



business world

Le jeu où la réalité est pire que la parodie

Vous êtes un bon : vous portez un costume.

Fraichement diplômé de l'ESC Brouffe, vous voici enfin prêt à batailler pour le profit, armé de votre seul smartphone !

EMPLOYE :

Trouvez lui un nom ("*Marie-Chantal Brougnard*") et une profession ("*Marketing opérationnel*").

Puis un profil :

- **Winner** : agressif, gniak, mordant
- **Carpette** : lèche-botte, soumis, docile
- **Fourbasse** : rusé, hypocrite, manipulateur

Inventez **trois atouts** du genre :

powerpoint, fausse modestie, costume chic, small-talk, PNL, win-win négociation, anglicismes obscurs, mauvaise foi, tutoie le patron, stylo Mont-Blanc, flagorner le personnel...

JEU :

A chaque scène, votre Maître du Jeu ("*Life Coach*") vous propose un défi.

Racontez comment vous faites faces à ce challenge et jetez un dé. Utiliser un atout permet de jeter un dé supplémentaire, et retenir le meilleur score. Un atout utilisé ne pourra plus l'être pour le restant de la partie.

Parmi tous les employés, celui qui au final obtient le meilleur score au dé l'emporte et gagne un point de promotion. On change alors de scène.

En cas d'égalité, les employés restant en lice jettent de nouveau le(s) dé(s), avec ou sans atouts.

En début de partie, le *Winner* a 4 atouts et la *Carpette* a 1 point de promotion.

La *Fourbasse* peut faire annuler à tout moment 1 point de promotion d'un collègue.

Toutes les péripéties sont intégrées dans un récit circonstancié.

Au bout de [1d6+2] scènes, la partie est finie.

Celui qui a le plus de points de promotion gagne.