

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

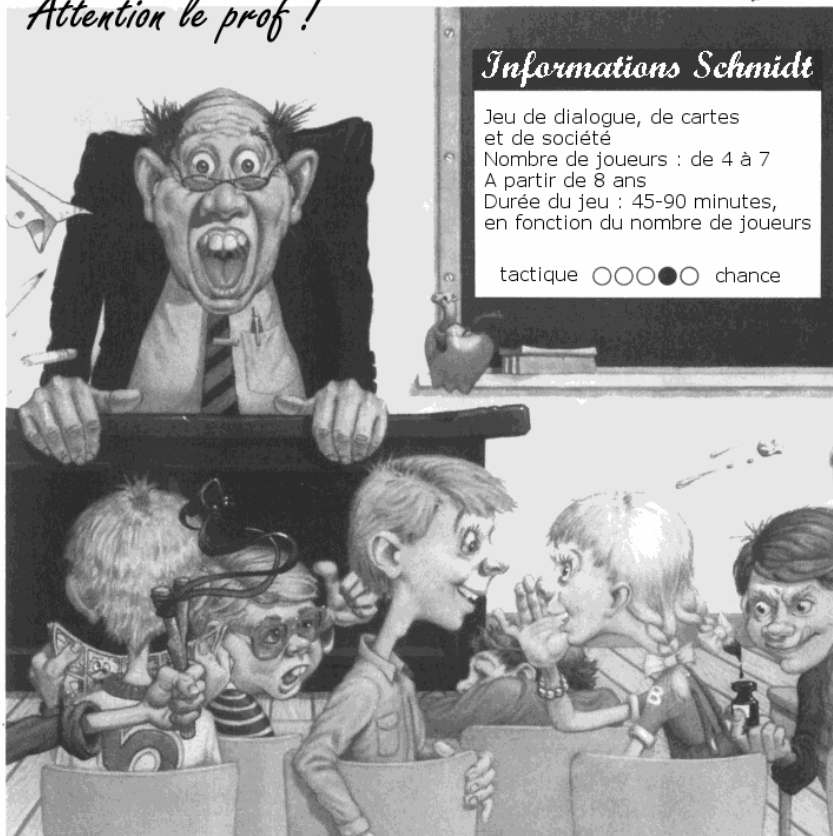
escaleajeux@gmail.com



VORSICHT! LEHRER!



Attention le prof !



Informations Schmidt

Jeu de dialogue, de cartes
et de société
Nombre de joueurs : de 4 à 7
A partir de 8 ans
Durée du jeu : 45-90 minutes,
en fonction du nombre de joueurs

tactique ○○○●○ chance

Sommaire

1. Idée et but du jeu
2. Matériel
3. Préparation du jeu
4. Déroulement d'un tour de jeu
5. Cartes "professeur" et déplacement du professeur
6. Cartes "élève"
7. Cartes "élève" spéciales
8. Fin d'un tour de jeu
9. Fin du jeu
10. Annexe : conseils pratiques pour le professeur et les élèves
11. Les cartes "élèves" et "professeur" d'un seul coup d'oeil

1. Idée et but du jeu

Dans la salle de classe, c'est le chahut... Chaos annoncé ! Chaque joueur joue alternativement le professeur et un élève. En tant qu'élève, on essaie de faire un maximum de mauvais coups ou de transgresser le plus d'interdits possibles, sans se faire choper par le prof ; à l'ordre du jour : copie sur le voisin, lecture de BDs pendant le cours, lancement de boules de papier, transmission écrite des réponses.

En tant que professeur, naturellement, il s'agit de prendre sur le fait aussi souvent que possible les élèves désobéissants. Ainsi, ceux-ci récoltent des points en moins. Par ailleurs, le professeur, perpétuellement soumis aux moqueries et au stress, peut prendre sa revanche à coup de contrôles surprises pour toute la classe.

À l'issue de plusieurs tours de jeu, le décompte est sans pitié : l'élève le moins mentionné dans le registre de la classe – autrement dit celui qui s'est le moins fait prendre par le professeur – peut afficher la joie du vainqueur, car il a gagné le concours de survie en milieu scolaire.

2. Matériel

- 1 plan de jeu
- 1 pion "professeur" + des supports en plastique
- 6 pions "élève"
- 1 dé
- 90 cartes "élève"
- 20 cartes "professeur"
- 1 registre de classe (bloc de décompte)

3. Préparation du jeu

Déplier le plan de jeu.

Au premier tour de jeu, le joueur le plus âgé (autrement dit le plus sage ??) sera le professeur : il prend le pion "professeur", l'affuble de son support en plastique, et le place sur la case départ ; la chaise du professeur est placée sur son grand bureau. En outre, le professeur prend le dé.

Chacun des autres joueurs choisit un pion "élève", et le place sur la chaise de son choix. Il ne peut y avoir qu'un élève par banc.

Les cartes sont classées en deux piles : cartes "professeur" et cartes "élève". Les piles sont mélangées et placées face cachée près du jeu. Le professeur reçoit les quatre premières cartes de la pile "professeur", les élèves prennent chacun quatre cartes "élève". Chaque joueur doit cacher les cartes qu'il possède des regards indiscrets, durant toute la partie.

Au cas où le professeur tire plus de deux cartes "fin du cours", il replace les quatre cartes dans le tas correspondant, remélange ce tas et prend à nouveau quatre cartes. Le cas échéant, il renouvelle l'opération, jusqu'à ce qu'il ait effectivement moins de trois cartes "fin du cours".

Enfin, le professeur "s'organise" pour tenir son registre de classe (= le bloc de décompte). Pendant les tours de jeu, il y inscrit les points en moins de "ses" élèves, avec des bâtons (groupés par cinq, de préférence). Avant le début de la partie, il faut y écrire les noms de tous les joueurs – y compris celui du professeur de ce premier tour, car il sera aussi un élève par la suite, et pourra alors efficacement jouer des vilains tours (et "recevoir" des points en moins). Au cas où certains élèves seraient particulièrement turbulents, il peut arriver qu'il faille entamer un deuxième registre de classe, si un joueur encaisse plus de 90 points en moins.

Bon, et maintenant, l'effroyable sonnerie retentit dans la classe, le prof ouvre la porte et pose bruyamment sa serviette sur son bureau. Le cours va commencer !

4. Déroulement d'un tour

Lors d'une partie sont joués autant de tours de jeu qu'il y a de joueurs participant. A chaque tour de jeu, le joueur tenant le rôle de professeur change, dans le sens des aiguilles d'une montre. Ainsi, chaque joueur aura été une fois le professeur, avant que le jeu se termine.

Chaque tour de jeu se compose de plusieurs phases. Une phase se déroule comme suit :

- 1) Tout d'abord, chaque élève choisit une des cartes de sa main, et la place face cachée devant lui. Chacun prend ensuite une nouvelle carte du tas de cartes "élève", afin d'en avoir à nouveau quatre dans sa main.
- 2) Ensuite, de sa main, le professeur joue une carte, visible de tous. En fonction de la carte jouée, il se déplace dans la salle de classe (il "patrouille", pour ainsi dire) et peut, le cas échéant, vérifier le comportement d'un ou plusieurs élèves. Pour tout mauvais coup ou action interdite, des points en moins, inscrits dans le registre de classe, sont de mise. Ensuite, le professeur prend une nouvelle carte "professeur", afin d'en avoir à nouveau quatre dans sa main.

A la fin d'une phase, les cartes jouées sont mises de côté, et un nouvelle phase commence. Le tour de jeu s'achève lorsque le professeur joue une carte "fin du cours" et peut alors, pour la dernière fois, distribuer des points en moins. Ensuite, les cartes sont à nouveau mélangées, en deux piles séparées ; le professeur change, et reçoit le registre de classe ; chaque joueur reçoit de nouveau quatre cartes.

Si le tas de cartes "élève" est épuisé, les cartes jouées sont mélangées, afin de former un nouveau tas.

5. Cartes "professeur" et déplacement du professeur

- **Écrire au tableau**

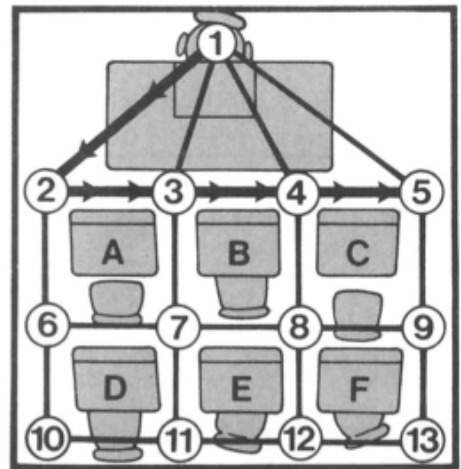
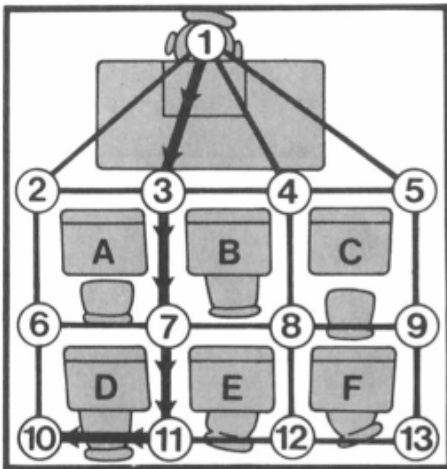
An der Tafel schreiben

Si cette carte est jouée, le professeur place son pion au tableau (c'est-à-dire sur la chaise de son bureau), à moins qu'il s'y trouve déjà.

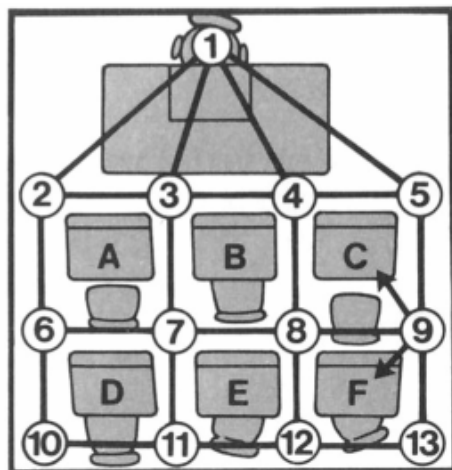
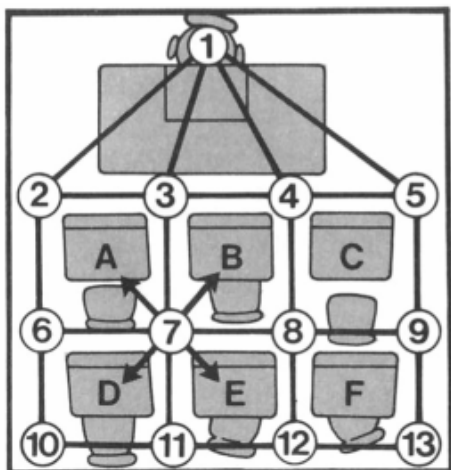
Ensuite, il lance le dé et déplace son pion le long des lignes, d'autant de cases que le résultat qu'il vient d'obtenir. Il doit alors veiller à ne pas traverser plusieurs fois la même case, y compris celle de départ.



Exemple : le 4 est tombé. Le professeur pourrait par exemple rallier la case 10 ou la case 5. Il peut alors contrôler **un** élève, dont la table est adjacente au lieu où se tient désormais le professeur.

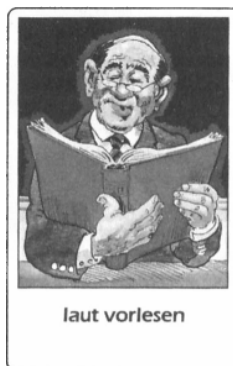


De la case 7, on peut contrôler A, B, D ou E. De la case 9, les tables C ou F. L'élève contrôlé doit dévoiler la carte qu'il tient face cachée devant lui, et reçoit alors des points en moins s'il a osé commettre un acte interdit.



- **Lire à voix haute – *Laut vorlesen***

Jouer cette carte a les mêmes conséquences que d'écrire au tableau (dé, patrouille, contrôle) ; mais le professeur démarre alors sa patrouille de là où il était rendu - il ne "repart" pas du tableau.



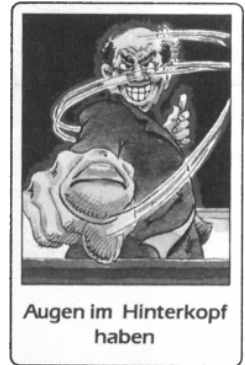
- **Être inattentif – *Unaufmerksam sein***

Le professeur connaît un moment de faiblesse, et ne peut plus tout suivre. Il ne se déplace pas et ne contrôle personne. Ainsi, tous les élèves s'en sortent sans conséquences négatives.



- **Avoir les yeux dans le dos**
Augen im Hinterkopf haben

Là, les élèves vont "morfler". Sans se déplacer (et donc sans lancer le dé), Sauron... pardon, le professeur voit tout. Tous les élèves doivent dévoiler la carte qu'ils tiennent chacun face cachée devant eux, et encaissent les points en moins correspondant à leurs actes ignobles.



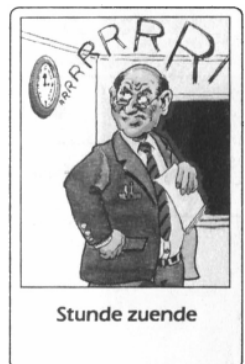
- **Contrôle surprise ! – Test !**

Là encore, une carte pour allumer sévèrement les élèves. Chaque élève tend au professeur les quatre cartes qu'il détient alors dans sa main (la carte placée face cachée reste en place pour la phase suivante). Ensuite, le professeur choisit une carte de chaque élève, rend les trois restantes à chacun (penser à en reprendre une quatrième !), et malheureusement pour ces chères têtes blondes, les points en moins pleuvent pour les détestables actions qu'ils envisageaient.



- **Fin du cours – Stunde zuende**

Si le professeur joue cette carte (par exemple, parce qu'il n'a plus que des cartes de ce type), l'heure de cours est terminée. C'est donc la fin de ce tour de jeu (voir plus loin : "8. Fin d'un tour de jeu").



6. Cartes "élève"

En haut à gauche, systématiquement, figure le nombre de points en moins que risque d'occasionner l'action indiquée par la carte.

D'abord, il y a deux types de cartes correspondant à des actions positives de la part de l'élève, pour lesquelles il n'y a naturellement aucune inscription dans le registre de classe.

A contrario, l'honorable monsieur le professeur ne trouve pas les astuces douteuses et les manœuvres déstabilisatrices particulièrement amusantes : pendant que "chuchoter" (flüstern) "vaut" un point en moins, il convient de frapper de cinq points en moins celui qui copie sur son voisin (abgucken).

7. Cartes "élève" spéciales

Il y en a aussi, de trois différentes sortes.

- **Monsieur je dois sortir**
Muss mal austreten

Un coup fourré qui relève presque déjà du cliché, mais toujours efficace ! Cette carte n'est pas jouée "normalement", mais avant que l'élève doive poser une carte face cachée devant lui. Cette carte est jouée avec une autre carte choisie dans son propre jeu, les deux faces visibles. Ensuite, deux nouvelles cartes sont tirées dans le tas afin d'en avoir quatre à nouveau. Il est alors temps de jouer une carte, face cachée.



- **Fayot de la classe – *Streber der Klasse***

Une carte de neutralisation, jouable (en n'oubliant pas d'en repiocher une pour compléter son jeu) lorsque le professeur est sur le point de mettre des points en moins -- peu importe de quelle façon l'élève les a mérités. Comme le professeur aime bien les lèche-bottes, l'élève s'en tire à bon compte pour cette fois. Mais pour les délits "super graves", qui valent quatre ou cinq points en moins comme "faire passer les réponses écrites" (*Schummelzettel weitergeben*) ou "copier sur son voisin" (*abgucken*), cette carte ne peut pas être jouée si l'élève a été pris sur le fait, car pour de tels actes, le professeur sort de ses gonds quoi qu'il advienne – même si c'est le chouchou...



- **Rapporteur – *Petzen***

Cette carte aussi est jouée hors du déroulement habituel (et il faut aussi repiocher immédiatement une quatrième carte), et seulement quand le professeur vient de jouer une carte "écrire au tableau" ou "lire à voix haute". Peu importe qui vient d'être contrôlé : en jouant cette carte, l'élève peut dénoncer un joueur de son choix, alors montré du doigt. Il se fait alors contrôler par le prof, doit dévoiler sa carte, et encaisse des points en moins - ce à quoi le rapporteur prend un malin plaisir.



Au fait... Si le professeur choisit des cartes "élève" spéciales pendant un contrôle surprise, elles valent 0 point en moins.

8. Fin d'un tour de jeu

Lorsque le professeur joue une carte "fin du cours", les élèves dévoilent les quatre cartes de leur main. Et il faut encore les créditer des points en moins relatifs à ces cartes-là ! Les cartes spéciales, elles, valent toujours zéro point en moins. La carte posée face cachée avant que le professeur ne joue sa "fin du cours" n'est pas décomptée.

9. Fin du jeu

Une fois que chaque joueur a été professeur une fois, le jeu se termine, et toutes les mentions dans le registre de classe sont décomptées. Celui qui a subi le moins de points en moins gagne cet insolite concours de survie en milieu scolaire.

10. Annexe : conseils pratiques pour le professeur et les élèves

Pour ceux qui ont acquis en jouant quelques bonnes techniques d'élève et de professeur et qui veulent en savoir plus, nous avons recueilli en exclusivité les avis de deux experts, qui vous prodiguent leurs meilleurs conseils pratiques.

Pour le corps enseignant, nous avons sollicité l'opinion du Dr. Eric Laraclée, professeur hors classe au collège munochois "La peur effrayante", situé dans le quartier Hasenberg, célèbre pour ses prix Nobel. Il nous livre un aperçu de ses trucs d'enseignants, qu'on peut trouver dans son nouvel ouvrage "Châtiments corporels éprouvés en établissements élitistes", qui paraîtra pour la prochaine foire du livre :

- Toujours avoir deux contrôles surprises disponibles. Lorsque les élèves croient qu'après le premier, ils vont de nouveau pouvoir faire la bringue, parce que le choc initial du début d'heure est derrière eux, sortir immédiatement le test suivant du sac et les remettre au travail. Utile aussi pour traiter les obstinés.
- Si le niveau sonore s'élève sensiblement, faire venir un agitateur au tableau, et l'humilier devant tout le monde. Soudainement, les autres élèves se comportent différemment, et tout redevient calme à bord.
- Face à des remarques déplacées, coller immédiatement toute la classe. La solidarité entre élèves en prend un coup, et cela renforce la position du professeur.
- Principe fondamental général : des élèves debout apprennent bien mieux que des élèves assis !
- Et dans le chapitre final, relatif au psychisme du professeur, nous avons trouvé un remarquable "tuyau valable dans toutes les circonstances" :

- En cas d'urgence, toujours avoir sur soi une flasque, et s'autoriser une petite gorgée avant chaque cours. Par la suite, on prend tout beaucoup moins au sérieux, et on n'a pas besoin de s'énerver aussi souvent.

Au niveau des élèves, nous avons trouvé un intéressant traité dans le journal scolaire de l'association "Les élèves au pouvoir" du pensionnat, connu dans tout le pays, de la Hans-Horror-Realschule. L'auteur en est le délégué de classe Hervé-Evrard Lafarce. A tous les élèves frustrés, il adresse ses conseils pour des mesures de rétorsion :

- Si un contrôle surprise nous est encore imposé, il suffit que strictement personne ne bouge le petit doigt. Le prof peut vociférer à qui mieux mieux, cela ne lui servira à rien. Pour mettre en place une telle action, avertir les fayots de la classe que s'ils ne coopèrent pas, ils peuvent prendre un forfait pneus chez leur réparateur de cycles, vu les entailles qui ne manqueront pas de se produire. Et là ça va marcher, c'est garanti !
- S'occuper fréquemment de l'affichage des absences de professeurs et "annuler" les deux premières heures du lendemain. Il est ensuite très difficile de trouver qui a fait ça.
- Par principe, ne jamais faire un contrôle sans avoir les réponses écrites sur un petit papier. Les filles les mettent dans l'ourlet de leur jupe ("zone taboue" pour le professeur), les garçons les déposent sous la lunette des WC ou la cuvette du lavabo, et demande souvent à sortir. Même si le professeur se doute de quelque chose, il ne peut rien faire, car il ne peut pas en même temps patrouiller en classe et inspecter les toilettes !
- Si le professeur devient méchant et veut un "petit travail" garantissant les mauvaises notes, passer à la contre-offensive et lui faire savoir que ses notes n'ont aucune importance, car on pourra bosser dans la boîte de papa plus tard, et toucher plus de ronds que ce qu'il touche avec son minable salaire de prof. Une rage impuissante monte alors en lui, car il se rend compte qu'il n'a en définitive aucun moyen de réellement nuire aux élèves.

11. Les cartes "élèves" et "professeur" d'un seul coup d'œil

<p>Cartes "professeur" <i>(Lehrerkarten)</i></p> <p>écrire au tableau <i>(an der Tafel schreiben)</i></p> <p>lire à voix haute <i>(laut vorlesen)</i></p> <p>avoir les yeux dans le dos <i>(Augen im Hinterkopf haben)</i></p> <p>contrôle surprise ! <i>(Test !)</i></p> <p>fin du cours <i>(Stunde zuende)</i></p>	<p>prof au tableau, dé, patrouiller, contrôler</p> <p>dé, patrouiller, contrôler</p> <p>contrôler tous les élèves</p> <p>choisir une carte dans la main de chaque élève</p> <p>fin du tour</p>
<p>Cartes "élève" <i>(Schülerkarten)</i></p> <p>différentes actions</p>	<p>0 à 5 points en moins</p>
<p>Cartes "élève" spéciales <i>(spezielle Schülerkarten)</i></p> <p>Monsieur je dois sortir <i>(muss mal austreten)</i></p> <p>fayot de la classe <i>(Streber der Klasse)</i></p> <p>rapporteur <i>(petzen)</i></p>	<p>se débarrasser d'une deuxième carte</p> <p>neutralise les cartes comportant 1 à 3 points en moins</p> <p>faire contrôler un élève au choix</p>

Traduction française : Yann Peltier

Mise en page : François Haffner

Octobre 2008

Un jeu de la collection





LES CHAHUITEURS

LE JEU EN BREF

Type: jeu de société avec
cartes et plateau
Nombre de joueurs: 4 à 7
Age: écoliers, collégiens
et lycéens
Durée: de 45 à 90 minutes
selon le nombre de joueurs
Stratégie ○○○●○ Hasard



Sommaire:

1. But du jeu
2. Matériel
3. Préparation
4. Déroulement d'un tour de jeu
5. Cartes „Prof” et déplacement du Prof
6. Cartes „Elèves”
7. Cartes Elèves „spéciales”
8. Fin d'un tour de jeu
9. Fin du jeu
10. Conseils pratiques pour le Prof et les Elèves
11. Tableau des cartes

1. But du jeu:

Dans la classe, c'est l'anarchie, le grand chahut permanent. Chaque joueur sera Prof à tour de rôle, et élève entre temps.

Rôle des élèves: chahuter, tricher, se distraire de toutes les façons possibles sans se faire prendre par le Prof. Par exemple, copier sur un autre élève, lire des B. D. pendant le cours, lancer des boulettes ou faire passer un papier.

Rôle du Prof: prendre sur le fait les mauvais élèves, et leur donner des mauvaises notes pour que les chahuteurs accumulent un maximum de points négatifs. Un test, interro-écrite surprise, touche l'ensemble de la classe: c'est une revanche appréciable contre les chahuteurs!

Lorsque tous les joueurs ont été Prof, la partie se termine. L'élève qui totalise le moins de points négatifs gagne. Il rassemble toutes les conditions de survie en classe, puisqu'il se fait pincer moins souvent que les autres...

2. Matériel:

- 1 plateau de jeu
- 1 pion Prof avec son socle en matière plastique
- 6 figurines-élève
- 1 dé
- 90 cartes-élève
- 20 cartes-Prof
- 1 cahier de classe pour les mauvais points.

3. Préparation:

Le joueur le plus âgé (donc le plus sage!) sera le premier à jouer le rôle du Prof. Il monte la figurine Prof sur son socle, et la pose sur le plateau de jeu, dans la case qui représente la chaise du Prof.

Les autres joueurs choisissent chacun une figurine-élève qu'ils posent sur une chaise de la classe (un seul élève par chaise).

Il ne reste plus qu'à trier les cartes en deux tas: Prof et élèves, à bien mélanger chaque tas et à les poser, face cachée, près du plateau. Le Prof prend les 4 cartes du haut de sa pile, et chaque élève prend 4 cartes dans le tas des cartes-élève. Il ne faut pas montrer ses cartes aux autres pendant la partie: gardez-les en main, face cachée.

Le Prof ne peut pas avoir plus de 2 cartes „Fin du cours”. S'il en a 3 ou 4, il met ses cartes dans la pile des cartes Prof, rebat les cartes, et prend à nouveau les 4 cartes du haut.

Il faut encore un crayon et une gomme pour utiliser le cahier de classe, où le Prof notera les points négatifs de chaque élève, selon la méthode **###** II. N'oubliez pas d'y marquer aussi le nom du premier Prof, puisqu'il sera élève à son tour pour la suite de la partie.

Il peut arriver qu'un élève totalise plus de 90 points négatifs. Vous devez alors commencer un deuxième cahier...

La classe peut maintenant commencer. Le Prof entre, jette sa serviette sur son bureau, s'assied...



4. Déroulement d'un tour de jeu:

Chaque partie comprend autant de tours de jeu que de joueurs. Le Prof change à chaque tour de jeu: c'est le voisin de gauche du Prof précédent qui devient Prof à son tour. Tous les joueurs ont été Prof à la fin de la partie.

Le tour de jeu se décompose en différentes phases:

1. Chaque écolier pose une de ses cartes devant lui, **face cachée**. Il la remplace aussitôt en prenant la carte supérieure de la pile des cartes-élève, pour posséder à nouveau 4 cartes.
2. Le Prof joue une carte **face visible**. Aussitôt après, il se promène dans la classe pour surveiller les élèves (en regardant leur carte). Tout ce qui est défendu est puni par des points négatifs dans le cahier de classe. Enfin, il prend une carte à la pile des cartes PROF pour avoir 4 cartes en main.

A la fin de la phase, les cartes jouées sont mises de côté. Une nouvelle phase commence. Le tour se termine lorsque le Prof joue une carte „Fin du cours”. Il suffit alors de remélanger cartes élèves et cartes Prof en 2 piles pour préparer le nouveau tour avec un nouveau Prof.

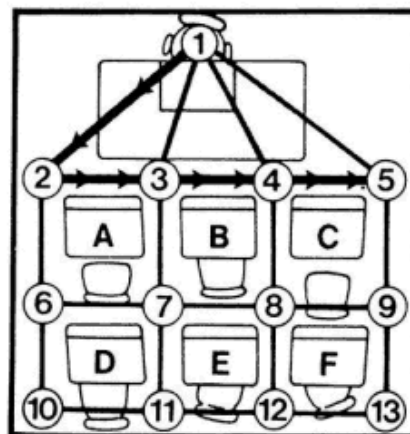
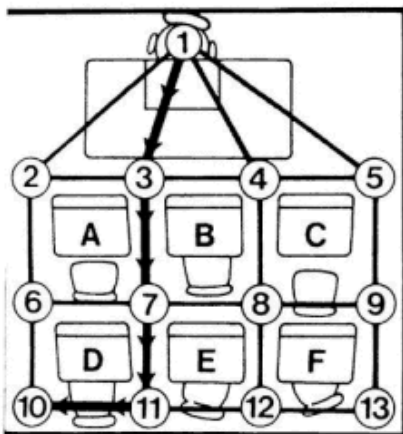


5. Cartes-Prof et déplacement du Prof:

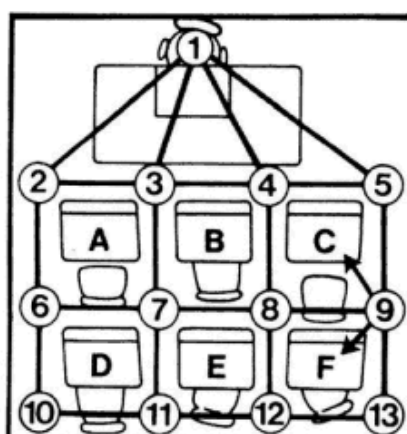
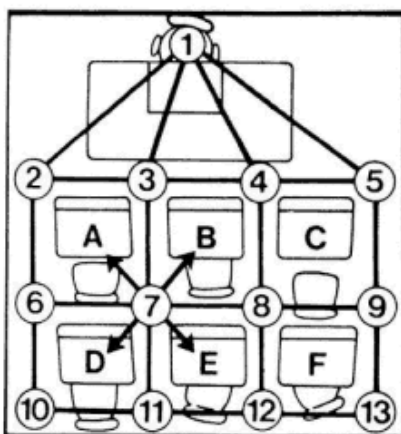
● Ecrire au tableau

En jouant cette carte, le Prof pose son pion sur sa chaise (à moins qu'il y soit déjà). Puis il jette le dé et déplace son pion d'autant de cases que les points obtenus, en suivant les lignes imprimées sur le plateau. Il ne peut passer qu'une seule fois sur chaque case pendant ce déplacement.

Exemple: Je fais 4. Imaginons que j'aie case 10 ou case 5. Je contrôle **un seul** élève, assis à une table contiguë à la case où se tient le Prof.



Mais si je suis case 7, je peux contrôler, au choix, l'un des élèves A, B, D ou E. Case 9, je contrôle soit C, soit F. L'élève contrôlé retourne sa carte et le Prof inscrit les points négatifs obtenus au cahier de classe, si l'élève fait quelque chose de mal.





Lire à voix haute

● **Lire à voix haute:**

Mêmes conséquences que la carte précédente: le dé est jeté, entraînant le déplacement du Prof et le contrôle d'un élève. Mais le Prof ne retourne pas à son bureau avant de jeter le dé: il part de l'endroit où il se trouve.



Inattentif

● **Inattentif:**

le Prof a une petite absence, une courte distraction. Il ne se déplace pas, ne contrôle personne. **Tous** les élèves sortent complètement indemnes de cette phase.



**Des yeux derrière
la tête**

● **Des yeux derrière la tête:**

Sans jeter le dé, sans se déplacer, le Prof voit tout! **Tous** les élèves retournent leur carte et enregistrent des points négatifs s'ils se comportent mal.

● Test!

Tous les élèves tendent au Prof les 4 cartes qu'ils ont en main, face cachée. La carte posée devant eux reste sur la table, pour une prochaine phase. Le Prof prend 1 carte à chacun (les joueurs complètent leur main en tirant une carte à la pile) et note les points négatifs dans le cahier de classe.



● Fin du cours:

Lorsque le joueur joue cette carte (généralement parce qu'il n'en a plus d'autre en main), c'est la fin du tour de jeu. Un autre Prof prend le relais.



6. Cartes-élèves:

Les cartes indiquent, en haut à gauche, combien de points négatifs elles rapportent.

Il y a deux types de cartes, néanmoins, qui concernent les bons élèves. Elles ne provoquent pas de points négatifs à inscrire dans le cahier de classe.

Les autres ont une valeur proportionnelle à l'acte: si le papotage est puni de 1 point seulement, le fait de copier entraîne une pénalité de 5 points.

Elles sont de trois types:

7. Cartes-élèves „spéciales” :



● Aller aux toilettes

Un vieux truc connu de tous, mais qui marche toujours! Posez cette carte, face visible, avant de jouer la carte cachée, en même temps qu'une de vos autres cartes, face visible également. Pour les remplacer, vous prenez deux nouvelles cartes à la pile des cartes-élève pour en avoir à nouveau quatre. Enfin, vous posez normalement une de vos cartes, face cachée, devant vous.



● Chouchou

C'est votre botte secrète: vous l'exposez, face visible, au moment où le Prof va vous inscrire des points négatifs sur le cahier de classe. Mais attention, elle n'est valable que pour les petits délits. Si vous faites quelque chose de grave, qui entraîne une pénalité de 4 ou 5 points négatifs, comme „faire passer un papier” ou „copier”, la carte „Chouchou” est sans effet. Le Prof n'est plus sensible au charme de son chouchou dans ce cas...



● Cafter

Comme la précédente, cette carte se joue en plus de la carte normale. Posez-la au moment où le Prof joue „écrire au tableau” ou „lire à voix haute” (et complétez tout de suite à quatre vos cartes en main). La carte „cafter” vous permet de désigner un joueur de votre choix qui va lui aussi être contrôlé par le Prof, tout comme l'élève auquel le conduit son déplacement.

Remarque: Les cartes-élèves „spéciales” examinées par un Prof à l'occasion d'un test sont neutres: elles valent 0 point.

8. Fin d'un tour de jeu:

Dès que le Prof joue „fin du cours”, tous les élèves posent devant eux les quatre cartes qu'ils ont en main. Les points négatifs de ces cartes sont inscrits au cahier de classe. Les cartes-élèves „spéciales” valent 0 point. Les cartes cachées ne comptent pas. Battez les cartes avant de commencer un nouveau tour avec le Prof suivant.

9. Fin du jeu:

Lorsque tous les joueurs ont tenu le rôle du Prof, on fait le compte des points négatifs inscrits dans le cahier de classe pour chaque élève. Celui qui a le plus petit total gagne: son entraînement doit lui permettre de résister aux pires conditions de la vie scolaire.



10. Conseils pratiques pour le Prof et les élèves:



Nous avons demandé à un groupe d'experts quelques conseils pour améliorer les techniques de survie pratiquées par le Prof et les élèves pendant le jeu.

Le corps professoral recommande vivement la lecture de l'ouvrage de Monsieur Pancrace Martinet, ancien surveillant-général du lycée de Nyons: „Efficience des moyens de punition dans les établissements d'éducation publics et privés”.

En voici l'essentiel:

- Toujours prévoir deux tests successifs, Après la première interro-écrite, les élèves se croient débarrassés et se relâchent. Le deuxième test les ramène dans le droit chemin, et assouplit les fortes têtes.
- Si la tension monte et laisse présager un beau chahut, faire venir l'un des plus dissipés au tableau pour l'interroger sans pitié. Les autres élèves se calment très vite, et le silence revient dans la classe.
- En cas de remarques impertinentes, mettre toute la classe en retenue. Voilà de quoi saper toute solidarité entre les élèves et conforter sa position personnelle.
- Principe général de base: un élève debout apprend bien mieux qu'un élève assis.
Si vous avez quelques difficultés malgré tout, gardez toujours un peu d'aspirine sur vous et respirez bien à fond avant d'affronter votre classe.



La position des élèves est assez bien résumée dans un article du journal „Pouvoir étudiant”, dont l'auteur nous est malheureusement inconnu. Ces propos quelque peu séditieux, sans aucune retenue ni déférence, proviennent manifestement d'un agitateur expérimenté. Nous ne pouvons les reproduire ici, pour des raisons que vous comprendrez aisément. Veuillez nous en excuser.

11. Tableau des cartes:

Cartes Prof Ecrire au tableau Lire à voix haute Inattentif Des yeux derrière la tête Test! Fin du cours	Prof ▷ au tableau, dé ▷ déplacement ▷ contrôle dé ▷ déplacement ▷ contrôle pas de contrôle contrôle de tous les élèves prendre 1 carte à chaque élève fin du tour de jeu
Cartes élève	0 à 5 points négatifs
Cartes élèves spéciales Aller aux toilettes Chouchou Cafter	Changer 2 cartes neutralise les cartes de 1 à 3 points négatifs faire contrôler le joueur de son choix.

