

Burn Out

A cartoon character with a white face and grey pants is running to the right, carrying a large stack of papers and a brown folder. The character has a determined expression. The background is orange with a white cloud-like shape behind the character.

But du jeu

Dans **BURN OUT**, votre unique objectif est de **PARTIR EN WEEK-END** avant vos collègues !

La dernière carte à quitter votre main est une carte **"WEEK-END"** ? C'est gagné !

Matériel

- ✓ 30 cartes
(dont 5 week-end)
- ✓ 30 protège-cartes



Mise en place

- ✓ Mélangez les 30 cartes puis distribuez-en 4 à chaque joueur qui les prend en main sans les montrer à ses adversaires.
- ✓ Placez le reste des cartes, face cachée, au centre de l'espace de jeu afin de constituer la pioche.

Présentation d'une carte

Picto pour reconnaître vos cartes

Titre

Vous pouvez jouer cette carte en dehors de votre tour

Effets

Texte d'ambiance

"NON" ASSERTIF

JOUEZ CETTE CARTE N'IMPORTE QUAND.

Annulez l'effet d'une carte
qui vient d'être jouée
(sauf le week-end)

« L'avantage d'être N+1 »

Je peux aller à l'hôpital ?

Bien sûr
que non.



Déroulement d'une partie

À tour de rôle, chaque joueur joue une carte de sa main, en résout l'effet et la place ensuite dans la défausse à côté de la pioche. La partie se termine lorsqu'un joueur pose sa carte **WEEK-END** comme dernière carte.

Il coiffe alors ses collègues au poteau, part en week-end avant eux et gagne instantanément la partie !

Attention : si la carte **WEEK-END est la dernière carte de votre main mais que vous l'échangez contre une autre carte, vous ne gagnez pas. En effet, pour gagner, il vous faut vous débarrasser de votre **WEEK-END** et ne plus avoir aucune carte en main !**

Tour de jeu

1. Jouer une carte

À son tour de jeu, le joueur actif **DOIT** jouer une carte de sa main et en appliquer son effet.

*Note : défausser la carte "**NON ASSERTIF**" pendant son tour de jeu n'entraîne aucun effet.*

2. Vérification

Si un joueur joue ou perd la dernière carte de sa main et qu'il s'agit d'une carte **WEEK-END**, celui-ci remporte instantanément la partie. Sinon, il pioche 4 cartes.

Exemple : si ma dernière carte est la carte "Win-win", je pioche 4 cartes avant d'en appliquer son effet.

Note : s'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez la défausse et recréez une pioche.

Je pââârs en
wîîkeeend...

Il pââârt en wîîkeeend...



Notion importante

Dans Burn Out, tout est explicite, il suffit de lire l'effet inscrit sur la carte.

Toutefois, retenez bien ceci :

Un **employé** est l'un des joueurs, **vous compris**. L'effet peut s'appliquer à vous même.

Exemple : "un employé de votre choix pioche 2 cartes". Vous pouvez donc vous choisir vous même et piocher 2 cartes. Utile pour tenter de récupérer une carte week-end...

Un **collègue** est l'un des autres joueurs. L'effet ne peut pas s'appliquer à vous-même.

Précisions

Team building : le joueur situé à la gauche de celui visé, commence à piocher.

ASAP : Le joueur doit d'abord défausser une carte au hasard et, s'il ne sourit pas, il pioche...

"Mute-toi" : si le joueur parle, il pioche une carte. L'effet ne s'applique qu'une seule fois.

Important : les cartes « Non assertif », Contrôle Qualité » et « Je prends le Lead » peuvent être jouées en dehors de votre tour. Bien utilisées, elles sont redoutables.

Lexique

Burn Out : Syndrome d'épuisement professionnel

ASAP : As Soon As Possible (le plus vite possible)

Win-win : Gagnant-gagnant

Co-working : Espace de travail partagé

"Mute-toi" : "Coupe ton micro"

Team-Building : Renforcement de l'équipe

Crédits

**Burn Out©2025 est un jeu édité par NOSTROMO
EDITION SAS - 895 151 272 R.C.S. Toulouse -
4 Chemin de la Gare - 31860 PINS JUSTARET**

Auteur : Hugo GEORGES

Développement : La Nostro team

Graphisme et illustrations : Julie GRUET

Relecture et corrections : Thycia LIBERT

Le mot de l'auteur : Tout d'abord, merci à vous, qui êtes en train de jouer à Burn Out ! Un immense merci à Nostromo Editions d'avoir cru en mon tout premier jeu de société ! Je ne remercierai jamais assez tous les testeurs pour les nombreuses parties jouées ! Enfin, merci à Guiboule et Toto pour avoir trimballé Burn Out partout dans le monde pour y jouer et me soutenir !