MEN AT WORK
UN JEU DE RITA MODL
Pretzel Games

*Le chantier de construction s'élève vers le ciel. Posées les unes sur les autres, les poutres de métal atteignent des hauteurs vertigineuses. Leur casque bien en place, les ouvriers intrépides transportent vaillamment les matériaux dans cette structure chancelante.*

*La construction se poursuit ainsi jusqu'à la visite officielle ; quand chef Rita arpente le chantier, tous prennent des risques pour l'impressionner. Chacun veut se faire remarquer : « L'ouvrier du mois, c'est moi ! ».*

*Qui recevra ce précieux titre sans faire pleuvoir les briques ?*

# MATÉRIEL DE JEU

## JEU DE BASE

1. 8 piliers
2. 28 poutres (de 4 couleurs)
3. 16 ouvriers portant leur casque
4. 36 cartes instruction
5. 1 carte Chef Rita
6. 15 certificats de sécurité
7. 13 titres « Ouvrier du mois »
8. 1 crochet de sauvetage muni d'une règle
9. 12 madriers
10. 12 briques

## VARIANTE 1 : CONTREMAITRE

- Aucun matériel supplémentaire n'est nécessaire

## VARIANTE 2 : GRUE

11. 1 support
12. 1 grue

## VARIANTE 3 : GRATTE-CIEL

- Fond de la boite

*Avant votre première partie, détachez soigneusement toutes les pièces de carton.*

*Assurez-vous que chaque ouvrier porte son casque : la sécurité avant tout !*

# JEU DE BASE

## QUI SERA LE MEILLEUR OUVRIER ?

Sur le chantier, les sociétés de construction déploient leurs ouvriers sur les poutres de métal pour bâtir peu à peu le nouvel édifice. Ce travail comporte des risques. Toute chute vous fera perdre un certificat de sécurité.

Le vainqueur est le premier joueur qui aura obtenu le nombre requis de titres Ouvrier du mois **(voir p.6)** ou le dernier joueur qui aura encore au moins un certificat de sécurité.

## COMMENT PRÉPARER LE CHANTIER DE CONSTRUCTION ?

**1.** Le joueur le plus jeune est en charge de la mise en place du chantier.

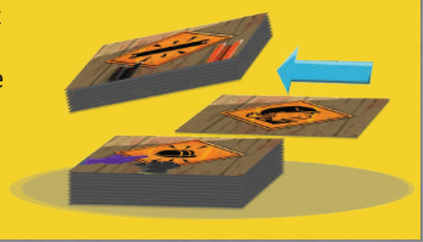
Il place trois piliers **1** sur la table (surface de jeu), à portée de main de tous les joueurs et place une poutre **2** de chaque couleur sur ces piliers.

Il place ensuite un ouvrier **3** sur l'une de ces poutres. La disposition de la structure est à la discrétion du joueur, tant que les règles suivantes sont respectées :

- ***Les piliers peuvent être placés comme bon vous semble,***
- ***Les poutres ne peuvent jamais toucher la surface de jeu,***
- ***L'ouvrier doit être debout et doit toucher la poutre avec ses 2 pieds.***

Constituez une réserve avec les 5 piliers restants et les 24 poutres restantes.
Placez aussi dans cette réserve les 15 ouvriers restants, ils sont prêts à travailler !

**2.** Mélangez toutes les cartes instruction **4**. Insérez la carte Chef Rita **5** environ au premier quart de la pile. Ensuite, formez une pioche en plaçant la pile de cartes à côté du chantier, de sorte que le dos des cartes **(gros panneau orange)** soit orienté vers le haut. Laissez suffisament d'espace pour constituer une défausse.



**3.** Chaque joueur prend 3 certificats de sécurité **6**.

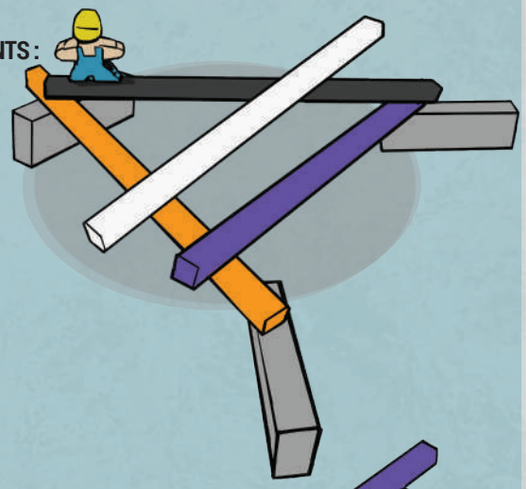
***Un joueur expert n'en prend que 2.***

**4.** Placez les pièces suivantes à côté du chantier :

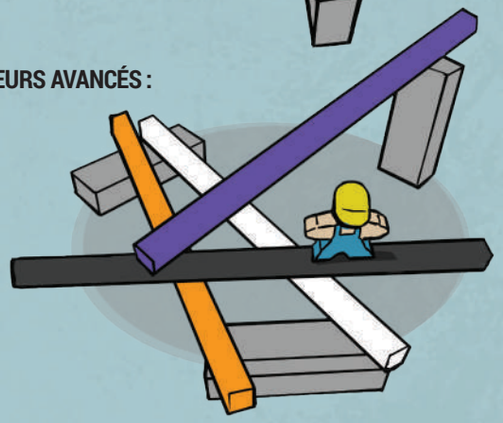
- les titres **Ouvrier du mois** **7**
- le **crochet muni d'une règle** **8**
- les **madriers** **9** et **les briques** **10**.

### QUELQUES EXEMPLES DE CHANTIER :

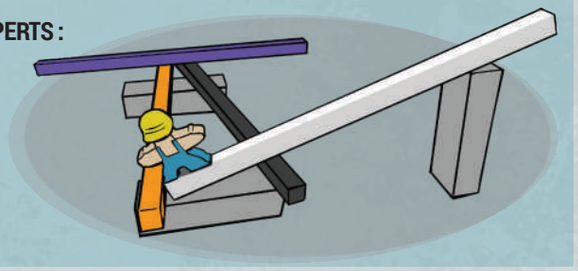
**1. POUR DÉBUTANTS :**



**2. POUR JOUEURS AVANCÉS :**



**3. POUR EXPERTS :**



## AU TRAVAIL !

À votre tour, révélez la **première carte instruction** de la pioche et réalisez **l'action correspondante**. Cette action consiste à **placer un ouvrier** ou **une poutre** dans le chantier en suivant les instructions. Ces instructions correspondent à la combinaison de la carte du dessus de la pioche et de la carte révélée sur la défausse. Parfois, des pièces supplémentaires doivent aussi être placées **(piliers, madriers, briques)**. Les **détails** sont indiqués sur la carte instruction.

**ATTENTION :** Faites de votre mieux pour ne pas causer d'accident. Si une pièce tombe, vous perdez un **certificat de sécurité**. Un joueur sans certificat est éliminé de la partie.

Le vainqueur sera le premier joueur qui aura acquis un certain nombre de titres **Ouvrier du mois (voir p.6)** ou le dernier joueur qui aura encore au moins 1 certificat de sécurité !

# COMMENT JOUER :

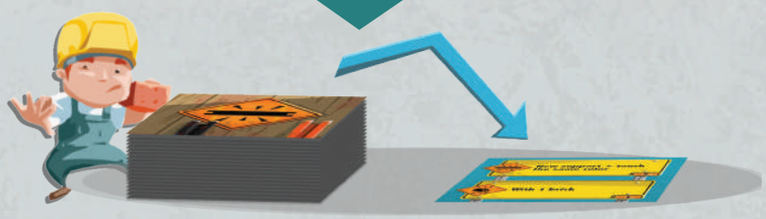
La partie se déroule en sens horaire. Le joueur le plus jeune prend le crochet de sauvetage et commence la partie. Le crochet de sauvetage indique qui est le joueur actif. Tant qu'un joueur possède le crochet de sauvetage, il est responsable du chantier. À la fin de son tour, le joueur actif doit donner le crochet au joueur à sa gauche.

**Lorsque vous recevez le crochet de sauvetage, retournez la prochaine carte instruction et placez-la sur la défausse de manière à voir les 2 panneaux jaunes.**

La combinaison de la carte instruction au sommet de la pioche et de la carte instruction retournée au sommet de la défausse détermine l'action que vous devez effectuer.

***Note :*** *Si vous révélez la dernière carte instruction de la pioche, conservez cette carte dans la défausse et mélangez toutes les autres cartes de la défausse pour constituer une nouvelle pioche.*

## 1. CARTES INSTRUCTION



### INSTRUCTION DE LA PIOCHE

La carte au sommet de la pioche indique ce que vous devez ajouter au chantier :

S'il s'agit d'une poutre, vous devez placer dans le chantier **une poutre** d'**une** des 2 couleurs illustrées sur la carte.

S'il s'agit d'un casque, vous devez placer **un ouvrier** sur une **poutre** du chantier de la **couleur** d'un des 2 gants illustrés sur la carte.

### INSTRUCTION DE LA DÉFAUSSE

La carte retournée au sommet de la défausse indique comment placer la poutre ou l'ouvrier et si d'autres pièces doivent aussi être placées :

Instruction pour placer la poutre

Instruction pour placer l'ouvrier

Pour plus de détails, voir la section 2 **Règles de construction** et **Cartes instruction** à la fin de la règle de jeu.

***Exemple :***

*Ajouter une poutre noire ou orange au chantier.*

*Cette poutre noire ou orange doit toucher 2 poutres de 2 autres couleurs différentes faisant déjà partie du chantier.*

## 2. RÈGLES DE CONSTRUCTION

### DE FAÇON GÉNÉRALE

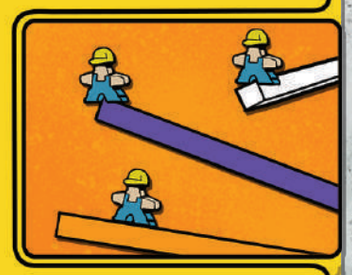
- vous ne pouvez utiliser **qu'une seule main** pour ajouter des matériaux ou des ouvriers au chantier.
- vous pouvez **toucher, déplacer** et **soulever** des matériaux et ouvriers du chantier avec la pièce que vous ajoutez (il n'est cependant pas permis de les toucher directement avec votre main).
- lorsque vous ajoutez des matériaux ou des ouvriers, vous pouvez vous pratiquer et tester un positionnement avant de le placer dans le chantier.
- toute manipulation qui n'est pas contre-indiquée par la carte instruction ou la règle de jeu **est permise**.
- si vous ne parvenez pas à suivre les instructions du premier coup (par exemple, si vous échappez une brique) **sans causer d'accident**, vous devez continuer d'essayer avec la même pièce.

### POUTRES

- la poutre que vous **devez** ajouter doit être **d'une couleur correspondant à l'une des poutres illustrées** sur la carte de la pioche.
- s'il ne reste plus de poutre d'une des couleurs indiquées, vous devez utiliser une poutre de la couleur restante.
- les poutres ne peuvent pas toucher la surface de jeu **(la table)**.
- vous ne pouvez placer une poutre **sur le casque d'un ouvrier**.
- vous pouvez placer une poutre sur des **briques** ou des **madriers**.
- vous ne pouvez placer une poutre **complètement** sur une autre.

### OUVRIERS

- prenez l'ouvrier que vous devez placer à partir de la réserve, parmi ceux qui attendent à proximité du chantier.
- l'ouvrier doit être placé debout sur une poutre dont la couleur correspond à celle d'un des **gants** illustrés sur la carte de la pioche.
- lorsque vous placez un ouvrier, ses 2 pieds **(jambes) doivent toucher la poutre**.



## ACCIDENT !

Durant votre tour, si une pièce de jeu (y compris un casque) tombe de la structure et atterrit sur la surface de jeu ou sur un ouvrier, vous avez causé un **accident**. **Vous perdez un certificat de sécurité** et votre tour se termine **immédiatement**. Donnez le crochet de sauvetage au prochain joueur.

Si une pièce tombe sans atterrir sur la surface de jeu ou sur un ouvrier, ou si seulement un pilier tombe, vous **n'avez pas causé** d'accident. Vous pouvez continuer votre tour.

Lorsque vous perdez votre dernier certificat de sécurité, vous êtes éliminé de la partie.

## NETTOYAGE

Lorsque vous recevez le crochet après un accident, vous êtes responsable de nettoyer le chantier :

Retournez dans la réserve les ouvriers, les poutres, les madriers et les briques tombées sur la surface de jeu. Utilisez le **crochet de sauvetage** pour toutes pièces tombées en dessous du chantier. Chaque **poutre** ne touchant la surface de jeu que par l'une de ses extrémités **peut être remise** dans le chantier **en la poussant**. **Si des piliers sont tombés**, décidez si vous les remettez dans la réserve ou si vous les laissez en place.

Après le nettoyage, le chantier est sécuritaire et **vous commencez votre tour normal** en retournant une carte instruction.

Il est possible de causer un accident durant le nettoyage. Ceci met également fin à votre tour immédiatement.

## CHEF RITA

Lorsque la **carte Chef Rita est révélée**, elle commence à distribuer des titres Ouvrier du mois. Placez la carte à côté des titres Ouvrier du mois et révélez une autre carte instruction pour continuer le tour.

À partir de ce moment, à la fin de son tour, si un joueur a placé **la plus haute pièce** du chantier **(matériau ou ouvrier)**, il impressionne chef Rita et reçoit un titre **Ouvrier du mois**.

En cas de doute, mesurez avec la règle !

# FIN DE LA PARTIE – QUI EST LE VAINQUEUR ?

### PREMIÈRE POSSIBILITÉ : LE MEILLEUR OUVRIER

Le premier joueur qui réussit à obtenir le nombre requis de titres Ouvrier du mois gagne la partie. Le nombre requis dépend du nombre de joueurs :

- **2 joueurs :** 5 titres
- **3-4 joueurs :** 4 titres
- **5 joueurs :** 3 titres
-

### DEUXIÈME POSSIBILITÉ : L'OUVRIER LE PLUS PRUDENT

S'il ne reste qu'un joueur possédant au moins 1 certificat de sécurité, ce joueur remporte la partie.

### TROISIÈME POSSIBILITÉ : ARRÊT DE CONSTRUCTION (RARE)

Si la réserve de matériaux ou d'ouvriers est épuisée, la partie s'arrête. Chaque joueur additionne ses certificats de sécurité et ses titres Ouvrier du mois. Le joueur ayant le plus haut total remporte la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a le plus de titres Ouvrier du mois qui l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

# VARIANTES

## VARIANTE : CONTREMAITRE

### CE QUI CHANGE :

Lors de la mise en place, avant d'insérer la carte Chef Rita dans la pioche, distribuez aléatoirement 2 cartes instruction à chaque joueur.

La partie se déroule ensuite comme le jeu de base avec les changements suivants :

Si un joueur ne veut ou ne peut effectuer l'action indiquée par les cartes instruction du dessus de la pioche et de la défausse, il peut jouer l'une de ses cartes pour modifier l'action à jouer.

Il peut jouer l'une de ses cartes sur le dessus :

- de la pioche, pour changer ce qu'il doit ajouter dans le chantier

**ou**

- de la défausse, pour changer comment les pièces doivent être placées.

Une fois utilisée, le joueur ne remplace pas sa carte.

Aussi, une nouvelle règle s'ajoute : un ouvrier doit toujours être placé sur **la plus haute poutre** du chantier de la couleur d'un des 2 gants illustrés sur la carte instruction.

**La partie se termine** comme dans le jeu de base.

## VARIANTE : GRUE

### CE QUI CHANGE :

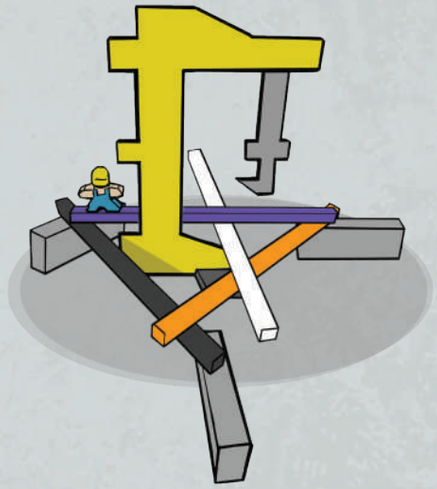
Fixez **la grue** à son support et placez-la **au milieu du chantier**.

Cette variante se joue comme le jeu de base. Cependant, **toutes les parties de la grue** peuvent maintenant servir à atteindre des niveaux encore plus hauts.

Un ouvrier ou un matériau qui tombe sur le support de la grue est considéré comme un **accident**.

La partie se termine comme dans le jeu de base.

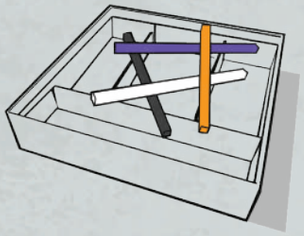
Si vous combinez cette variante avec celle du gratte-ciel, placez la grue **au fond de la boite**. Pour plus de défi, placez-la sur le rebord d'un coin de la boite.



## VARIANTE : GRATTE-CIEL

### CE QUI CHANGE :

Au lieu d'installer le chantier sur les piliers, construisez-le directement dans la boite. **Placez une poutre de chaque couleur** sur le rangement intérieur de la boite. Les poutres ne peuvent toucher ni le fond de la boite ni la surface de jeu. Dans cette variante, les piliers n'arrivent en jeu que par les cartes instruction.



Cette variante se joue comme le jeu de base. Cependant, les joueurs utilisent **les côtés de la boite** ainsi que **le rangement intérieur** pour construire le chantier.

Si un ouvrier ou un matériau touche le fond de la boite ou la surface de jeu, le joueur a causé un **accident** et **perd un certificat de sécurité**. Son tour se termine immédiatement.

Le nettoyage se passe comme dans le jeu de base. Cependant, les ouvriers, les briques et les madriers tombés dans la boite restent là. Les poutres et les piliers tombés retournent dans la réserve.

**La partie se termine** comme dans le jeu de base.

# CARTES INSTRUCTION

## RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES :

- Une poutre peut être touchée par le dessus, par le dessous ou par le côté.
- En plus de la pièce qu'elle doit obligatoirement toucher, la pièce que vous placez peut toucher à n'importe quelles autres pièces du chantier.
- La pièce que vous placez doit répondre à toutes les instructions lorsque vous avez terminé de la placer.
- Les briques et les madriers doivent être placés sur les bras des ouvriers. Si vous avez plusieurs briques ou madriers à placer, il est tout à fait possible de les empiler sur le même bras.
- Si vous ne pouvez exécuter l'action d'une carte instruction parce que le chantier ne contient pas l'une des pièces requise, retournez la carte instruction suivante et exécutez l'action de cette nouvelle carte.

## POUTRES

La poutre doit être en équilibre sur **une autre poutre** en un seul point. Ses 2 extrémités doivent être dans les airs.

La poutre doit toucher une **autre poutre** de la **même couleur**.

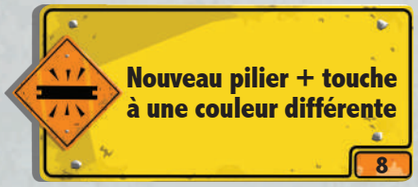
La poutre doit toucher **deux poutres** et chacune de ces trois poutres est de **couleur différente**.

La poutre doit toucher à n'importe quelle partie de **la plus haute poutre** du chantier.

La poutre peut être placée à l'endroit de votre choix. **Un ouvrier** doit être placé sur celle-ci.

La poutre doit être placée **sur le bras d'un ouvrier**. Il n'est pas permis de la placer sur un casque.

Premièrement, placez un **nouveau pilier** dans le chantier. Ce pilier peut être placé sur **la surface** de jeu ou **sur une poutre**, en position **debout** ou **couchée**. Votre poutre doit ensuite **toucher ce pilier** et **une poutre de même couleur**.




Premièrement, placez un **nouveau pilier** dans le chantier. Ce pilier peut être placé sur **la surface** de jeu ou **sur une poutre**, en position **debout** ou **couchée**. Votre poutre doit ensuite **toucher ce pilier** et **une poutre de couleur différente**.

Premièrement, placez **un nouveau pilier sur une poutre**, en position **debout** ou **couchée**. Votre poutre doit **au moins toucher** à une poutre.

La poutre doit toucher à **n'importe quel** pilier dans le chantier.

Placez **une brique sur la poutre** et placez ensuite les deux **simultanément** dans le chantier. La brique peut être placée n'importe où sur la poutre.

La poutre doit devenir **la plus haute** du chantier. Par contre, il n'est pas nécessaire qu'elle soit la plus haute **pièce**.

# OUVRIERS

**Avec 1 brique** (1)

Placez un ouvrier sur une poutre et placez ensuite **une brique** sur cet ouvrier.

**Avec 2 briques** (2)

Placez un ouvrier sur une poutre et placez ensuite **deux briques** sur cet ouvrier.

**Avec 1 madrier** (3)

Placez un ouvrier sur une poutre et placez ensuite **un madrier** sur cet ouvrier.

**Avec 2 madriers** (4)

Placez un ouvrier sur une poutre et placez ensuite **deux madriers** sur cet ouvrier.

**Avec 1 brique + 1 madrier** (5)

Placez un ouvrier sur une poutre et placez ensuite **une brique** et **un madrier** sur cet ouvrier.

**Près d'une extrémité** (6)

Placez un ouvrier sur une poutre de manière à ce qu'il en touche **l'une des extrémités**.

**Déplacement avec 1 madrier** (7)

Placez un madrier sur le bras d'un ouvrier et placez ensuite les deux **simultanément** sur une poutre du chantier.

**Connecte un ouvrier avec 1 madrier** (8)

Placez un ouvrier sur une poutre et prenez un madrier. Utilisez ce madrier pour **connecter** cet ouvrier avec un autre ouvrier déjà sur le chantier.

**Ouvrier supplémentaire** (9)

Placez un ouvrier sur une poutre et placez ensuite **un autre ouvrier** sur cette même poutre.

# CRÉDITS

**Auteur :** Rita Modl

**Sous licence de :** whitecastle.at

WHITE CASTLE GAMES AGENCY

**Réalisation :** Sophie Gravel

**Développement :** Martin Bouchard

**Illustrations :** Bernard Bittler & Chris Quilliams

**Design graphique :** Marie-Ève Joly

**Édition :** Katja Volk

**Traduction française :** Martin Bouchard & Anh Tu Tran

**Développement :**

Pretzel Games

info@pretzelgames.com
www.pretzelgames.com

©2018 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0
Canada

Conservez cette information pour vos dossiers.
Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

Fabriqué en Chine.