

Ready to begin the adventure ?



RISKS & PERILS

VOTRE SANTÉ EN JEU

RULES OF THE GAME

Risks & Périls

GOOD WORK PRACTICES TO MAINTAIN YOUR HEALTH: THE INTELLIGENT COLLABORATIVE BOARD GAME

Health is our most precious asset! And even if the saying goes that "work is health", we must learn throughout our professional career to preserve it, whether it is physical or mental.

Each of us is the main actor of his health and safety. Using the right tools, implementing the right gestures and postures, wearing personal protective equipment (PPE)... So many actions to stay healthy longer.

In this game, you will have to make choices to gain a maximum of health points. Beware of the traps!

GAME PRESENTATION

Number of players: 2 to 5 players

Duration: 45 minutes to 1 hour

Aim of the game : Players will work in teams to rob the bank and collect a maximum of "health" points. They will be immersed in a five round adventure where they will make choices related to the building industry.

Accessories: telephone (timer function)

PLAYING CARDS

Number of cards: xx

Have fun through 5 rounds of play with increasing difficulty. Each of them represents a step to access the bank's loot. The rounds are identified by the color of the cards' headers. They are played independently:

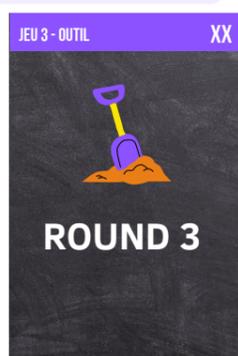
RISK OF VIBRATIONS



RISK OF FALLING



CHEMICAL RISK



RISK OF NOISE



RISK OF CARRYING LOAD



OWN YOUR CARDS

STARTING CARDS



First draw the card with the flags for each round. This card allows you to start the adventure in each round.

SITAUATION CARDS

They give you the procedure to follow once your choice is validated by the team.

TOOLS CARDS / ENVIRONMENT CADRS / CHOICE CARDS

They allow you to choose the best equipment for each of your missions. Take the tools that won't harm your health. Make the right choices! These cards are to be associated with the corresponding situation cards.

POINTS CARDS

They reward your choices. Depending on the choices you make, you earn a certain number of points. Even if the choice you make is not the most suitable for the situation you encounter, you will be able to continue to progress in the game.



Collect the amount shown on the points card in \$health bills. You will be able to count your loot at the end of the game.

RULES OF THE GAME : RISKS & PÉRILS

• **Installation:**

- Place the game board on a table.
- Place the piles of cards by color around the board. Order: GREEN, BLUE, PURPLE, ORANGE, RED.
- Place the "start" card (with a flag) on top of each pile.
- One of the players is named "responsible" for collecting the earned \$ bills during each round.

• **How does the game work ?**

- You form a team and cooperate to win.
- Each round is represented by a color of cards: two cards of different colors cannot be combined!
- Turn over the "start" card, you will have to make the best choice between the different proposals that will be made.
- Once the final choice is made, the players will have to discard the indicated cards as they will not be used during the game.
- Collect the tickets corresponding to the number of Santé points earned during each round.

• **Mini-game:**

- During the game, players will have to participate in mini-games depending on the adventure they are on.
- Mini-games are mandatory.
- Mini-games will earn you extra points.

End of the game:

- The game ends when players have completed all missions and played all 5 rounds.
- You can keep track of your health points and compare your results with the 100 card.



Tips:

- Try to get organized before you start the game (divide up everyone's roles) and keep them until the end of the game.
- Read the instructions carefully and share information with each other.
- Look carefully at the whole map, sometimes you can find clues!
- Talk to each other before making any decisions.
- Discard the cards as you go along in the "Discard" box on the board.
- Keep all your "Points" cards in the corresponding box on the board.
- As you move from one round to the next, all cards can be discarded, so keep your \$ bills.
- Please note: you can only have one color of card on the board at a time.

How a round plays out:

- Turn over the stage card and read it out loud
- At the bottom of each card is a list of cards to draw or discard.
- To make it easier to find the cards in the pile, you can spread them out in front of you
- You will have "situation" cards and "tool" cards in front of you. For each situation you have to choose a tool from the list
- Once you have made your choice, add up the number of the "situation" card with the number of the "tool" card to find out how many points you have pocketed!
- At the bottom of the point cards, you will find the instructions to go to the next step

On your marks, get set! Ready, Set, Health !

- You are now ready to embark on the adventure
- Take the 6 "tutorial" cards to discover your mission



JEU 1 - SITUATION 41



Quels EPI choisir ?

Vous devez creuser dans la dalle en béton de la banque pour atteindre la fameuse salle des coffres. Pour cela, équipez-vous !
 Combinez cette carte environnement avec une carte EPI.

Faites le meilleur choix !

Piochez les cartes : 12, 15 et 32

JEU 1 - MINI-JEU **BONUS 99**



Protégez mes collègues !

Vous n'êtes pas seul dans la banque, vos collègues arrivent d'ici quelques minutes pour vous prêter main forte.

Proposez les meilleurs moyens pour sécuriser la zone, pour protéger vos collègues. Donnez oralement un maximum de propositions

Révélez la carte numéro 30 pour découvrir les solutions et les points bonus gagnés !

JEU 1 - SITUATION 05



Quel outil utiliser ?

Vous devez creuser dans la dalle en béton de la banque pour atteindre la fameuse salle des coffres. Pour cela, équipez-vous.
 Combinez cette carte environnement avec une carte outil.

Faites le meilleur choix !

Piochez les cartes : 21, 40 et 38

JEU 1 - POINTS **BONUS 30**



Sécurité gagnante

Additionnez les points relatifs à la combinaison de sécurité proposée.

- Ruban de balisage : 5 points
- Panneau de signalisation : 5 points
- Cône de chantier : 10 points
- Déblaiement des gravats : 10 points
- Rangement des outils : 10 points
- Barrières : 20 points

Fin de la manche 1. Défaussez toutes les cartes vertes.

Piochez la carte 04

JEU 1 - OUTIL 40



Comment creuser ?

Panier B

Vous vous équipez avec une pelle et une pioche

Additionnez les points de la carte Outil et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 1 - POINTS 73

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

75 POINTS 

Félicitations !

Vous voilà bien équipé pour votre première mission !

Vous êtes très bien protégé face aux risques de vibrations. Vous gagnez ici le nombre de points maximal.

Défaussez les cartes : 15, 32, 12 et 41
 Piochez la carte : 05

JEU 1 - OUTIL 38



Comment creuser ?

Panier C

Vous vous équipez avec un perforateur

Additionnez les points de la carte Outil et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 1 - POINTS 26

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

75 POINTS 

Félicitations !

Vous voilà bien équipé pour votre première mission !

Vous êtes équipé du meilleur outil pour creuser efficacement. Vous gagnez ici le nombre de points maximal.

Défaussez les cartes : 05, 40, 38 et 21
 Piochez la carte : 99

JEU 1 - OUTIL 21



Comment creuser ?

Panier A

Vous vous équipez avec un marteau piqueur

Additionnez les points de la carte Outil et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 1 - POINTS 56

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

50 POINTS 

Bravo !

Vous voilà équipé pour votre première mission !

Malgré votre volonté d'agir en toute sécurité, vous restez partiellement exposé aux risques de vibrations. Vous auriez pu gagner davantage de points avec une combinaison de cartes plus sécuritaire.

Défaussez les cartes : 15, 32, 12 et 41
 Piochez la carte : 05

JEU 1 - EPI 32



Comment s'équiper ?

Panier C

Vous vous équipez avec des gants un casque à réduction active du bruit, des gants anti-vibrations, des chaussures de sécurité.

Additionnez les points de la carte EPI et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 1 - POINTS 43

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

50 POINTS 

Bravo !

Vous voilà équipé pour votre première mission !

Vous êtes équipé d'un outil inadapté pour creuser efficacement dans du béton.

Vous auriez pu gagner davantage de points avec une combinaison de cartes plus sécuritaire.

Défaussez les cartes : 05, 40, 38 et 21
 Piochez la carte : 99

JEU 1 - EPI 15



Comment s'équiper ?

Panier B

Vous vous équipez avec un casque à réduction active du bruit, un masque filtrant pour la poussière, des chaussures de sécurité.

Additionnez les points de la carte EPI et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 1 - POINTS 53

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

5 POINTS 

Dommage !

Vous voilà équipé pour votre première mission !

Cependant, vous vous êtes fortement exposé aux risques de vibrations.

Vous auriez pu gagner davantage de points avec une combinaison de cartes plus sécuritaire.

Défaussez les cartes : 15, 32, 12 et 41
 Piochez la carte : 05

JEU 1 - EPI 12



Comment s'équiper ?

PANIER A

Vous vous équipez avec des gants anti-vibrations, un masque filtrant pour la poussière, des chaussures de sécurité.

Additionnez les points de la carte EPI et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 1 - POINTS 45

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

5 POINTS 

Dommage !

Vous voilà équipé pour votre première mission !

Vous êtes équipé d'un outil inadapté pour creuser efficacement dans du béton.

Vous auriez pu gagner davantage de points avec une combinaison de cartes plus sécuritaire.

Défaussez les cartes : 05, 40, 38 et 21
 Piochez la carte : 99

30

05

99

41

26

38

73

40

43

32

56

21

45

12

53

15

JEU 2 - ÉTAPE **04**



**ÉTAPE 2
LA DESCENTE**

Maintenant que le forage est terminé, il est temps de se mettre en route vers le butin !

Piochez la carte situation numéro 37

JEU 2 - DANGER **BONUS** **16**



Attention aux cailloux

Le forage a laissé de nombreux débris au sol. Vous faites du propre avant votre passage.

Une fois les 3 cartes choisies, piochez la carte 88.

JEU 2 - SITUATION **37**



Comment descendre au sous-sol, 3 mètres plus bas ?

Combinez cette carte situation avec une carte outil.

Piochez les cartes : 09, 13 et 18

JEU 2 - DANGER **BONUS** **47**



Attention à l'obscurité

Il fait sombre et votre plan n'intègre pas la localisation de l'interrupteur. Vous décidez de mieux éclairer la zone avant votre passage.

Une fois les 3 cartes choisies, piochez la carte 88.

JEU 2 - OUTIL **09**



PANIER A

Vous vous équipez d'une échelle, d'un casque et d'une lampe torche.

Additionnez les points de la carte outil et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 2 - DANGER **BONUS** **76**



Attention aux coups de jus

Des fils électriques à découvert tombent du plafond. Il faut les rapprocher du tableau électrique.

Une fois les 3 cartes choisies, piochez la carte 88.

JEU 2 - OUTIL **18**



PANIER B

Vous vous équipez d'une corde, d'un casque et d'un baudrier

Additionnez les points de la carte outil et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 2 - DANGER **BONUS** **52**



Attention aux noeuds

Des câbles gisent sur le sol et peuvent provoquer des chutes. Il faut les rassembler et les attacher correctement.

Une fois les 3 cartes choisies, piochez la carte 88.

JEU 2 - OUTIL **13**



PANIER C

Vous vous équipez d'un matelas, de genouillères et d'un casque.

Additionnez les points de la carte outil et de la carte situation. Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 2 - POINTS **46**

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

50 POINTS 

Vous voilà équipé pour sauter le pas sans danger !

Il s'agit de l'équipement le plus sécuritaire.

Un mini-jeu "Bonus" vous attend. Piochez la carte : 98

JEU 2 - MINI-JEU **BONUS** **98**



Priorisez les dangers pour éviter de vous blesser dans la banque.

Parmi les six cartes danger, choisissez les 3 qui vous paraissent les plus urgents à traiter pour éviter de vous blesser et défaussez les autres.

Piochez les cartes 16, 25, 47, 52, 90 et 76

JEU 2 - POINTS **55**

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

20 POINTS 

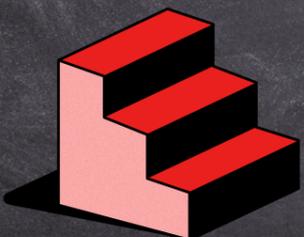
Vous voilà équipé pour la seconde étape !

Cependant, il ne s'agit pas de la meilleure option.

Vous auriez pu gagner davantage de points en choisissant un meilleur équipement.

Un mini-jeu "Bonus" vous attend. Piochez la carte : 98

JEU 2 - DANGER **BONUS** **90**



Attention à la marche

La pièce comporte des marches avant l'accès au coffre. Il faut les repérer pour éviter toute chute.

Une fois les 3 cartes choisies, piochez la carte 88.

JEU 2 - POINTS **50**

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

5 POINTS 

Oups ! Pas sûr que vous gardiez vos deux jambes...

Avec cet équipement, vous vous exposez fortement au risque de blessures suite à une chute.

Vous auriez pu gagner davantage de points avec une combinaison de cartes plus sécuritaire.

Un mini-jeu "Bonus" vous attend. Piochez la carte : 98

JEU 2 - DANGER **BONUS** **25**



Attention à la flaque

Une canalisation a été abimée pendant le forage. Vous choisissez de prioriser la fuite d'eau pour éviter de glisser.

Une fois les 3 cartes choisies, piochez la carte 88.

JEU 2 - POINTS **BONUS** **88**

Le nombre de points gagnés varie en fonction de votre logique de priorisation. Faites la somme des points obtenus pour chaque carte.

Vous avez choisi une carte parmi 90, 47, 76, chacune de ces cartes rapporte :

50 POINTS 

Vous avez choisi une carte parmi 16, 52, 26, chacune de ces cartes rapporte :

20 POINTS 

Le jeu 2 est maintenant terminé, vous êtes devant le coffre-fort. Défaussez toutes les cartes du jeu bleu.

Piochez la carte 60 

47

37

16



04

52

18

76

09

55

98

46

13

88

25

50

90

JEU 3 - ÉTAPE 60



ÉTAPE 3 LA PORTE

Vous voilà désormais devant la porte du coffre fort : c'est une porte blindée que vous allez devoir faire exploser !

Prudence ! Cette étape est pleine de dangers et peut vous faire perdre du capital santé.

Regardez bien les éléments de cette carte pour trouver la prochaine carte à piocher.

JEU 3 - ENVIRONNEMENT 27



Dans la zone de forage permettant l'accès au coffre

Histoire de participer à la conversation, vous souhaitez rester à proximité de vos collègues, pendant qu'ils prennent une petite pause cigarette,

Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 3 - SITUATION 58



Comment fabriquer la bombe ?

Vous disposez du produit chimique ci-dessus. Avec quel autre produit pouvez vous l'associer sans risquer de vous blesser ? Choisissez l'agent chimique idéal parmi les cartes outils proposées.

Piochez les cartes : 31, 34 et 24

JEU 3 - MINI-JEU BONUS 48



Rangement et points bonus

Il s'agit de ranger les produits chimiques dans l'espace de stockage que vous aviez prévu à cet effet.

Piochez la carte 93

JEU 3 - OUTIL 31



Acide frigidrique(cus)

Il s'agit ici d'un acide commun utilisé tant par les professionnels que par les particuliers pour le décapage des surfaces matérielles.

Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 3 - MINI-JEU BONUS 93



Organisation chimique en toute sécurité !

D'après les pictogrammes ci-dessus, sélectionnez trois produits chimiques pouvant être stockés ensemble. Une seule combinaison est possible. Notez la combinaison choisie dans l'ordre alphabétique.

Aidez-vous de la carte indice numéro 95. Piochez ensuite la carte points numéro 66 pour accéder à la solution.

JEU 3 - OUTIL 34



Mercuré d'amiante

Il s'agit ici d'un produit interdit en France depuis 1997. Il a été déclaré comme une substance cancérogène avérée pour l'homme par le groupe 1 du Centre International de la Recherche sur le Cancer (CIRC).

Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 3 - MINI-JEU BONUS 66

Le seul choix acceptable correspond à la combinaison :

DII

Si vous avez proposé la bonne combinaison, vous pouvez dès maintenant ajouter à votre compte les points bonus gagnés :

Piochez la carte points numéro 33 Défaussez-vous du reste des cartes et passez au jeu 4.

Si vous avez proposé une autre combinaison et qu'ainsi vous n'avez pas effectué un rangement sécuritaire : Défaussez les cartes violettes

Piochez la carte 09

JEU 3 - OUTIL 24

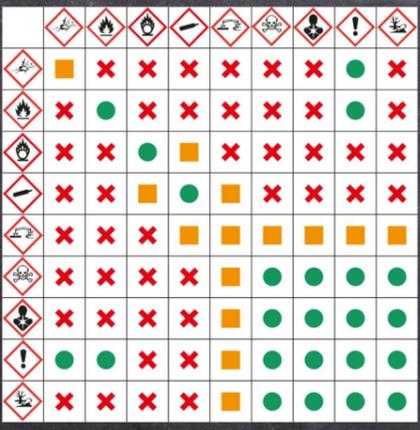


Bombone d'hydrogène

L'hydrogène est hautement inflammable. Le moindre petit contact avec un comburant entraîne l'explosion, de fait, la mort immédiate des individus à proximité.

Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 3 - MINI-JEU BONUS 95



Indice mini-jeu

Tableau de compatibilité de stockage des produits chimiques

JEU 3 - SITUATION 22



Dans quelles conditions préparer cette bombe ?

Vous savez désormais quelle est la combinaison chimique optimale. Choisissez désormais l'endroit le plus approprié pour la réalisation du mélange parmi les cartes environnement proposées.

Piochez les cartes : 27, 40 et 59

JEU 5 - POINTS 57

La combinaison réalisée vous fait perdre

- 100 POINTS 

Le port d'un sac lourd peut être facteur de problèmes au dos.

Défaussez les cartes : 17, 68 et 19
Piochez la carte : 90

JEU 3 - ENVIRONNEMENT 40



Le hangar adjacent à la banque

Vous avez stocké dans le hangar parallèle à la banque une cuve hermétique et résistante aux chocs.

Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 5 - POINTS 78

La combinaison réalisée vous fait perdre

- 50 POINTS 

Les billets sont plus simples à porter et ont plus de valeur que les lingots

Piochez les cartes : 17, 18 et 19

JEU 3 - ENVIRONNEMENT 59



La terrasse de la banque

Vous profitez de la terrasse de la salle de pause de la banque pour prendre un bain de soleil pendant votre préparation chimique.

Révélez la carte dont le numéro correspond au total des deux cartes.

JEU 5 - POINTS 74

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

50 POINTS 

Les billets sont plus simples à porter et ont plus de valeur que les lingots

Piochez les cartes : 17, 18 et 19

48

58

27



60

66

34

93

31

57

22

95

24

74

59

78

40

JEU 3 - POINTS **89**

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

50 POINTS 

Compte tenu des possibilités, quel choix judicieux !

A priori, mélanger un comburant avec un produit corrosif sans contre-indications majeures supplémentaires devrait permettre de provoquer une explosion mesurée.

Prévoir tout de même quelques mesures de protection...

Défaussez les cartes 58, 60, 31, 34 et 24
Piochez la carte 22

JEU 4 - CHOIX **09**



FAIRE UN CHOIX

Vous devez choisir entre faire exploser la porte du coffre-fort, ou deviner le code du coffre-fort. Faites le choix le plus sûr...

- Pour faire exploser la porte, additionnez 5 au numéro de la carte et retournez la carte correspondante.
- Pour deviner le code, additionnez 20 au numéro de la carte et retourner la carte correspondante.

ATTENTION : 1 seul joueur doit retourner la prochaine carte SANS la montrer aux autres !

JEU 3 - POINTS **92**

La combinaison réalisée vous fait perdre

- 20 POINTS 

Aïe !

Le mélange fonctionne mais le produit utilisé est classé comme substance cancérigène avérée, donc très néfaste pour l'homme sur le long terme...

Mieux vaut ne pas l'approcher, ni le faire exploser !

Défaussez les cartes 58, 60, 31, 34 et 24
Piochez la carte 22

JEU 4 - MINI-JEU **50**



Jeu TABOU - 2e chance
(à lire dans votre tête)

Faire deviner le mot "casque anti-bruit" sans utiliser les mots suivants :

- Oreille
- Casque
- Tête
- Bouchons
- Protection auditive

Si vous avez deviné le mot en moins de 60 secondes, additionnez 20 à la carte et retournez la carte correspondante.

Si vous n'avez pas deviné le mot en moins de 60 secondes, soustrayez 15 à la carte et retournez la carte correspondante.

JEU 3 - POINTS **82**

La combinaison réalisée vous fait perdre

- 50 POINTS 

ET BOOM !

Malheureusement en associant comburant et gaz inflammable sous pression, l'explosion est conséquente, immédiate et inévitable.

Allez, on vous accorde une vie bonus : retentez votre chance avec une autre combinaison chimique !

Retournez aux cartes : 31 et 34

JEU 4 - MINI-JEU **29**



Jeu TABOU

Expliquer aux autres que vous devez leur faire deviner un mot en moins de 60 secondes. Attention, il faut faire deviner le mot "décibel" sans utiliser les mots suivants :

- Bruit
- Son
- Surdité

Si vous avez deviné le mot en moins de 60 secondes, soustrayez 6 à cette carte et retournez la carte correspondante. Retournez également la carte n°50 pour une énigme bonus.

Si vous n'avez pas deviné le mot en moins de 60 secondes, tentez votre chance avec la carte 50.

JEU 3 - POINTS **62**

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

50 POINTS 

Bien joué !

Effectivement, pour manipuler des produits chimiques il est important de réunir des conditions permettant une manipulation en toute sécurité.

La cuve éloignée de la zone de forage est ici le choix le plus approprié.

Défaussez les cartes : 22, 27, 40, et 59
Piochez la carte : 48

JEU 4 - POINTS **14**

Vous avez soit décidé de faire exploser la bombe (ou vous n'avez pas eu d'autre choix), cela vous fait perdre

- 100 POINTS 

L'explosion a provoqué une perte d'audition à chaque membre de l'équipe.

Défaussez le reste des cartes orange
Piochez la carte 77 

JEU 3 - POINTS **81**

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

20 POINTS 

Peut mieux faire...

Les rayons du soleil sont une source de chaleur qui peut favoriser une réaction chimique dangereuse. Est-il donc judicieux de fabriquer une bombe chimique en plein soleil ? Ici, les risques d'explosion pendant la préparation ne sont pas maîtrisés.

Défaussez les cartes : 22, 27, 40 et 59
Piochez la carte : 48

JEU 4 - POINTS **70**

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

75 POINTS 

Vous êtes parvenu à deviner le code. Cela vous a permis d'éviter le risque d'explosion. BRAVO.

Défaussez le reste des cartes orange
Piochez la carte 77 

JEU 3 - POINTS **49**

La combinaison réalisée vous fait perdre

- 20 POINTS 

Des risques trop élevés !

Pour manipuler des produits chimiques mieux vaut être dans un lieu clos disposant d'outils adaptés et dont l'accès est restreint. L'effervescence des collègues ajoutée aux cigarettes à la main... mauvais combo !

Défaussez les cartes : 22, 27, 40 et 59
Piochez la carte : 48

JEU 4 - POINTS **23**

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

100 POINTS 

Vous avez deviné le code du premier coup. Cela vous a permis d'éviter le risque d'explosion. BRAVO.

Piochez la carte 50 pour l'énigme bonus

JEU 3 - POINTS **33**

BONUS

La combinaison réalisée vous permet d'accumuler

30 POINTS 

BONUS

Votre capacité d'analyse et votre volonté de réaliser un stockage en toute sécurité vous donnent droit à du capital santé supplémentaire.

Défaussez le reste des cartes violettes et passez au jeu suivant en commençant par la carte 9

JEU 1 - ETAPE **00**



ÉTAPE 1
PRÉPARER LE TERRAIN

Comment avoir un capital santé gigantesque grâce à des fondations bien solides ?

Piochez la carte : 41

JEU 5 - POINTS **84**

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

200 POINTS 

L'entraide permet de répartir la charge sur toute l'équipe.

Défaussez les cartes : 17, 68 et 19
Piochez la carte : 90

JEU 5 - POINTS **79**

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

500 POINTS 

L'utilisation du chariot permet d'éviter tout port de charge et donc de préserver son capital santé

Défaussez les cartes : 17, 68 et 19
Piochez les cartes : 90

50

92


09

89

14

62

29

82

23

49

70

81

79

84


00

33

JEU 5 - ETAPE

06



Sous quelle forme ?

Vous n'aurez le temps de sortir que les lingots ou les billets. Faites le bon choix !

Si vous choisissez d'extraire le butin sous forme de **lingots**, piochez la **carte 78**

Si vous choisissez de l'extraire sous forme de **billets de banque**, piochez la **carte 74**.

JEU 5 - POINTS

28

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

200 POINTS



Bravo ! Le port de charge maximal en utilisant un chariot est bien de 200kg.

Piochez la carte : 02

JEU 5 - ETAPE

17



Comment porter ?

Port du butin à plusieurs, entraide en équipe

Piochez la carte 84

JEU 5 - POINTS

61

La combinaison réalisée vous fait perdre

- 50 POINTS



La bonne réponse était 200kg en port de charge maximal en utilisant un chariot.

Piochez la carte : 02

JEU 5 - CHOIX

68



Comment porter ?

Utilisation d'un sac pour porter les billets

Piochez la carte 57

JEU 5 - ÉTAPE

77



ÉTAPE 5 SORTIR LE BUTIN

Félicitations,

Vous voilà dans la chambre forte, le butin est à portée de main ! Mais il ne vous reste plus que **3 minutes** pour sortir de la banque avant l'arrivée des forces de police \$anté ! Bonne chance !

Enclenchez le **chronomètre** et piochez la **carte 06**

JEU 5 - CHOIX

19



Comment porter ?

Utilisation d'un chariot

Piochez la carte 79

JEU 5 - POINTS

75

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

100 POINTS



Le port de charge maximal en utilisant un chariot est de 200kg. Vous auriez pu le remplir davantage pour gagner encore plus de points !

Piochez la carte 02

JEU 5 - CHOIX

90



Quel est le juste poids ?

Utiliser le chariot était effectivement le meilleur choix. Le voici !

Vous n'avez plus qu'à le remplir. Attention à ne pas dépasser le **poids maximum autorisé** pour ne pas vous blesser.

Piochez les cartes : 97, 69 et 83

JEU 5 - POINTS

02

Chers joueurs,

Vous voilà sortis de la banque, il est temps de faire les comptes !

Quelle somme êtes vous parvenu à dérober lors du braquage de la banque du capital \$anté ?

Comptabilisez vos points \$anté et rendez vous carte 100 pour découvrir si vous avez relevé le défi de préserver votre capital santé



Félicitations à tous !

JEU 5 - CHOIX

69



Quel est le juste poids ?

200 kilos

Piochez la carte : 28

JEU 4 - POINTS

35

Chers joueurs, votre combinaison vous permet d'accumuler

0 POINTS



Vous n'êtes pas parvenus à deviner le code de l'énigme bonus.

Défaussez le reste des cartes orange

Piochez la carte 77

JEU 5 - CHOIX

83



Quel est le juste poids ?

150 kilos

Piochez la carte : 75

JEU 5 - CHOIX

97



Quel est le juste poids ?

250 kilos

Piochez la carte : 61

BILAN DES POINTS SANTÉ

100

De 1001 à 1400 points \$anté :
Félicitations, vous avez su préserver au mieux votre santé ! Votre connaissance des bons gestes à adopter vous a protégé face aux risques.

De 601 à 1000 points \$anté
Bravo, dans la plupart des cas, vous avez su réaliser les bons gestes pour préserver votre santé. Vous êtes sur la bonne voie !

De 0 à 600 points \$anté
Malheureusement vous n'avez pas pu éviter certains risques lors du braquage. Vous avez mis en danger votre santé. Pensez aux bons gestes pour la prochaine fois !



61

17

28

06

75

19



77

68

35

69

02

90

100

97

83

JEU TUTO 63

Chers joueurs,
Soyez les bienvenus dans l'aventure

Risks & Périls



Un jeu dans lequel votre seul et unique but sera d'accomplir vos missions, tout en préservant votre capital santé !

Pour découvrir votre mission, piochez la carte : 10

JEU TUTO 64

Chers joueurs,
Vous êtes prêts à commencer à jouer !

Un dernier conseil pour la route : pensez à votre santé pour faire les meilleurs choix et prenez le temps de vous concerter en équipe.

BONNE CHANCE !



Défaussez les cartes beiges TUTO

Piochez la carte 00. 

JEU TUTO → 44

Chers joueurs,
Tout au long du jeu, vous serez amenés à faire des choix, qui détermineront l'issue de votre aventure !



Pour cela vous devrez combiner deux cartes en additionnant leurs numéros respectifs. Combinez cette carte 44 avec la carte de votre choix pour terminer le tutoriel.

Piochez les cartes : 19 et 20

JEU TUTO → 20

Chers joueurs,
Vous avez bien compris toutes les règles et vous êtes désormais impatients de commencer à jouer ?

Vous souhaitez

COMMENCER LA PARTIE



Révéléz la carte dont le numéro correspond à la somme de cette carte et de la précédente carte.

JEU TUTO 10

Chers joueurs,
Votre mission, si vous l'acceptez,
Cambrioler la banque de la santé et dérober un maximum de points santé ! Mais attention à ne pas en perdre...



Pour découvrir comment jouer, piochez la carte : 44

JEU TUTO → 19

Chers joueurs,
Vous n'êtes pas sur d'avoir très bien compris le but du jeu ?

Vous souhaitez

REJOUER LE TUTORIEL



Révéléz la carte dont le numéro correspond au total des cartes 19 et 44.

20

44

64



63

19

10

5 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

5 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

10 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

20 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

50 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

100 \$ANTE

**DÉFAUSSE
CARTES**

**CARTES
SITUATION**

**CARTES
MINI-JEU**

**CARTES
ÉTAPES**

**CARTES
JEU
SÉLECTIONNÉES**

**CARTES
POINTS**

RISKS & PERILS

VOITRE SANTÉ EN JEU