



Stress Max

Employé Junior Asocial

- Ne peut assigner des tâches qu'à lui-même
- Ne participe pas aux « Déjeuners d'équipe » et « Sorties CE »



Stress Max

Employé Expert

- Peut prendre le stress des employés (avec une carte « Redistribuer le stress »)



Stress Max

Employé Junior

- Ne peut assigner des tâches qu'à lui-même

5

Stress Max

Employé Junior

- Ne peut assigner des tâches qu'à lui-même

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Chef de Projet

9

Stress Max

- Peut donner des tâches aux employés
- Peut « redistribuer le stress » des employés

Manager

10

Stress Max

- Peut donner des tâches à tous
- Peut « redistribuer le stress » de tous avec une action « redistribuer le stress »

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

+1

Carte Récurrente

+1

Réunion
Hebdomadaire

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+1

Carte Récurrente

+1

Tâche
Journalière

+2

Carte Récurrente

+1

Réunion De Management

- Ne disparaît jamais de la zone de jeu

+2

Carte Récurrente

+1

Réunion De Management

- Ne disparaît jamais de la zone de jeu

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Carte Récurrente

+3

Participation au CODIR

- Ne peut pas être prise en charge par un employé



Carte Récurrente

+3

Soutenance d'Appel d'Offre

- Ne peut pas être prise en charge par un employé

+2

Carte Récurrente

+1

Changement De Spécification

- Ne peut se poser que sur soi même

+2

Carte Récurrente

+1

Changement De Spécification

- Ne peut se poser que sur soi même

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

0

Action

0

Redistribuer Le Stress

- Déplacer une carte récurrente en jeu (d'un joueur à un autre)
- Manager: Tous
- Chef de Projet: Employés
- Expert: vers soi

0

Action

0

Redistribuer Le Stress

- Déplacer une carte récurrente en jeu (d'un joueur à un autre)
- Manager: Tous
- Chef de Projet: Employés
- Expert: vers soi

0

Action

0

Redistribuer Le Stress

- Déplacer une carte récurrente en jeu (d'un joueur à un autre)
- Manager: Tous
- Chef de Projet: Employés
- Expert: vers soi



Dé-Stresssss



Massage

- -1 de Stress
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stress
- Pendant 2 tours



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stress
- Pendant 2 tours



Dé-Stresssss



Retour De Vacances

- -2 de Stress
- Pendant 2 tours

-1

Dé-Stresssss

-1

Reconnaissance

- -1 de Stress
- Jusqu'à la fin de la partie

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Dé-Stresssss



Fête De Famille

- -1 de Stress
- Pendant 2 tours



Evénement



Ressource Malade

- Si le joueur malade (celui qui pose la carte) est
 - Chef de projet: +2 de Stress pour tous
 - Autre: +1 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour



Evénement



Date De Livraison Avancée

- +3 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour



Evénement



Date De Livraison Avancée

- +3 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Evénement



Retour Qualité Négatif

- +3 de Stress sur Manager et CP
- +2 de Stress sur Employés
- Pendant 1 tour



Evénement



Visite Client

- +2 de Stress pour tous
- Pendant 1 tour



Evénement

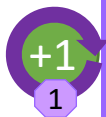


Anomalie De Production

- Ne s'applique qu'au joueur recevant la carte
- Pendant 1 tour



Evénement



Anomalie De Production

- Ne s'applique qu'au joueur recevant la carte
- Pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

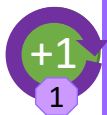
Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov



Evénement



Anomalie De Production

- Ne s'applique qu'au joueur recevant la carte
- Pendant 1 tour



Evénement



Déjeuner
D'Equipe

- Ne s'applique pas à l'Employé Asocial
- -1 de Stress
- Pendant 1 tour



Evénement



Sortie CE

- Ne s'applique pas à l'Employé Asocial
- -1 de Stress
- Pendant 1 tour



Evénement

Changement D'Affectations

- -1 carte récurrente sur un membre au choix de l'équipe
- +1 de Stress sur les employés pendant 1 tour

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Evénement

TeamBuilding

- Redistribuer le Stress de toute l'équipe

Règles du jeu 1/2

Le but du jeu est de réussir, en équipe, à gérer le stress lié à l'activité du projet en évitant le burn out.

Chaque joueur se voit remettre une **carte rôle** (carte à bordure noire) et 2 **cartes récurrentes** (cartes à bordure bleu)

Les cartes rôles indiquent ce que peut et ne peut pas faire le joueur ainsi que le niveau de stress maximum que peut gérer le joueur.

On mélange ensuite les cartes restantes et on distribue 2 cartes par joueur.

A son tour, chaque joueur pioche une carte, joue une des trois qu'il a donc dans la main et la pose sur l'aire de jeu:

Les cartes récurrentes, les unes sur les autres de manière à laisser apparaître le Stress acquis sur le haut des cartes

Les autres cartes à côté de manière à ce qu'elles soient visibles par tous les joueurs.

Règles du jeu 2/2

En fonction de son rôle, le joueur peut poser des cartes pour lui seul ou pour les autres joueurs.

La partie se termine:

Lorsqu'un joueur est en burn out (c'est-à-dire que le total de stress subit est supérieur à sa limite) à la fin de son tour
➔ La partie est perdue

Lorsqu'un joueur doit poser une carte mais qu'il n'en dispose plus ➔ La partie est gagnée

Règles Spéciales

Les **cartes événement** peuvent avoir un effet sur 2 tours. Dans ce cas, lorsque c'est à nouveau le tour du joueur qui a posé la carte événement, il la fait pivoter de 90°. Lorsque son tour revient à nouveau, toute carte perpendiculaire aux autres doit être écartée.

Les **cartes événement** peuvent également modifier le stress de tous les joueurs. Dans ce cas, il est conseillé de noter sur un support visible de tous, le niveau de stress « modifié » en fonction des employés, employé asocial et management.

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov

Stresssss!!!

Le Serious Game



@NicoTondeur & @Matt_Salikhov