

Bonjour Prof ! (Hallo, Pauker ! - SCHMID 1993)

Traduction française de Geneviève Hubinon avec adaptation libre de Claudine Oger-Maas.

Un jeu de cartes malin pour de deux à quatre élèves à partir de 8 ans.

Vue en plein sur le tableau ! Salut Prof ! C'est de toi qu'il s'agit. Clap, c'était l'éponge !

Ce jeu de cartes pimente la journée scolaire de farces malignes d'élèves.

Aucun professeur n'est épargné. L'assistante inoffensive et le directeur - une tête vraiment dure- ont évidemment des valeurs d'expérience différentes.

Pour cela, un éventail de farces est à la disposition des élèves et ce avec des effets divers.

Le but du jeu est de jouer au mieux ses cartes "farces" et ainsi de gagner le plus possible de cartes "profs". Il s'agit d'obtenir un maximum de points profs tout en évitant en finale de garder dans son jeu des cartes farces.

Équipement nécessaire.

- **21 cartes profs** (verso bleu) : de l'assistante (valeur 1) jusqu'au directeur (valeur 10).
- **28 cartes farces** (verso rouge) avec images de farces (valeurs de 1 à 10).
- **1 bloc** pour noter les points. Vous avez sûrement déjà un crayon.

Et ça démarre tout de suite !

• **Les deux sortes de cartes sont battues séparément :**

Vous déposez les **cartes profs** sur la table en un tas, face cachée. Vous distribuez toutes les **cartes farces** de manière égale entre vous (pour 3 joueurs, retirer une carte farce du jeu).

• **On retourne la carte prof du dessus du tas** : c'est le premier prof à qui vous devez donner du fil à retordre avec des farces qui conviennent.

Salut Prof , nous arrivons.

- **Le plus jeune d'entre vous commence**, ensuite on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- **Deux possibilités de jeu** sont à ta disposition, quand c'est ton tour. Pour cela, tu dois jouer au minimum une carte de farce, sinon tu es éliminé de la présente partie.

1 jouer avec la même valeur de farce que celle du prof. Des valeurs supérieures ne sont pas admises. Ainsi, tu peux ennuyer avec succès mademoiselle Klunkerstein (valeur 5) par exemple avec la farce n° 5 ou une farce de valeur 2 et une farce de valeur 3.

- Tu reçois **la carte prof** comme gain et tu la déposes devant toi.
- **Les farces utilisées**, tu les déposes face visible en tas au milieu de la table.
- **Le joueur suivant** joue et retourne une nouvelle carte prof.

2 . Jouer une valeur inférieure (en farce) que la valeur du prof. C'est permis si tu n'as pas dans ton jeu de farce de même valeur. Ou bien si tu veux éliminer le joueur suivant stratégiquement.

- **Les farces jouées et les cartes profs** restent déposées, face visible.

-**le joueur suivant** a à sa disposition les deux mêmes possibilités de jeu 1 et 2. Pour cela toutes les

cartes farces déjà jouées sont comptabilisées. Exemple : la carte prof visible est de force 5, un joueur a joué une carte 1 (et n'a donc pas obtenu la carte prof mais n'est pas éliminé). Le joueur suivant doit donc soit ajouter une carte 4 (ou une 3 et une 1) (et il obtient ainsi la carte prof), soit jouer une carte inférieure (et il ne reçoit rien du tout mais n'est pas éliminé, lui non plus).

- **Sans farce, pas de gain.** A chaque tour, tu dois jouer au moins une carte farce. Si tu ne peux pas le faire car tu n'as que des tours de trop grande valeur, tu es éliminé de cette partie et tu attends le décompte. Tu déposes devant toi les farces que tu as encore en main car elles comptent en négatif à la fin.

- **Une partie de jeu se termine** quand le dernier d'entre vous n'a plus de farce à jouer. Si à ce stade, la carte prof qui a été déposée n'est pas complètement couverte en valeur par une ou des cartes farces, elle ne compte pour personne.

- **Le moment du comptage.** En positif pour toi, cartes prof gagnées. En négatif, les cartes farces qui te restent (donc les non jouées). La différence obtenue par chacun est notée sur le carnet. Si celle-ci est négative (donc si la valeur des cartes profs pour toi est inférieure à tes cartes farces non jouées), on inscrit zéro.

- **Une nouvelle partie commence.** Toutes les cartes prof et farces sont battues séparément. Les cartes farces sont à nouveau distribuées. Le voisin de gauche de celui qui a commencé la partie précédente commence maintenant.

- **Après 6 parties,** on établit le décompte final et on découvre qui est le joueur de farces le plus chevronné. En pratique, la vieille maxime est toujours d'usage " *surtout ne pas se faire attraper*"