

# Prêts à commencer l'aventure ?



## RISKS & PERILS

VOTRE SANTÉ EN JEU

# RÈGLES DU JEU

# Risks & Périls

## LES BONNES PRATIQUES PROFESSIONNELLES POUR CONSERVER SON CAPITAL SANTÉ : LE JEU DE SOCIÉTÉ COLLABORATIF INTELLIGENT

La santé est notre bien le plus précieux ! Et même si l'adage veut que "**le travail, c'est la santé**", il faut apprendre tout au long de sa carrière professionnelle à la préserver, qu'elle soit physique ou mentale.

Chacun d'entre nous est l'acteur principal de sa santé et de sa sécurité. Utiliser les bons outils, mettre en oeuvre les gestes et postures adaptés, porter ses équipements de protection individuelle (EPI)... Autant d'actions pour rester en bonne santé plus longtemps.

Dans ce jeu, il vous faudra faire des choix pour gagner un maximum de points santé. Attention aux pièges !

### PRÉSENTATION DU JEU

**Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs**

**Durée :** 45 minutes à 1 heure

**But du jeu :** Les joueurs seront en équipe pour braquer la banque et récolter un maximum de points santé. Ils seront plongés dans une aventure en cinq manches où ils feront des choix en lien avec le BTP, métiers gros oeuvre.

**Accessoires :** téléphone (fonction minuteur)

### LES CARTES À JOUER

**Nombre de cartes :** xx

Amusez-vous à travers 5 manches de jeu avec une difficulté croissante. Chacune d'entre elles représente une étape pour accéder au butin de la banque. Les manches s'identifient grâce à la couleur d'en-tête des cartes. Elles se jouent de manière indépendante :

RISQUE DE VIBRATIONS



RISQUE DE CHUTE



RISQUE CHIMIQUE



RISQUE DE BRUIT



RISQUE DE PORT DE CHARGE



### APPROPRIEZ-VOUS LES CARTES

CARTES DÉPART



Piocher en premier la carte avec le drapeau pour chaque manche. Cette carte vous permet de démarrer l'aventure dans chaque manche.

CARTES SITUATION

Elles vous donnent la marche à suivre une fois que votre choix est validé en équipe.

CARTES OUTILS - CARTES ENVIRONNEMENT - CARTES CHOIX

Elles vous permettent de choisir les meilleurs équipements pour chacune de vos missions. Prenez les outils qui ne causeront pas de tort à votre santé. Faites les bons choix ! Ces cartes sont à associer avec les cartes situations correspondantes.

CARTES POINTS

Elles récompensent vos choix. En fonction de ces derniers, vous gagnez un certain nombre de points. Même si le choix que vous faites n'est pas le plus adapté à la situation rencontrée, vous pourrez continuer à avancer dans le jeu.



Récupérez le montant indiqué sur la carte points en billets \$anté. Vous pourrez comptabiliser votre butin à la fin du jeu.

# RÈGLES DU JEU RISKS & PÉRILS

## Installation :

- Poser le plateau de jeu sur une table
- Placer les tas de cartes par couleur autour du plateau. Ordre à suivre : **VERT**, **BLEU**, **VIOLET**, **ORANGE**, **ROUGE**.
- Placer la carte "départ" (avec un drapeau) sur le dessus de chaque tas.
- L'un des joueur est nommé "responsable" de récupérer les billets \$anté gagnés au cours de chaque manche.

## Principe du jeu :

- Vous formez une équipe et coopérer pour gagner.
- Chaque manche est représentée par une couleur de cartes : deux cartes de différentes couleurs ne peuvent pas être associées !
- Retourner la carte "départ", vous devrez faire le meilleur choix entre les différentes propositions qui leur seront faites.
- Une fois le choix définitif, les joueurs devront défausser les cartes indiquées car elles ne seront plus utilisées au cours de la partie.
- Récupérez les billets correspondants ont nombre de points \$anté gagnés au cours de chaque manche.

## Mini-jeu :

Au cours du jeu, les joueurs devront participer à des mini-jeux selon l'aventure où ils se trouvent.

- Les mini-jeux sont obligatoires.
- Les mini-jeux vous feront gagner des points supplémentaires.

## Fin de partie :

- La partie se termine quand les joueurs ont rempli toutes les missions et joué aux 5 manches.
- Vous pouvez compter vos points \$anté et comparer vos résultats avec la carte 100.



## Conseils :

- Essayez de vous organiser avant de commencer la partie (se répartir les rôles de chacun) et les garder jusqu'à la fin du jeu.
- Lisez attentivement les consignes et communiquez-vous les informations.
- Regardez attentivement l'ensemble de la carte, parfois vous pourrez y trouver des indices !
- Echangez entre vous avant de prendre toute décision.
- Défaussez les cartes au fur et à mesure dans la case "Défausse" du plateau.
- Conservez toutes vos cartes "Points" dans la case du plateau correspondante.
- Au passage d'une manche à l'autre toutes les cartes peuvent être défaussées, conservez vos billets \$anté.
- Attention : vous ne devez avoir qu'une seule couleur de cartes à la fois sur le plateau.

## Déroulement d'une manche :

- Retournez la carte étape et lisez-la à haute voix
- En bas de chaque carte, sont indiquées les cartes à piocher ou à défausser.
- Pour trouver plus facilement les cartes dans le tas, vous pouvez les étaler devant vous
- Vous aurez devant vous des cartes "situation" et des cartes "outil". Pour chaque situation pour devez choisir un outil parmi les propositions
- Une fois votre choix fait, additionnez le numéro de la carte "situation" avec le numéro de la carte "outil" pour découvrir le nombre de points que vous avez empochés !
- En bas des cartes points, vous retrouverez les instructions pour passer à l'étape suivante

## A vos marques, Prêts ? Santé !

- Vous êtes maintenant prêts à vous lancer dans l'aventure
- Prenez les 6 cartes "tutoriel" pour découvrir votre 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** 

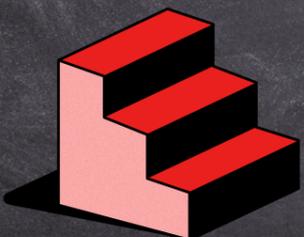
Vous voilà équipé pour la seconde étape !

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 cancérigène 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 :

**D I I**

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**

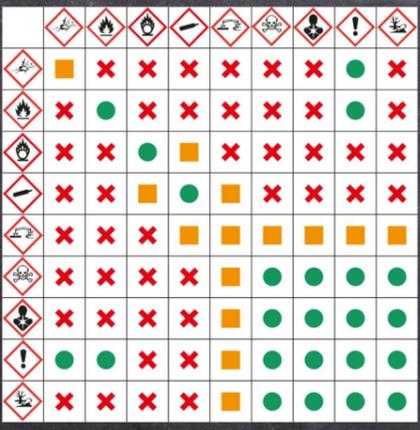


**Bombone d'hydrogène**

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, 68 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, 68 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