

Le jeu en bref

Le jeu vise pour chaque équipe à couvrir au maximum les exigences de l'ISO 9001, afin d'atteindre la meilleure maturité dans les trois axes : Clients, Personnel et Opérations. L'équipe gagnante est celle qui aura atteint le plus haut score de maturité global à l'issue du jeu. Pour gagner des points, il vous faut acquérir les exigences correspondant à chaque axe de maturité, tel que décrit dans le tableau de bord de chaque équipe. Une exigence peut contribuer à plusieurs axes, il faut être vigilant pour maximiser les gains !

Lancement du jeu

Chaque équipe reçoit 12 pièces d'or de la part de la banque. Le jeu s'effectue dans le sens des aiguilles d'une montre, en partant de l'équipe qui obtient le meilleur score avec le premier lancé de dés.

Case Exigence

Lorsque vous tombez sur une case Exigence, vous pouvez en faire l'acquisition mais il vous faut pour cela trouver la bonne réponse à la carte EXIGENCE correspondante. Chaque équipe indique son choix, d'abord celle qui est tombée sur la case, puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. La première équipe qui donne la bonne réponse remporte l'exigence et donne une pièce d'or à la banque comme coût d'acquisition. Si vous tombez sur une case que vous possédez déjà, alors vous recevez une pièce d'or comme dividende de la part de la banque, et vous pouvez acquérir l'exigence de votre choix. Si vous tombez sur une case Exigence qui est déjà détenue par une autre équipe, alors vous pouvez l'acquérir en donnant une pièce d'or à l'équipe première acheteuse, si celle-ci est capable de citer une bonne pratique qu'elle détient dans ce domaine (benchmark). Sinon, la pièce d'or est donnée à la banque. Pour toute acquisition d'exigence, l'équipe bénéficiaire encercle manuellement cette exigence sur son tableau de bord.

Case Quiz

L'équipe qui tombe sur une case Quiz tire une carte, lit la pratique à haute voix, puis toutes les équipes recherchent l'exigence concernée sur la carte d'orientation ISO 9001. Chaque équipe donne sa réponse, en priorité celle qui est tombée sur la case, puis les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. La première équipe qui donne la réponse juste se positionne sur l'exigence de son choix et peut en faire l'acquisition sans coût ni action supplémentaire..

Case Evènement

Chaque équipe qui tombe sur une case Evènement tire une carte et lit son contenu à haute voix. L'équipe qui détient deux étoiles dans l'axe « Amélioration » est systématiquement gagnante.

Case Départ

Chaque équipe qui détient une étoile dans l'axe « Amélioration » gagne trois pièces d'or à chacun de ses passages par la case Départ.

Fin du jeu

Au signal, chaque équipe comptabilise ses points de maturité à partir de son tableau de bord. L'équipe gagnante est celle qui cumule le plus de points de maturité.