

Les glandeurs

3-5 joueurs

90'-120'

12+

LE TRAVAIL C'EST LA SANTÉ, NE RIEN FAIRE C'EST LA CONSERVER !

Introduction

Il est important de savoir que les propos et idées reçues véhiculées dans ce document et ce jeu ne reflètent en aucun cas la philosophie de l'auteur. Il s'agit d'un "pied de nez" et de l'autodérision face aux clichés populaires des métiers cités ci-après. En effet, la fonction principale de l'auteur se déroule dans le milieu scolaire et il a le plus profond respect envers les représentants politiques, les services policiers, les services ouvriers, les agents des transports en commun ainsi que le corps enseignant avec lequel il partage de nombreux projets.

Principe du jeu

Vous faites partie d'un corps professionnel et aspirez à vous la couler douce tandis que vos camarades, d'une autre profession, travailleront ardemment sous vos précieux conseils. Dans la plupart des jeux de gestion et de placement d'ouvriers, vous dirigez vos propres travailleurs pour les envoyer effectuer des tâches, déclencher des actions, etc. Dans ce jeu, c'est presque la même chose à la différence que vous ne contrôlerez pas vos travailleurs, mais ceux des autres. Au final, il vous sera donc demandé de ne pas être le meilleur travailleur, mais le pire de tous en étant le meilleur glandeur ! Vous allez vite vous rendre compte qu'il n'est pas si facile d'être un bon tire-au-flanc lorsque ce sont vos adversaires qui se chargent de vous envoyer au boulot...



Matériel

- ◆ 1 plateau de jeu
- ◆ 5 cartes de travail
- ◆ 100 cubes travailleurs (20 par joueur)
 - ◆ 20 cubes verts (Les profs)
 - ◆ 20 cubes rouges (Les ouvriers communaux)
 - ◆ 20 cubes bleus (Les policiers)
 - ◆ 20 cubes jaunes (Les chauffeurs des transports en commun)
 - ◆ 20 cubes gris (Les politiciens)
- ◆ 60 pièces (20 par valeur)
 - ◆ 20 pièces marrons (Valeur 1)
 - ◆ 20 pièces grises valeur (Valeur 3)
 - ◆ 20 pièces jaunes valeur (Valeur 5)
- ◆ 60 justificatifs (20 de chaque type)
 - ◆ 20 blancs (Certificats Médicaux)
 - ◆ 20 noirs (C4)
 - ◆ 20 naturels (Calculs de pension)
- ◆ 1 pion rectangulaire noir calendrier
- ◆ 1 dé
- ◆ 1 sac en tissu

Mise en place

1. Placer le plateau de jeu au centre de la table.
2. Placer le pion calendrier sur la case 1 du calendrier.
3. Placer les justificatifs à proximité du plateau.
4. Placer le dé à proximité du plateau
5. Placer les pièces à proximité du plateau. À tout moment de la partie, on peut échanger les pièces pour faire de la monnaie.

Chaque joueur prend une carte de travail, les travailleurs de sa couleur et les répartit comme suit :

6.  1 travailleur sur le 0 de la piste de **PT** (Points de Travail).
7.  1 travailleur sur une des 5 positions d'ordre de jeu du calendrier. L'ordre des joueurs est défini comme tel :
 - ◆ Le premier joueur sera la dernière personne à avoir "manqué" le travail / école / RDV Forem / etc. pour quelle que raison que ce soit (maladie, retard, mise à la pension, etc.).
 - ◆ Le second joueur sera l'avant-dernière personne à avoir "manqué" le travail / école / RDV Forem / etc. pour quelle que raison que ce soit (maladie, retard, mise à la pension, etc.).
 - ◆ Et ainsi de suite pour les autres joueurs.
8. 12 travailleurs dans le sac en tissu.
9. Les 6 travailleurs restants se placent dans la **zone école**
10. À partir du premier joueur, puis dans l'ordre du tour indiqué sur le dessus du calendrier, chaque joueur pioche 12 travailleurs au hasard dans le sac en tissu et les place sur sa **carte de travail**. La méthode de tirage est laissée libre aux joueurs.

But du jeu

Avoir le moins de points de travail en fin de partie.

1

5









4



2

7

6

3

9

10

1

10

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

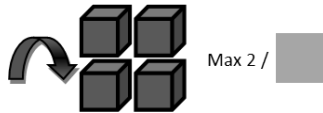
Tours de jeu

Le jeu se joue en 12 tours, un tour représentant 1 mois. Tous les 3 mois, on procède à une évaluation. Pendant un mois chaque joueur joue dans l'ordre défini sur le dessus du calendrier.

Tour d'un joueur

Le tour d'un joueur se déroule en 2 phases : phase de *travail forcé* et phase de *glandouille*.

Travail forcé



Le joueur actif prend 4 travailleurs de son choix venant de sa *carte de travail* et les envoie sur une des *zones libres* du plateau de jeu. Pendant son tour, on ne peut *pas* placer plus de 2 travailleurs de la même couleur sur une des *zones libres*. Si un travailleur est placé sur une des *zones de travail* pendant cette phase, son propriétaire reçoit l'argent directement (tout travail mérite salaire...).

- ◆ Au boulot : 3 pièces
- ◆ Pause café : 3 pièces
- ◆ Heures supplémentaires : 4 pièces
- ◆ Bénévolat : 0 pièce

Remarque : Il peut y avoir plus de 2 travailleurs de la même couleur sur ces zones suite aux placements des tours précédents. C'est uniquement lors du placement du tour en cours que la limite de 2 travailleurs pour chacune de ces zones prend cours.

Remarque : Lors des mois précédant l'évaluation (3-6-9-12), il se peut qu'il reste moins de 4 travailleurs sur les *cartes de travail* des joueurs. Dans ce cas, ils placent tous les travailleurs restants.

Remarque : Le nombre de *zones libres* sont limitées en fonction du nombre de joueurs. Seule la zone *Au boulot* n'est pas restreinte.

Glandouille



Si le joueur actif **n'a pas placé** de travailleurs lui appartenant, alors il peut déplacer jusqu'à 2 de ses travailleurs présents sur une des *zones de travail* ou une des *zones de justificatifs* vers des *zones libres* du plateau. S'il en déplace vers une des *zones de travail*, il ne bénéficie pas de la rentrée d'argent pendant cette phase.

Fin du tour

On passe au joueur suivant et on continue jusqu'à ce que chaque joueur ait joué un tour. Ensuite, on passe à la fin du mois.






Fin d'un mois



Tous les travailleurs se trouvant sur les **zones de justificatifs** peuvent activer celles-ci puis se déplacent obligatoirement dans la **zone maison** de leurs propriétaires respectifs ou dans la **zone du travail au noir** (excepté pour l'**agence de voyage**). L'activation s'effectue dans l'ordre du tour indiqué au-dessus du calendrier et chaque joueur peut activer les **zones de justificatifs** dans l'ordre de son choix. Ensuite, on recommence un nouveau mois en déplaçant le **pion calendrier** sur le mois suivant pour commencer un nouveau tour.

Activation des zones de justificatifs

Un travailleur placé dans une de ces 5 zones peut décider de l'activer, que la zone soit activée ou non, le travailleur va directement dans la **zone maison** de son propriétaire ou dans la **zone du travail au noir** (après avoir résolu la zone le cas échéant, excepté pour l'**agence de voyage**).

- ☐  **Médecin** : Payer 3 pièces pour obtenir 1 certificat médical, on peut en acheter maximum 2 par travailleur.
- ☐  **Bureau de chômage** : Recevoir 2 pièces et 1 C4
- ☐  **Office des pensions** : Payer 2 pièces et recevoir un calcul de pension
- ☐  **Syndicat** :
 - Cette zone et la seule où chaque faction peut venir 1x chacune.**
 - ◆ Soit payer 2 pièces pour choisir sa place lors du prochain tour de jeu (on ne peut pas réserver la place que l'on occupe déjà et on ne peut pas prendre la place choisie par un adversaire pendant le même tour). Les places des autres joueurs sont décalées vers la droite.
 - ◆ Soit payer 4 pièces pour exécuter une **phase glandouille**.
 - ◆ Soit payer 6 pièces pour déclencher une **grève**. Le joueur retire alors 2 travailleurs du plateau (peu importe le propriétaire) où qu'ils se trouvent (sauf ceux à la pension, ils sont immunisés jusque la fin de la partie). Les travailleurs retournent directement dans le sac
- ☐  **Agence de voyage** : Payer sa place dans l'avion pour partir en vacances.
 - ◆ 1^{ère} place : 3 pièces, 2^{ème} place : 5 pièces, 3^{ème} place : 7 pièces.
 - ◆ Les places se prennent dans l'ordre.
 - ◆ Si on ne sait pas payer sa place, alors on doit se rendre dans sa **zone maison** ou **au travail au noir**.

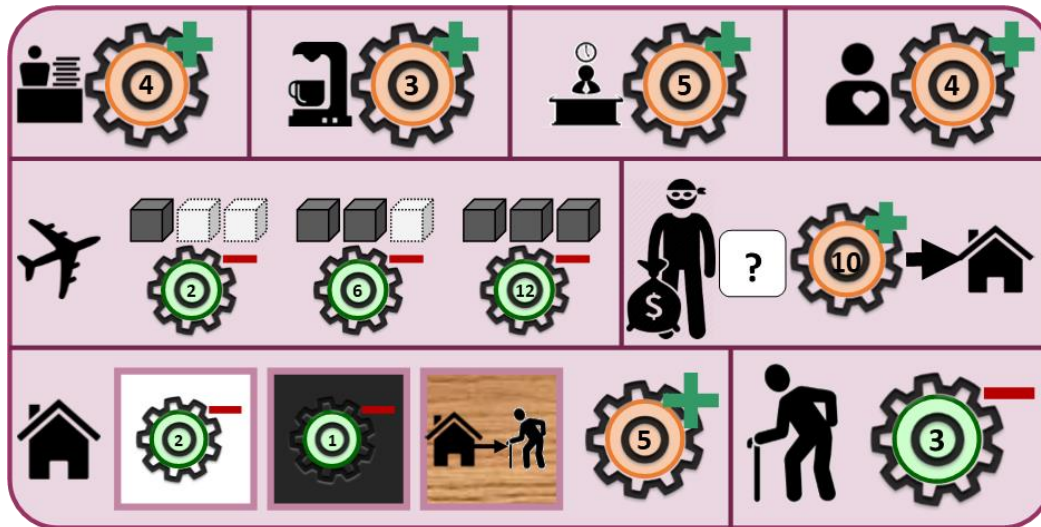
Zone maison et travail au noir

Après avoir activé le **médecin**, le **bureau de chômage**, l'**office des pensions** et le **syndicat** ; ou si on ne sait pas payer sa place dans l'avion à l'**agence de voyage**, on doit obligatoirement aller dans sa **zone maison** ou décider d'aller au **travail au noir**.

Si on décide d'aller **travailler au noir**, on doit occuper 1 des 6 places disponibles et on reçoit immédiatement 8 pièces.

Evaluation

Tous les 3 mois, on procède à une évaluation en tenant compte des capacités de justificatifs des factions.



- ◆ Chaque joueur gagne des **PT** par travailleur présent dans les **zones de travail** :

- ◆ **Au boulot** : 4 **PT**
- ◆ **Pause café** : 3 **PT**
- ◆ **Heures supplémentaires** : 5 **PT**
- ◆ **Bénévolat** : 4 **PT**

- ◆ Chaque joueur ayant des travailleurs dans l'avion pour partir en vacances, il recule sur la piste de **PT** :

- ◆ 1 travailleur : 2 **PT**
- ◆ 2 travailleurs : 6 **PT**
- ◆ 3 travailleurs : 12 **PT**

- ◆ Le contrôleur du travail au noir effectue une vérification. On lance le dé et si un travailleur se trouve sur la case correspondant au résultat du dé, son propriétaire avance de 10 **PT**. Ensuite le travailleur incriminé va directement dans le sac en tissu. Tous les autres travailleurs non contrôlés vont dans la **zone maison** de leurs propriétaires respectifs.

- ◆ Pour chaque travailleur dans sa **zone maison**, le propriétaire doit justifier sa présence avec soit :

- ◆ 1 Certificat médical et recule de 2 **PT**, ☐
- ◆ 1 C4 et recule de 1 **PT**, ☐
- ◆ 1 Calcul de pension+ X pièces en fonction du trimestre en cours : ☐
- ◆ Trimestre 1 : 12 pièces
- ◆ Trimestre 2 : 10 pièces
- ◆ Trimestre 3 : 8 pièces
- ◆ Trimestre 4 : 6 pièces

On effectue une **mise à la pension** avec ce justificatif

- ◆ Pour chaque travailleur dans la **zone de retraite**, on recule de 3 **PT**

Remarque mise à la pension : Avec un calcul de pension, on effectue une **mise à la pension**, ce qui veut dire que l'on transfère un travailleur depuis la **zone maison** vers la **zone de retraite**. Il y reste jusque la fin du jeu, il est immunisé.



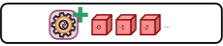


Remarque justificatifs: Tous les justificatifs utilisés sont défaussés.

Si aucun justificatif ne peut être fourni, chaque travailleur impacté avance de 5 **PT**

Avant une évaluation

Chaque faction possède une capacité spéciale et certaines d'entre elles peuvent s'activer juste avant ou pendant une évaluation :

Capacités spéciales

- ◆ **Policiers** (*Jamais là quand il faut*) : Chacun de leurs travailleurs dans la **zone** où ils sont minoritaires rapporte **1 PT** au lieu du coût normal de la zone. En cas de plusieurs choix possibles, le joueur choisi la zone où appliquer la capacité 
- ◆ **Profs** (*Ils ont trop de congés*) : Au début de chaque évaluation, ils gagnent 1 certificat médical et 1 C4 
- ◆ **Ouvriers des services publics** (*1 qui bosse, les autres qui regardent*) : Chacun de leurs travailleurs, au-delà du premier, dans la **zone** où ils sont majoritaires, réduit cumulativement de 1 sa pénalité de **PT**. 
- ◆ **Chauffeurs des transports en commun** (*Toujours en grève*) : Au début de chaque évaluation, ils peuvent déclencher une grève gratuitement. 
- ◆ **Politiciens** (*Mettent trop de taxes*) : Au début de chaque évaluation, chaque joueur doit leur donner 2 pièces. 

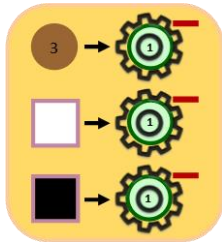
Après une évaluation

Tous les travailleurs sont retirés du plateau et remis dans le sac en tissu, excepté les travailleurs dans les **zones de retraite** et **école**.

On ajoute des travailleurs de chaque **zone école** dans le sac en tissu en fonction du mois en cours : 1 au mois 4, 2 au mois 7, 3 mois 10.

À partir du premier joueur, puis dans l'ordre du tour indiqué sur le dessus du calendrier, chaque joueur pioche 12 travailleurs au hasard dans le sac en tissu et les place dans sa **carte de travail**. S'il reste des travailleurs dans le sac, alors les travailleurs excédentaires sont envoyés directement dans la **zone maison** de leur propriétaire respectif. Cette étape ne s'effectue pas à la fin du mois 12.

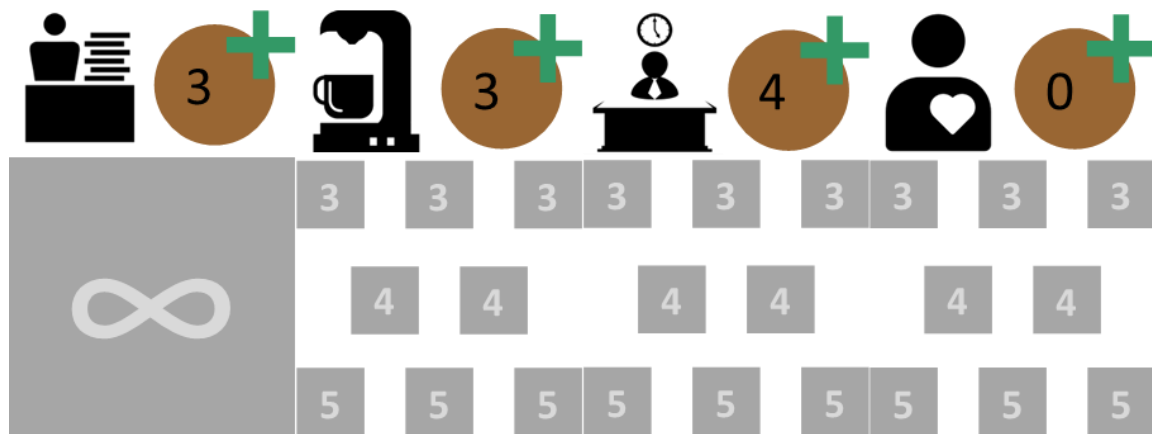
Fin du jeu – Ajustement final



À La fin des 12 mois, donc après l'évaluation de fin de mois, chaque joueur perd **1 PT** par tranche de **3 pièces**, par **certificat médical** et par **C4** en sa possession. Le joueur avec le moins de **PT** gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de travailleurs dans sa **zone de retraite** est déclaré vainqueur.

Zones de jeu

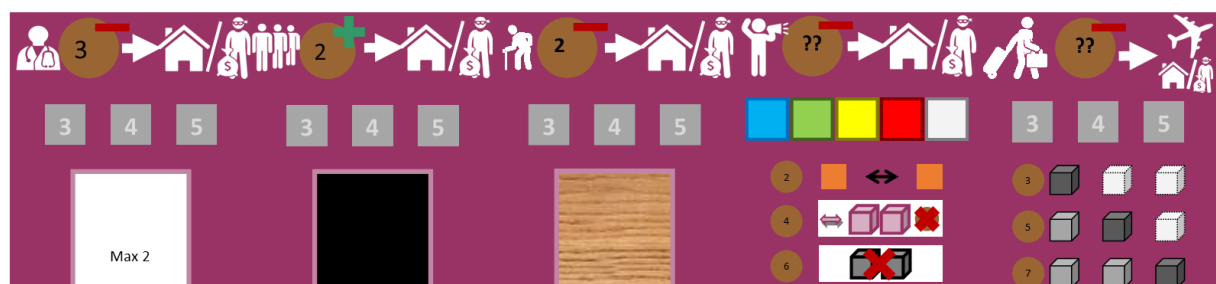
Zones de travail













Dès qu'un travailleur est placé dans une de ces 4 zones, le propriétaire du travailleur reçoit directement des pièces **uniquement** lors de la **phase de travail forcé**. Pour rappel, les **PT** seront attribués lors de l'évaluation de fin de trimestre.

- ◆ **Au boulot** : 3 pièces,
- ◆ **Pause café** : 3 pièces,
- ◆ **Heures supplémentaires** : 4 pièces,
- ◆ **Bénévolat** : 0 pièce

Zones de justificatifs

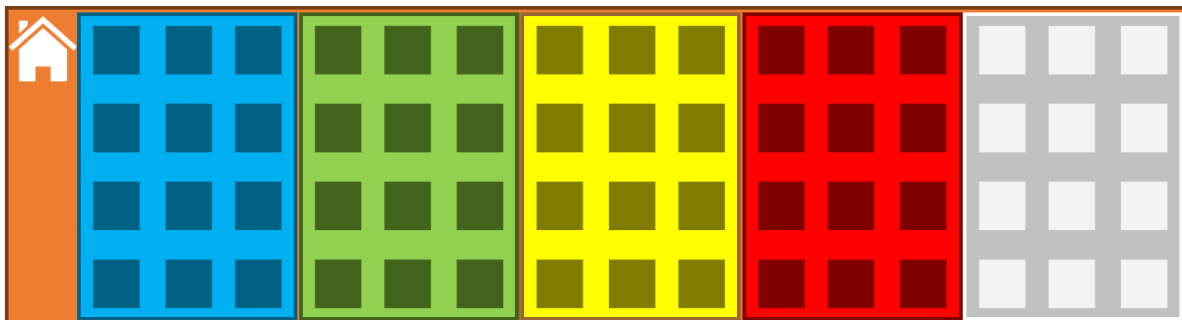


Un travailleur placé dans une de ces 5 zones peut décider de l'activer, que la zone soit activée ou non, le travailleur va directement dans la **zone maison** de son propriétaire ou dans la **zone du travail au noir** (après avoir résolu la zone le cas échéant, excepté pour l'**agence de voyage**).

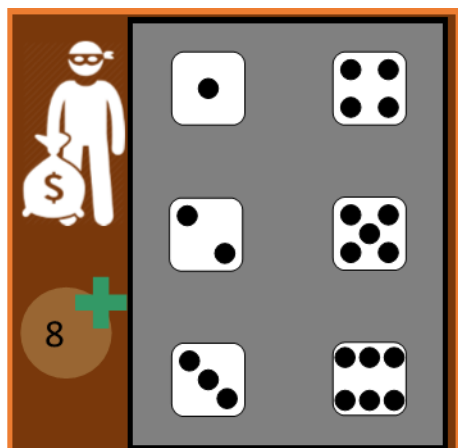
- ☐   **Médecin** : Payer 3 pièces pour obtenir 1 certificat médical, on peut en acheter maximum 2 par travailleur.
-  **Bureau de chômage** : Recevoir 2 pièces et 1 C4
-   **Office des pensions** : Payer 2 pièces et recevoir un calcul de pension
-   **Syndicat** :
 -  **Cette zone et la seule où chaque faction peut venir 1x chacune.**
 - ◆ Soit payer 2 pièces pour choisir sa place lors du prochain tour de jeu (on ne peut pas réserver la place que l'on occupe déjà et on ne peut pas prendre la place choisie par un adversaire pendant le même tour). Les places des autres joueurs sont décalées vers la droite.
 - ◆ Soit payer 4 pièces pour exécuter une **phase glandouille**.
 - ◆ Soit payer 6 pièces pour déclencher une **grève**. Le joueur retire alors 2 travailleurs (peu importe le propriétaire) du plateau où qu'ils se trouvent (sauf ceux à la pension, ils sont immunisés jusque la fin de la partie). Les travailleurs retournent directement dans le sac
-   **Agence de voyage** : Payer sa place dans l'avion pour partir en vacances.
 - ◆ 1^{ère} place : 3 pièces, 2^{ème} place : 5 pièces, 3^{ème} place : 7 pièces.
 - ◆ Les places se prennent dans l'ordre.
 - ◆ Si on ne sait pas payer sa place, alors on doit se rendre dans sa **zone maison** ou **au travail au noir**.

Zones communes

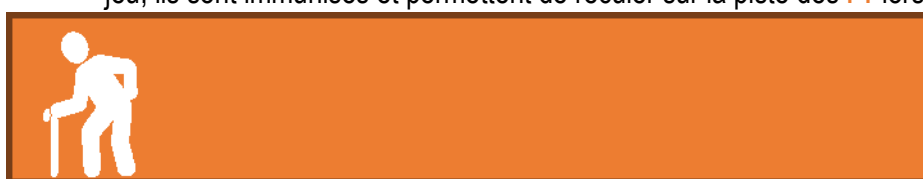
- ◆ **Maison** : Les travailleurs situés dans cette zone peuvent reculer sur la piste **PT** lors des évaluations avec les justificatifs nécessaires. Si la justification ne peut pas se faire, chaque travailleur injustifié avance de **5 PT**



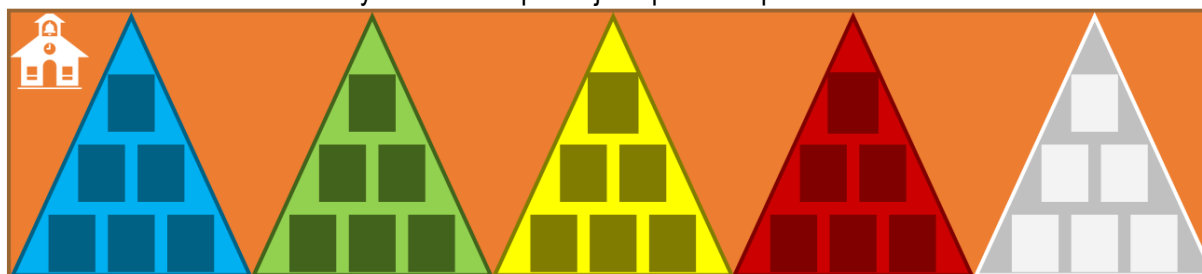
- ◆ **Travail au noir** : Dès qu'on y place un travailleur, son propriétaire reçoit immédiatement 8 pièces mais s'expose au risque de se faire contrôler lors de l'évaluation. Le travailleur y reste jusqu'à l'évaluation.



- ◆ *Retraite* : Les travailleurs situés dans cette zone sont considérés comme complètement sortis du jeu, ils sont immunisés et permettent de reculer sur la piste des **PT** lors des évaluations.

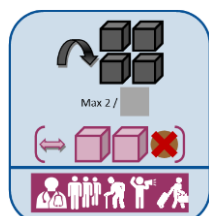


- ◆ *École* : Les travailleurs situés dans cette zone ne rapportent aucun **PT** lors des évaluations. Ils sont destinés à être envoyés au travail par le jeu après chaque évaluation.



Autres éléments du plateau

Actions

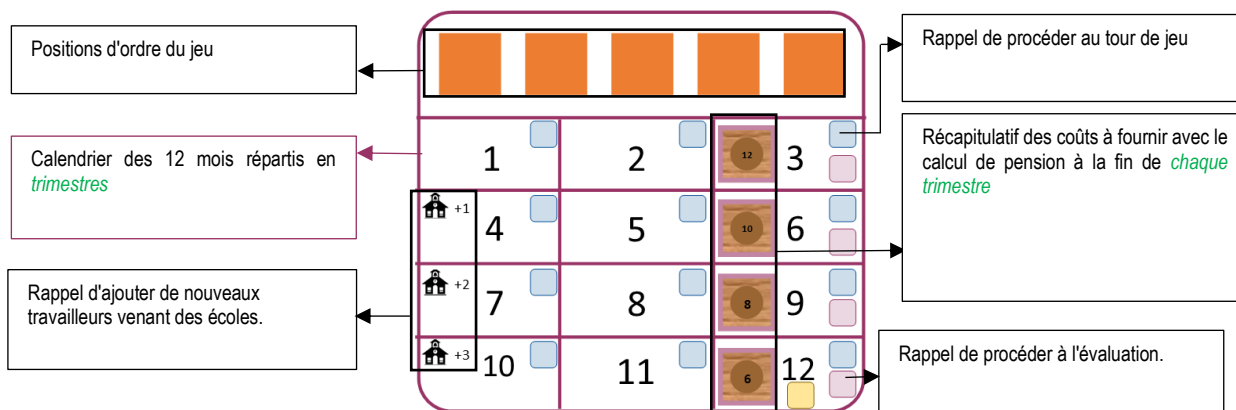


Rappel de la phase de *travail forcé*

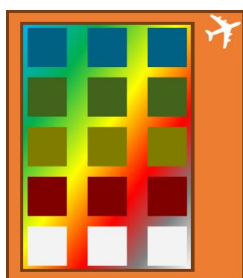
Rappel de la phase de *glandouille*

Rappel d'activation des **zones de justificatifs**

Zone calendrier



Avion

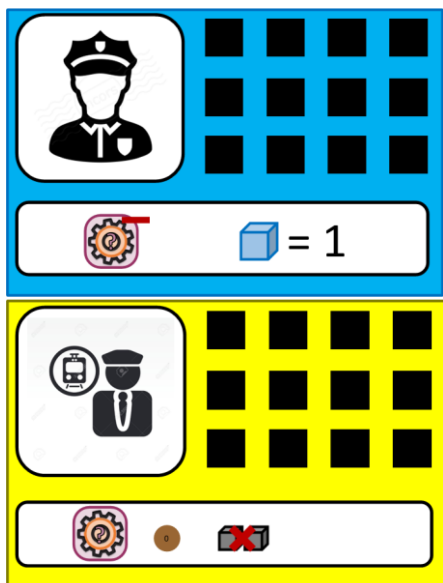


Il y a 3 places par joueur dans l'avion. Chaque joueur doit occuper les cases correspondantes à sa couleur.

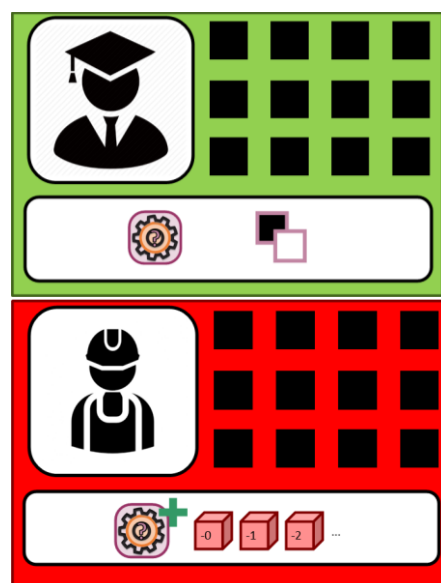
Cartes de travail

Les travailleurs qui seront joués tout au long de la partie :

Policiers

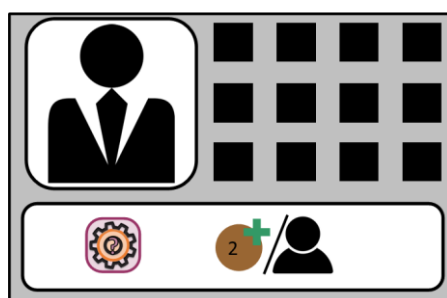


Profs



Chauffeurs des transports en commun

Ouvriers communaux



Politiciens

Les Glandeurs – Aide de jeu

Résumé du jeu

- ◆ Dans l'ordre du jeu, chaque joueur joue 1 tour
- ◆ Dans l'ordre du jeu, chaque joueur peut activer, dans l'ordre de son choix, les zones de justificatifs dans lesquelles il a des travailleurs et les envoie ensuite dans sa zone maison ou au travail au noir (sauf agence de voyage).
- ◆ En fin de trimestre :
 - ◆ Activer les capacités spéciales
 - ◆ Procéder à l'évaluation
 - ◆ Retirer tous les travailleurs sauf ceux placés en zone école et zone de retraite
 - ◆ Ajouter des travailleurs de chaque zone école (excepté au trimestre 4).
- ◆ Déplacer le pion calendrier au mois suivant.
- ◆ À la fin du jeu, procéder à l'ajustement final.

Résumé du tour

Travail forcé

- ◆ Répartir 4 travailleurs sur des zones libres (Max 2 de même couleur dans 1 zone sauf pour la zone Au Boulot).
- ◆ Donner les pièces aux travailleurs répartis. (Au boulot :3, Pause café :3, Heures sup : 4, Bénévolat :0)

Glandouille

- ◆ Si on n'a pas placé de travailleurs de sa couleur lors du travail forcé: Déplacer 2 de ses travailleurs vers des autres zones libres. On ne gagne pas de pièce si on se déplace sur une des 4 zones de travail.

Évaluation

- ◆ Pour chaque travailleur dans les zones suivantes :

- ◆ Au boulot : + 4 PT
- ◆ Pause café : + 3 PT
- ◆ Heures supplémentaires : + 5 PT
- ◆ Bénévolat : + 4 PT
- ◆ Pour chaque faction dans l'avion :
 - ◆ 1 place : -2 PT
 - ◆ 2 places : -6 PT
 - ◆ 3 places : -12 PT
- ◆ Pour la faction sur le dé du contrôleur : + 10 PT, les autres vont à la maison
- ◆ Pour chaque travailleur dans sa zone maison, défausser soit :
 - ◆ 1 Certificat médical, -2 PT
 - ◆ 1 C4, -1 PT
 - ◆ 1 Calcul de pension + X pièces (en fonction du trimestre en cours 14-10-6-2) et déplacer le travailleur dans la zone de retraite
- ◆ Ou subir 5 PT.
- ◆ -3 PT par travailleur en zone de retraite.

Ajustement final

-1 PT par 3 pièces, par certificat médical et par C4.

Zones de justificatifs

- ◆ Médecin : - 3 pièces par CM (Max 2 CM par travailleur)
- ◆ Bureau de chômage : + 2 pièces, 1 C4
- ◆ Office des pensions : - 2 pièces, 1 calcul de pension
- ◆ Syndicat :
 - ◆ 2 pièces : choisir sa place dans l'ordre du jeu
 - ◆ 4 pièces : exécuter une phase glandouille
 - ◆ 6 pièces : déclencher une grève
- ◆ Agence de voyage :
 - ◆ 1^{ère} place : 3 pièces
 - ◆ 2^{ème} place : 5 pièces
 - ◆ 3^{ème} place : 7 pièces

Une vidéo explicative des règles se trouve à cette adresse :

www.baelence.be

(rubrique "créations ludiques")

Pour tous contacts :

infos@baelence.be