

Nougalerte



Généralités

Nombre de joueurs	4 ou +
Durée estimée d'une partie	15 minutes
Matériel nécessaire	Un jeu de cartes Nougalerte, un dé, 3 jetons et un bandeau de jeu par joueur, une feuille de jeu Nougalerte et un stylo

Le but du Nougalerte est de produire collectivement 100 paquets de nougats.

- Chaque joueur doit toujours avoir 7 cartes en main, que seul lui regarde;
- Le jeu se joue en tour par tour;
- Les joueurs jouent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre;
- La pioche et les jetons sont placés au centre du jeu;
- L'équipe doit être munie de la feuille de jeu pour y noter les points et les réponses aux questions posées dans certaines cartes **Événement**.

Les cartes

Le jeu est composé de 6 types de cartes différentes :

- Les cartes **Production** :

Elles permettent de produire 1, 2 ou 3 paquets de nougat par tour.

- Les cartes **Situation** :

Elles exposent les joueurs à des situations dangereuses appartenant aux 5 familles de risques suivantes : bruit, ambiance thermique, produits nocifs/poussières, risque de

chute, troubles musculo-squelettiques (TMS). L'exposition à un risque empêche le joueur de produire pendant 3 tours.

- Les cartes **Parades** :

Elles permettent aux joueurs de se protéger des risques rencontrés dans les cartes **Situations**. Chaque carte **Parade** agit sur un seul risque à la fois et met fin immédiatement aux effets de la carte **Situation**. C'est une carte qui peut être jouée pour soi ou pour un coéquipier.

Il y a 4 types de parades différentes en fonction du type d'équipement de protection. D'après l'INRS, un équipement de protection est un dispositif, un mécanisme, un appareil ou une installation qui, par sa conception (agencement et matériaux constitutifs), est capable d'assurer valablement la protection des salariés contre un ou plusieurs risques professionnels et d'en limiter ainsi les conséquences. Cet équipement est intégré ou ajouté aux moyens de production ou aux postes de travail.

- Une consigne : instruction stricte.

Ce type de parade ne rapporte aucun bonus de paquet de nougat, car son niveau de protection pour protéger l'employé est faible.

- Une protection individuelle : un équipement de protection individuelle (EPI) est un dispositif ou un moyen destiné à être porté ou être tenu par une personne en vue de la protéger contre un ou plusieurs risques susceptibles de menacer sa santé ainsi que sa sécurité, d'après le code du travail.

Ce type de parade rapporte un bonus de 5 paquets de nougat lorsqu'elle est utilisée dans le tour.

- Une protection collective : un équipement de protection collective assure indistinctement la sécurité du salarié affecté au poste et celle des autres personnes présentes à proximité. Les équipements de protection collective permettent de protéger l'ensemble des salariés et sont dans ce sens à privilégier, d'après l'INRS.

Ce type de parade rapporte un bonus de 10 paquets de nougat lorsqu'elle est utilisée dans le tour.

- Une protection à la source : Il s'agit pour le concepteur de rechercher les mesures qui vont permettre, soit de supprimer le phénomène dangereux, soit de réduire les risques associés. Ces mesures se distinguent par le fait qu'elles sont par

conception incluses dans les caractéristiques géométriques, physiques, mécaniques, etc. de l'équipement.

Ce type de parade rapporte un bonus de 15 paquets de nougat lorsqu'elle est utilisée dans le tour.

- Les cartes **Nougat Doré** :

Elles permettent de protéger l'ensemble de l'équipe d'un risque particulier, ou accordent un certain avantage au joueur qui le possède. Leur effet est immédiat et continu jusqu'à la fin du jeu. Ces cartes apportent un bonus de 25 paquets de nougat lorsqu'elles sont utilisées, mais seulement si un joueur a pioché une carte **Situation** associée à la même famille de risque que le **Nougat Doré** pendant le tour. Autrement, leur effet est le même, mais il n'y a aucun bonus.

- Les cartes **Événement** :

Elles permettent de rythmer le jeu. Il en existe 2 types un peu particuliers :

- Le Réveil musculaire : chaque joueur doit jouer un Réveil musculaire avant de pouvoir commencer à poser des cartes Production.
- Les Questions : le joueur qui tire la carte, la lit à voix haute, et tente d'y apporter une réponse. Cette carte n'apporte aucun bonus et sert uniquement à développer la curiosité, l'implication et la sensibilité des joueurs à la sécurité au travail.

- Les cartes **Risque Psychosociaux (RPS)** :

Elles permettent de sensibiliser les joueurs à la santé au travail. D'après l'INRS, les RPS correspondent à des situations de travail où sont présents, combinés ou non :

- du stress : déséquilibre entre la perception qu'une personne a des contraintes de son environnement de travail et la perception qu'elle a de ses propres ressources pour y faire face ;
- des violences internes commises au sein de l'entreprise par des salariés : harcèlement moral ou sexuel, conflits exacerbés entre des personnes ou entre des équipes ;
- des violences externes commises sur des salariés par des personnes externes à l'entreprise (insultes, menaces, agressions...).

Ce sont des risques qui peuvent être induits par l'activité elle-même ou générés par l'organisation et les relations de travail.

Ces cartes ne seront pas mélangées à la pioche, et font l'objet d'un tas à part.

Le choix d'inclure une dimension aléatoire (avec un lancer de dé) pour la gestion des cartes **RPS** est significatif. En effet, les risques psychosociaux n'atteignent pas tous les employés, ou pas tous de la même façon, dans une entreprise.

Certaines personnes sont plus sujettes à s'inquiéter, à stresser, ou s'investir émotionnellement dans leur travail que d'autres. Aussi, le fait d'être victime de violence morale ou physique est très injuste et aléatoire. Néanmoins, c'est un aspect de la santé mentale au travail qu'il ne faut pas négliger, et au contraire, prendre très au sérieux.

Règles du jeu

Au début du jeu, il faut retirer les cartes **RPS** du reste du paquet et en faire une pile face cachée. Les autres cartes sont mélangées, puis distribuées aux joueurs. Les cartes restantes constituent la pioche. Les joueurs doivent retirer toutes les cartes **Situation** et **Événement** de leur jeu, et piocher de manière à avoir 7 cartes en main. Chaque joueur dispose d'un bandeau de jeu, et le place devant lui. Ensuite, tous les joueurs lancent le dé, et celui qui fait le plus grand chiffre commence.

Le joueur dont c'est le tour pioche une carte :

- Si c'est une carte **Situation**, alors il la pose devant lui sous la première colonne de son bandeau de jeu, la lit à ses coéquipiers et sera bloqué pendant trois tours. Un joueur peut être affecté par les effets de plusieurs cartes **Situation**. Si une carte **Nougat Doré** protégeant de la famille de risques associée à cette situation a été posé, alors le joueur doit retirer la **Situation** du jeu, et piocher à nouveau;
- Si c'est une carte **Événement**, alors il la pose, la lit à ses coéquipiers et effectue l'action inscrite sur la carte. Si c'est une carte **Événement** sur laquelle une question est posée, il doit donner une réponse à cette dernière, et la noter sur la feuille de jeu;
- Sinon, il place la carte dans sa main.

Ensuite, s'il est bloqué, il doit défausser (retirer de sa main) une carte de son choix. Dans le cas contraire, il peut jouer une carte:

- **Réveil musculaire**, pour permettre à soi ou un coéquipier de commencer à produire;
- **Production** (si un **Réveil musculaire** a déjà été joué pour le joueur), pour produire des paquets de nougat. Le joueur doit ensuite piocher autant de **jetons RPS** qu'il est noté de paquet de nougat sur la carte.
- **Parade**, pour débloquer soi ou un de ses coéquipiers d'une situation de la même famille de risques. Son effet est immédiat.

- **Nougat Doré**, pour protéger toute son équipe, ou s'accorder à soi un pouvoir spécial. Si le **Nougat Doré** est associé à une famille de risques, alors il protège toute son équipe, et annule l'effet de toutes les cartes **Situation** de cette même famille de risques. Dans tous les cas, son effet est immédiat et pour toute la durée de la partie.

Une fois que chaque joueur a joué, le tour est terminé.

Premièrement, les joueurs possédant des **jetons RPS** doivent retirer un jeton par coéquipier ayant autant produit qu'eux. Ensuite, chaque joueur ayant un ou plusieurs **jetons RPS** doit lancer le dé. S'il obtient un chiffre inférieur ou égal au nombre de jetons devant lui, alors il doit piocher une carte **RPS**. Il la place sous la première colonne de son bandeau de jeu, la lit à ses coéquipiers, et voit sa production baisser de 1 paquet de nougat pendant trois tours. Un joueur peut être affecté par les effets de plusieurs cartes **RPS**.

Il faut ensuite compter les points:

- Les cartes **Production** font produire 1, 2 ou 3 paquets de nougat. Si tous les joueurs ont produit la même quantité durant le tour, la somme de leur production est doublée. Attention, la production peut être affectée par les cartes **RPS**, et dans ce cas la production prise en compte est la production diminuée.
- Les cartes **Parade** offrent un bonus différent en fonction du type de parade (*Consigne: +0, Individuelle: +5, Collective: +10, À la source: +15*).
- Les cartes **Nougat Doré** associées à une famille de risques offrent un bonus de 25 paquets de nougat, si elles ont été posées à ce tour, et qu'au moins une personne a pioché une carte **Situation** de cette même famille de risques pendant ce même tour.
- Les bonus des cartes **Parade** et **Nougat Doré** ne sont pas affectés par les cartes **RPS**.

A la fin de chaque tour, le total des points doit être noté sur la feuille de jeu et chaque joueur doit déplacer les cartes placées sous son bandeau de jeu à la colonne suivante. Après avoir noté les points, les joueurs peuvent retirer du jeu :

- Les cartes **RPS** et **Situation** ayant terminé les trois tours d'effets, c'est-à-dire celles présentent dans la troisième colonne de chaque bandeau de jeu,
- Les cartes **Parade** et les cartes **Situation** qu'elles ont contrées,
- Les cartes **Production**,
- Les cartes **Événement**,

- Les cartes **Réveil musculaire**, uniquement lorsque tous les joueurs en ont une devant eux.

Tous les **jetons RPS** doivent être replacés au centre du jeu, et les autres cartes restent en jeu. Le jeu se termine lorsque l'objectif de production est atteint, ou au bout de 15 minutes.

Lorsque la partie est terminée, les joueurs reprennent la feuille de jeu et la commentent. Ce temps d'échange permet de discuter de la stratégie adoptée par l'équipe durant la partie et de revenir sur les réponses aux questions qui ont été données.

Mode « Classique »

Aux règles énoncées précédemment s'ajoutent quelques spécificités :

- Tous les joueurs commencent avec une carte **Réveil musculaire** en main;
- La production d'un joueur ne peut pas être négative (par exemple dans le cas où un joueur possédant une carte **RPS** ne produit pas).

Mode « Expert »

Le mode de jeu "Expert" reprend les mécaniques du mode de jeu "Classique" mais :

- Tous les joueurs n'ont pas automatiquement une carte **Réveil musculaire** en main au début de la partie ;
- La production d'un joueur peut être négative (par exemple dans le cas où un joueur possédant une carte **RPS** ne produit pas) ;
- Les cartes **Parade** de type *Consigne* et *Individuelle* ne peuvent pas être jouées pour un coéquipier ;

