

YOU HAD ONE JOB™

LEEFTIJD: 12+
AANTAL SPELERS: 4-10

INSTRUCTIES

INHOUD

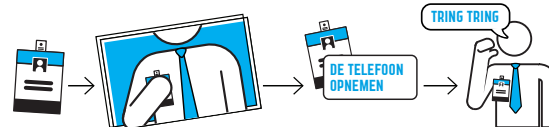
- 10 naamplaatjes
- 30 taakkaarten
- 60 prestatiebeoordelingskaarten
- Volledige instructies

VOORBEREIDING

Je hebt maar één taak, dus verpest het niet! Neem het op tegen je collega's en voer je taken uit terwijl ze met hun handen een gestaag ritme trammelen. Als je drie missers maakt, word je ontslagen. De werknemer die als laatste overblijft, wint het spel!

VOORBEREIDING

Geef elke speler een naamplaatje, schud de stapel taakkaarten en geef elke speler één kaart. De spelers moeten hun taakkaart in hun naamplaatje plaatsen en dat aan hun kleding vastmaken, zodat alle spelers de taken van hun kersverse collega's kunnen zien.



Alle collega's maken om de beurt een gebaar en een geluid dat bij hun taakkaart past. Als de taak bijvoorbeeld "Neem de telefoon op" is, kan de speler doen alsof die de hoorn van de haak neemt, een toets indrukt en de telefoon naar zijn oor brengt, en "Tring, tring... hallo?" als geluid gebruiken. Iedereen mag zelf een gebaar en geluid verzinnen. Hoe gekker, hoe leuker!

LET OP! Om het spel te kunnen spelen moet je het gebaar EN het geluid van de taak van elke speler weten. Dus oefen alvast maar wat!

Plaats de extra taakkaarten en de prestatiebeoordelingskaarten met de rug naar boven in het midden van het speelgebied.

AAN HET WERK

De oudste speler mag als eerste collega beginnen, omdat die al genoeg heeft geleden en wel eens iets fijns heeft verdiend. Als hij of zij een misser maakt (daar komen we nog op terug), is de volgende speler aan de beurt. Er wordt tegen de klok in gespeeld.

Alle collega's beginnen het spel door in een vast ritme met hun handpalmen op de tafel te trammelen. Begin de beat door ongeveer elke twee seconden op de tafel te tikken, het wijst zich vanzelf! Hou de beat de hele ronde in stand. Naarmate het spel vordert moet het ritme gestaag worden versneld als blijk van het steeds hogere tempo waarop je baas verwacht dat je werkt naarmate je langer in dienst bent.



VOORBEELD



COLLEGA 2



COLLEGA 1



- Collega 1: Neem de telefoon op, doe yoga-oefeningen
- Collega 2: Neem de telefoon op, doe yoga-oefeningen, maak een ritje in de achtbaan
- Collega 1: Neem de telefoon op, doe yoga-oefeningen, maak een ritje in de achtbaan, hengel een vis binnen
- Collega 2: Neem de telefoon op, doe yoga-oefeningen, maak een ritje in de achtbaan, hengel een vis binnen, lift gewichten
- Collega 1: Neem de telefoon op, doe yoga-oefeningen, maak een ritje in de achtbaan, hengel een vis binnen, lift gewichten, schiet een pijl af

Iedereen die een misser opmerkt (en in het bijzonder de ontslagen collega's die nog altijd op kantoor rondhangen) moet stoppen met op de tafel trammelen en "Je bent ontslagen!" roepen.

Zodra een collega een misser maakt (of volledig doordraait) is het spel ten einde. Als de collega's alle acht taken met succes hebben uitgevoerd, kunnen ze opnieuw beginnen. In dat geval moeten ze echter de volgorde van taken veranderen. Het is ook mogelijk om het op gelijkspel te gooien.

EINDE VAN HET SPEL

De collega die als enige overblijft, wint het spel. Goed werk, dat staat vast geweldig op je CV!



Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Made in China

925263-0-10-Y04-0322

De eerste collega begint de ronde door zijn taak uit te voeren (het aan het begin van de ronde gekozen gebaar en geluid) en moet daarop direct de taak van een andere collega uitvoeren (door het gebaar en het geluid van die speler te maken).

LET OP! Als een collega jouw taak heeft uitgevoerd, moet je daar direct op reageren door je eigen taak te herhalen en daarop de taak van een andere collega uit te voeren!

VOORBEELD



- Collega 1: Neem de telefoon op, doe yoga-oefeningen
- Collega 2: Doe yoga-oefeningen, maak een ritje in de achtbaan
- Collega 3: Maak een ritje in de achtbaan, schiet een pijl af enzovoort

TIPS VAN DE DUISTERE HANT VAN HET KANTOOR: Help je concurrenten niet! Kijk iemand anders aan terwijl je de taak van een andere speler uitvoert. Wees geniepig en achterbaks en zorg ervoor dat een andere speler wordt ontslagen!

Collega's blijven elkaar verantwoordelijkheden toeschrijven terwijl ze de beat in stand houden, totdat iemand een misser maakt.

Voorbelden van missers:

- Niet direct reageren wanneer je taak wordt uitgevoerd (scherp blijven!)
- Een taak (gebaar en geluid) niet op juiste wijze uitvoeren (zelfs als het jouw eigen taak is)
- Te lang wachten tussen het uitvoeren van je eigen taak en die van een collega (zat je te slapen tijdens de vergadering?)
- Een taak uitvoeren die niet langer deel uitmaakt van het spel (die collega werkt hier niet meer)

Als een collega een misser maakt, komt de ronde ten einde. Iedereen die een misser opmerkt moet stoppen met trommelen op tafel en "Je bent ontslagen!" roepen. Toon geen genade terwijl je de bedrijfs ladder opklimt: als een collega ook maar een paar seconden te langzaam reageert, telt dat al als misser!

De collega die een misser heeft gemaakt moet een prestatiebeoordelingskaart trekken en de taak die op deze kaart staat vermeld hardop voorlezen en uitvoeren. Als een collega een andere taakkaart trekt, moet de speler de kaart in zijn ID-badge daardoor vervangen en op basis van de nieuwe kaart direct een nieuw gebaar en geluid kiezen. Deze collega begint de volgende ronde.

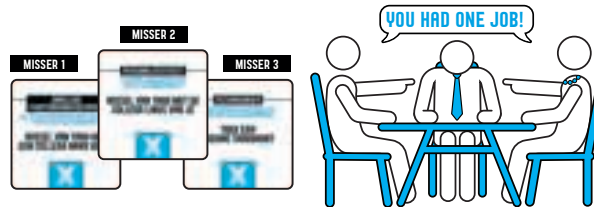
Het is net als in het echte leven: als mensen op kantoor een misser maken, wordt het werk er voor iedereen een stuk moeilijker op. Leg oude taakkaarten met de rug naar boven op een aflegstapel.

Collega's moeten hun prestatiebeoordelingskaart(en) bewaren om de score bij te houden.



ONTSLAGEN

Elke kaart telt namelijk als een misser. Een speler die drie missers heeft gemaakt (kaarten die met een X worden aangegeven) vliegt de laan uit. En niemand is er natuurlijk rouwig om dat die collega de organisatie verlaat.



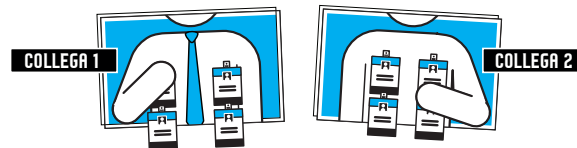
ALS ER NOG MAAR DRIE COLLEGA'S OVER ZIJN: Als er nog maar drie collega's zijn overgebleven wordt het spel lastiger. Alle collega's moeten hun naamplaatjes omdraaien, zodat hun taak niet langer zichtbaar is. Volg de spelinstructies vanaf het gedeelte "Aan het werk".

Iedereen (en dus ook ontslagen collega's die grimmig op kantoor blijven rondhangen) die een misser opmerkt moet stoppen met trommelen en "Je bent ontslagen!" roepen. Vergeet niet om die speler aan te staren en met je vinger naar hem of haar te wijzen. Geniet van het geroddel in de wandelgangen terwijl die speler zijn prestatiebeoordelingskaart trekt!

TIP: Je kunt het uitvoeren van taken bemoeilijken door de naamplaatjes om te draaien, zodat collega's die niet kunnen lezen. En je kunt het spel vereenvoudigen door de naamplaatjes met de kaart naar voren te dragen.

DE LAATSTE RONDE

ALS ER NOG MAAR TWEE COLLEGA'S OVER ZIJN: Als de bezuinigingsrondes aanbreken en er slechts twee collega's zijn overgebleven, gaat het hard om hard. Zij moeten de taken van hun voormalige collega's overnemen en de strijd met elkaar aanbinden totdat er slechts een van hen overblijft. Beide collega's moeten vier taakkaarten van de aflegstapel nemen, die in naamplaatjes bevestigen en alle vier naamplaatjes aan hun kleding bevestigen.



De oudste collega begint de ronde door eerst een van zijn eigen taken uit te voeren, gevolgd door een taak van zijn collega. Die collega reageert door in dezelfde volgorde de beide zojuist uitgevoerde taken uit te voeren, en vervolgens een van de taken van de eerste collega uit te voeren. De collega's gaan door met het uitvoeren van de eerdere taken en voegen telkens een nieuwe taak toe totdat een van hen een misser maakt.