

ÇA SUFFIT!

C'est rigolo de faire des bêtises. Mais, c'est encore plus drôle quand c'est Matéo qui se fait punir à ta place!

C'est la rentrée et tous les élèves sont ravis de retrouver leurs copains et copines pour raconter leurs vacances. Mais ces premiers jours d'école sont aussi l'occasion de faire des bêtises pour faire rire la classe! Forcément, la maîtresse n'est pas contente, elle veut savoir qui est responsable de ces bêtises, parce que franchement, **ÇA SUFFIT!**

MATÉRIEL



BUT DU JEU

À chaque tour, un joueur incarne la maîtresse, lance une accusation vers un des élèves et commence à compter à voix haute jusqu'à un nombre qu'elle seule connaît. Les élèves vont tenter de détourner cette accusation le plus rapidement possible vers leurs camarades. Quand la maîtresse a terminé de compter, elle dit **ÇA SUFFIT!** et donne la punition au dernier joueur accusé.

La partie s'arrête quand un élève a 6 punitions.

Le ou les joueurs « les moins punis » sont alors déclarés vainqueurs.

MISE EN PLACE

→ Pour tout le monde :

Chaque joueur prend une carte punition (c'est le verso des cartes maîtresse), car les bêtises ont commencé avant le début de la partie! Déterminez le joueur qui semble le moins studieux... Il incarnera la maîtresse. Enlevez 2 cartes « Cest eux ! » du paquet si vous jouez à 8, et 1 si vous jouez à 6 ou 7.

→ Pour la maîtresse :

La maîtresse pioche 2 cartes maîtresse sans les dévoiler aux autres joueurs. La première indique la bêtise dont elle cherche le ou la coupable. La seconde donne le nombre jusqu'où elle comptera.

→ Pour les élèves :

Tous les autres joueurs sont les élèves et piochent 4 cartes élèves. Placez la pioche de cartes maîtresse sur la table face cachée (face « punition » visible). Placez la pioche élèves face cachée sur la table en un ou plusieurs tas, de sorte que les cartes soient accessibles à tous.

DÉROULEMENT DE LA MANCHE

Préparation de la classe

Les cartes élèves jaunes sont jouées avant le tour de jeu.

Les élèves qui en possèdent peuvent en jouer une (et une seule !) s'ils le souhaitent. Ils posent alors la carte face visible devant eux. Les cartes jaunes sont posées dans n'importe quel ordre. Chaque joueur applique l'effet inscrit sur la carte posée.

Note : Les cartes s'appliquent dans l'ordre où elles sont jouées.

En cas de doute, c'est la maîtresse qui décide de l'ordre d'application des effets.

Accusation

La maîtresse lit à voix haute l'accusation inscrite sur l'une de ses deux cartes*.

Elle accuse ensuite l'un des élèves en le pointant du doigt et en disant « C'est toi ! ».

Puis, elle compte à voix haute dans l'ordre croissant jusqu'à atteindre le nombre inscrit sur le chronomètre  de la deuxième carte qu'elle a tirée.

Elle compte à son rythme et peut varier sa vitesse à condition de ne pas aller vraiment trop vite (les chiffres doivent être compréhensibles), ni trop lentement. Seule la maîtresse sait quand le comptage va s'arrêter.

L'élève pointé du doigt doit alors se défendre en jouant l'une des cartes suivantes. Si l'élève accusé ne peut pas jouer de carte, il peut en piocher une. S'il ne peut toujours pas jouer, il pioche à nouveau et ainsi de suite jusqu'à pouvoir jouer ou jusqu'à ce que le comptage de la maîtresse arrive au bout.

Carte « C'est toi ! »

Permet d'accuser un autre élève. La maîtresse pointe alors cet élève au lieu du précédent (sans arrêter de compter). Il n'est pas possible de renvoyer un « C'est toi ! » sur l'élève qui vous a visé avec un « C'est toi ! ».

Carte « C'est faux ! »

Permet de contrer une carte « C'est toi ! » reçue. L'accusation revient à l'élève précédent qui doit à nouveau jouer une carte. Cette carte ne peut pas être jouée quand l'élève est directement ciblé par la maîtresse au début de la phase Accusation. Il n'est pas possible de répondre « C'est faux ! » sur l'élève qui vous a visé avec un « C'est faux ! ».

Carte « C'est eux ! »

Permet d'accuser tous les autres élèves. La manche prend fin immédiatement. Les élèves accusés doivent chacun jouer une carte « C'est faux ! » de leur main. S'ils n'en ont pas, il leur est possible de piocher une seule fois. Les joueurs n'ayant pas pu jouer de carte « C'est faux ! » prennent tous une carte Puniton.

*Note : N'hésitez pas à remplacer le texte de la première carte maîtresse par une accusation inventée ou vécue !



Punition

À la fin du comptage, la maîtresse crie **ÇA SUFFIT!**. Elle donne la carte punition (celle qu'elle a lue en début de manche) à l'élève en cours d'accusation, c'est-à-dire celui dont c'est le tour de jouer une carte mais qui ne l'a pas encore posée, puis place l'autre carte sous le paquet maîtresse.

Si la manche a été interrompue par une carte « C'est eux ! », tous les élèves n'ayant pas joué de carte « C'est faux ! » piochent une punition.

Le ou les élèves punis peuvent, s'ils le souhaitent, jouer une carte élève verte face visible devant eux et appliquer l'effet inscrit dessus. Si la punition de la maîtresse est détournée sur un autre joueur, il peut lui aussi jouer une (et une seule) carte verte.

En cas de litige sur le joueur puni en fin de tour, ou sur l'ordre des cartes vertes, c'est la maîtresse qui décide. La maîtresse a toujours raison !

La maîtresse désigne la nouvelle maîtresse parmi les punis. Si aucun joueur n'a été puni, la maîtresse conserve son rôle pour la manche suivante.

Note : Si plusieurs punitions doivent être données aux élèves, la maîtresse se sert dans la pioche maîtresse et les distribue aux élèves punis. Si vous êtes à court de cartes punition, utilisez des cartes élèves retournées pour marquer vos punitions. Assurez-vous qu'il y ait toujours au moins 3 cartes dans la pile maîtresse.

Récréation

1 - Mélangez toutes les cartes élèves présentes sur l'aire de jeu (sauf les punitions) dans la ou les pioches de cartes.

2 - La nouvelle maîtresse met ses cartes élèves de côté pour le prochain tour où elle sera élève.

3 - Chaque élève peut défausser toutes ses cartes élèves ou les garder. Ensuite, chaque élève pioche, si besoin, pour avoir au moins 4 cartes en main. Si un joueur a trop de cartes en main, il défausse au choix le surplus.

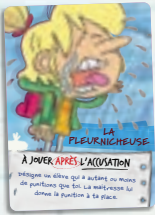
Si aucun joueur n'a 6 punitions (ou plus), la nouvelle manche peut commencer : on revient en phase de Préparation de la classe.

Fin de partie

La partie s'arrête quand un joueur a 6 punitions ou plus.

Il est temps de convoquer leurs parents ! Le joueur ayant le moins de punitions remporte la partie. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs ex-aequo.

Les perdants seront privés de sortie ou pourront prendre leur revanche lors d'une nouvelle partie !



EXEMPLE DE PARTIE À 4 JOUEURS



LE COIN DES CANCRÉS

- Il n'est pas possible de répondre **C'EST FAUX!** à la maîtresse.
- Il n'est pas possible de cibler la maîtresse avec un **C'EST TOI!**.
- Il n'est pas possible de renvoyer un **C'EST TOI!** sur l'élève qui vous a visé avec un **C'EST TOI!**.
- Il n'est pas possible de répondre **C'EST FAUX!** sur l'élève qui vous a visé avec un **C'EST FAUX!**.
- En revanche, il est possible de recibler un élève qui vous a dit **C'EST FAUX!** avec un nouveau **C'EST TOI!**!
- En cas de comportement allant à l'encontre de ces règles, ou de triche avérée, la maîtresse a parfaitement le droit d'interrompre son comptage pour accorder une punition supplémentaire puis de le reprendre!



Variante pour les joueurs de 6 à 9 ans
Enlevez du jeu les cartes élèves.



Édité par **DON'T PANIC GAMES**

Président : Cedric Littardi
Conception graphique : Vincent Diez
Directeur éditorial et artistique : Sébastien Rost
Correction : Maud Foutieau
Chef de projet : Ghislain Masson
Fabrication : Nicolas Aubry ( SYNERGY GAMES)

38 rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France - www.dontpanicgames.com