

A vibrant cartoon illustration of a classroom. A large blue gorilla teacher with red-rimmed glasses and a red tie stands on the right, holding a red string. He is looking at a group of diverse animal students. In the foreground, a small grey monkey with large eyes sits at a desk, looking down at a book. Behind him, a yellow monkey with glasses looks up in surprise. To the left, a grey monkey with a banana, a blue monkey, and a white rabbit-like character are also looking towards the teacher. The background features green bookshelves filled with books, a round clock on the wall, and a blackboard with the text 'HEURE DE COLLE' and 'RÈGLES DU JEU'.

HEURE DE COLLE RÈGLES DU JEU



SUIBHNE BLAIX



MC COLLINS

Avec vos camarades de classe, vous commencez à vous impatienter dans la salle de cours ! Pendant que le prof écrit au tableau, vous en profitez pour faire des bêtises. Or, le prof vous entend et vous commencez sérieusement à l'énervé. Il va se retourner à tout moment et prendre l'un d'entre vous en flagrant délit... il vaut mieux que ça ne soit pas vous !

Dans **HEURE DE COLLE**, il faut accumuler des points en faisant des bêtises dans la salle de cours. Évitez que le prof vous attrape en anticipant les actions de vos camarades !

MATÉRIEL

77 cartes



45 pour les
modes Base
et Avancé



30 pour le
mode Expert



1 carte
Petit mot



1 carte
Priorité



1 jeton
Objet



1 jeton
Prof



7 pions singes

1 plateau



BUT DU JEU

Jouer des cartes afin de récolter le plus de points possible, sans être celui qui se fait attraper par le professeur ! Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie a gagné.

MODE BASE

Le jeu peut se jouer en 3 modes différents. Pour la première partie, il est conseillé de commencer par le mode Base avant de tenter les modes Avancé ou Expert.

MISE EN PLACE

- 1** Mettez le jeton Prof sur la case ① de la piste du prof (la partie centrale du plateau).
- 2** Choisissez un pion singe et mettez-le sur ou près de la case ② sur la piste de score (la partie à l'extrémité du plateau).
- 3** Mélangez les cartes du mode Base.
- 4** Distribuez 6 cartes à tout le monde. Ne révélez pas vos cartes aux autres joueurs. Le reste des cartes constitue la pioche.
- 5** Mettez le jeton Objet et la carte Petit mot à côté du plateau à portée de main de tout le monde.
- 6** Le dernier joueur à avoir fait une bêtise prend la carte Priorité, qui sera ensuite passé au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre à la fin de chaque tour.



Mode
Base ou
Avancé

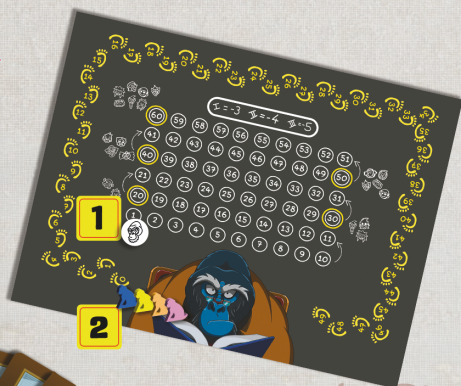


Mode
Expert

3



5



1

2



4



6



3

MANCHES

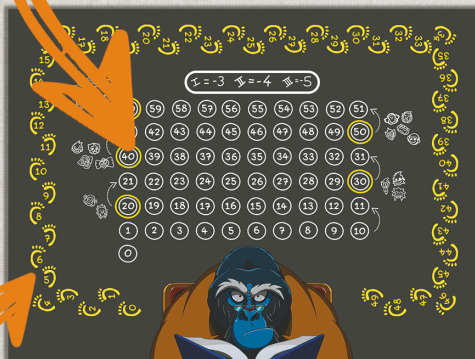
Une partie se joue en 3 manches. Chaque manche, les joueurs jouent une carte par tour pour gagner des points jusqu'à ce que le prof craque. La valeur de points de chaque carte est indiquée en haut à gauche et à droite.



Il faudra également avancer le jeton Prof sur la piste du prof d'autant de cases que le chiffre inscrit sur la carte, une fois que celle-ci a été jouée. Le prof craque quand le jeton Prof atteint l'une des cases ci-dessous sur le plateau :

- 2 joueurs : 20
- 3 joueurs : 30
- 4 joueurs : 40
- 5 joueurs : 50
- 6-7 joueurs : 60

*piste
du prof*



piste de score

Fin de manche : comptez vos points et avancez votre pion singe sur la piste de score (voir "Fin de Manche", page 8).

TOUR DE JEU

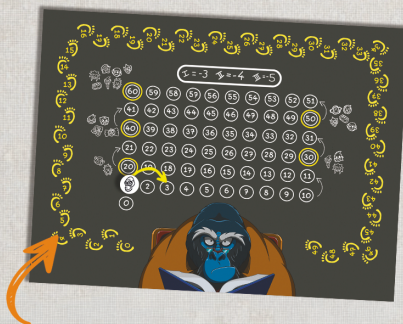
1. Choisissez une carte de votre main et posez-la face cachée sur la table devant vous.
2. Retournez vos cartes simultanément.
3. Jouez les cartes par ordre croissant.

Si plusieurs joueurs ont joué une carte de la même valeur, c'est la carte Priorité qui décide qui joue sa carte en premier. Si aucun de ces joueurs n'a la carte Priorité, l'ordre se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre à partir du joueur qui possède la carte Priorité.

4. Lorsque c'est votre tour :

Avancez le jeton Prof sur la piste du prof selon le nombre de points obtenus sur votre carte. Il n'y a qu'un seul jeton Prof donc tout le monde avance le même jeton à son tour.

Mettez-votre carte de côté. La valeur inscrite sur chaque carte correspond à votre total de points (les points seront comptés en fin de manche), à moins que la carte ait une autre consigne (voir la section 'Cartes spéciales' sur la page 11).



IMPORTANT : Chaque tour, le joueur qui commence reçoit 1 point supplémentaire. Il doit donc avancer son pion singe d'une case sur la piste de score.

5. Quand le tour est fini (quand tous les joueurs ont résolu leur carte), la carte Priorité passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.
6. Répétez ces consignes jusqu'à la fin de la manche (voir 'Fin de manche' sur la page 8).



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU (fin d'une première manche)



Au début du tour, chaque joueur choisit une carte de sa main et la place face cachée devant lui. Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils révèlent leurs cartes simultanément. Dans notre exemple à quatre joueurs, **Dan** a posé une carte de valeur 1, **Maria** une carte de valeur 2, et **Del** et **Scott** une carte de valeur 3 chacun.

Le joueur ayant la carte de plus faible valeur commence, puis les autres jouent dans l'ordre croissant des valeurs. En cas d'égalité, c'est la carte Priorité qui départage, le prochain joueur étant celui qui se trouve, dans le sens horaire, juste après celui qui possède la carte Priorité. Dans notre exemple, **Maria** a la carte Priorité ce tour-ci, ce qui sera important pour résoudre l'égalité entre **Del** et **Scott** à la fin du tour (A).

Dan, qui a posé la carte de plus faible valeur, débute le tour. Il avance le jeton Prof d'une case (B). Comme il est le premier à jouer, il progresse aussi immédiatement d'une case sur la piste de score (C). **Maria** joue ensuite et avance le jeton Prof de deux cases supplémentaires (D).

Vient alors le tour de **Del** et **Scott**, qui sont ex-aequo. **Maria** possédant la carte Priorité, on cherche qui, entre **Del** et **Scott**, vient en premier dans le sens horaire après **Maria** : c'est **Scott** qui entre en action le premier. Il avance à son tour le jeton Prof de trois cases (E). **Del** joue enfin, avance également le jeton Prof de trois cases et ce déplacement permet au Prof d'atteindre la case 40 (F).

Dans une partie à 4 joueurs, la manche prend fin dès que le Prof atteint la case 40. **Del**, ayant fait avancer le jeton sur cette case, est attrapée par le Prof. Elle ne marque donc pas les points de sa carte posée ce tour et ne bénéficie pas de son effet. De plus, comme il s'agit ici de la première manche, **Del** subit une pénalité de trois points sur la piste de score (voir 'Fin de manche' sur la page 8, pour connaître quelle est la pénalité attribuée pour chaque manche).

La manche est terminée. Chaque joueur fait le total des points inscrits sur les cartes jouées cette manche et avance son jeton singe sur la piste de score (G). **Del**, qui s'est fait attraper, ne compte pas les points de sa dernière carte et doit soustraire trois points à cause de la pénalité.



EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU (fin d'une première manche)



Dan



FIN DE MANCHE

Il existe deux façons de finir une manche :

1. La manche se termine immédiatement si le prof craque (c'est-à-dire le jeton Prof a atteint ou dépassé un certain nombre de points qui dépend du nombre de joueurs (voir section 'Manches' page 4). La carte qui a fait craquer le prof, ainsi que toutes les autres qui devaient être jouées après, valent 0 point et n'ont aucun effet. Le joueur qui a déclenché la colère du prof perd :

3 points si c'est la 1ère manche

4 points si c'est la 2ème manche

5 points si c'est la 3ème manche

Si la carte Petit mot est en jeu, le joueur qui l'a perd 2 points.

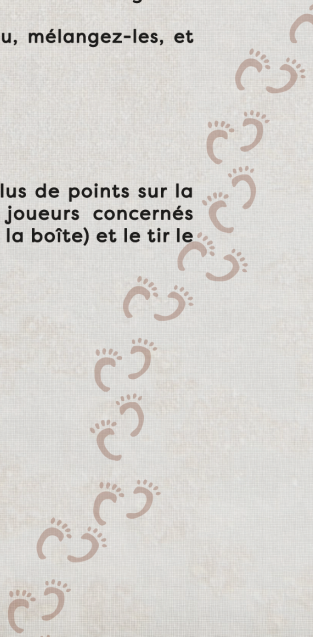
2. La manche se termine si **toutes** les cartes ont été jouées. Si le prof n'a pas craqué, alors tous les joueurs récupèrent leurs points. Si la carte Petit mot est en jeu, le joueur qui l'a n'est pas pénalisé.

À la fin de la manche :

- Comptez vos points (cartes jouées et points malus), et avancez votre pion singe sur la piste de score
- Mettez la carte Petit mot de côté
- Passez la carte Priorité au prochain joueur dans le sens des aiguilles d'une montre
- Rassemblez toutes les cartes du mode Base du jeu, mélangez-les, et distribuez-en 6 à chaque joueur

FIN DE PARTIE

À la fin de la 3ème manche, le joueur ayant le plus de points sur la piste de score a gagné. En cas d'égalité, les joueurs concernés peuvent lancer le jeton sur le prof (à l'intérieur de la boîte) et le tir le plus précis remporte la partie !



MODE AVANCÉ

Si vous avez déjà fait une partie en mode Base et vous voulez faire une partie plus stratégique, voici le mode idéal pour vous !

MISE EN PLACE

Ajoutez chacune de ces cartes en 1 exemplaire (10 au total) du mode Expert au mode Base : Bavarder, Tomber de sa chaise, Manger, Dormir, Devoir pas fait, En retard, Pause Toilette, Bonne réponse, Lancer des objets et Bagarre.

La mise en place est identique à celle du mode Base à part qu'il faut mettre 4 cartes, face visible, à côté du plateau. Ces 4 cartes représentent le marché.

TOUR DU JEU

Les règles sont les mêmes que dans le mode Base, la seule exception étant que le premier joueur lors de chaque tour devra choisir entre :

- prendre un point supplémentaire (comme dans le mode Base) (A)
- se défausser d'une carte de sa main pour la remplacer par une carte de son choix du marché. (B)

Au début de chaque tour, mettez les cartes visibles du marché au fond de la pioche et remplacez-les par 4 nouvelles cartes.



MODE EXPERT (2-4 JOUEURS)

Pour une partie avec encore plus de stratégie et moins de chance, voici le mode qui vous faut !

MISE EN PLACE

1. Ajoutez les cartes "Expert" avec les cartes "Base" et distribuez les cartes suivantes à chaque joueur afin de constituer votre deck initial de 13 :

- 2 x Manger
- 2 x Tomber de sa chaise
- 2 x Bavarder
- 1 x Devoir pas fait
- 2 x Dormir
- 1 x Tricher
- 1 x Bagarre
- 1 x Lancer
- 1 x En retard

1 deck initial pour 1 joueur
(13 cartes)

2. Mettez votre deck initial de côté pour l'instant.

Pour 3 joueurs, **enlevez 1 deck initial de la partie.**

Pour 2 joueurs, **enlevez 2 decks initial de la partie.**

3. Mélangez le reste des cartes et distribuez 5 cartes à chaque joueur (ne mélangez pas avec votre deck initial pour l'instant). Créez une pioche avec les cartes restantes.
4. Prenez 1 des 5 cartes et placez-la dans votre deck initial. Faites passer les autres dans le sens horaire. Continuez jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes à prendre. Chaque joueur doit avoir 18 cartes au total.
5. Choisissez 6 cartes de votre main de 18 cartes pour la première manche. Laissez les autres de côté pour les autres manches.
6. Commencez la manche de la même façon qu'en mode Base (voir "Tour de jeu" page 5).
7. À la fin de la manche, défaussez-vous de vos 6 cartes.
8. Pour la 2ème manche, sélectionnez 6 des 12 cartes restantes. Les 6 dernières cartes seront utilisées pour la 3ème manche.



CARTES SPÉCIALES

Les cartes ci-dessous ont des règles spécifiques :



Quand plus d'une personne joue la carte Bagarre lors du même tour, les personnes ayant joué cette carte doivent faire une partie de chifoumi (ou un autre défi de votre choix). Le vainqueur obtient 5 points et le perdant n'obtient rien du tout et se défait de sa carte. Cependant, les 5 points par carte jouée doivent quand même être ajoutés sur la piste du prof.



Lorsque vous jouez cette carte, prenez la carte Petit mot et donnez-la au joueur de votre choix. **Chaque fois qu'une carte d'une valeur de 2 est jouée**, la carte Petit mot se déplace dans le sens des aiguilles d'une montre. Si le prof craque, le joueur qui la possède perd 2 points. Si 2 cartes Passer un mot ont été jouées lors de la même manche, la deuxième carte compte pour une carte de valeur de 2 seulement.



Si plus d'une personne joue la carte Tricher lors du même tour, ces joueurs gagnent 0 point au lieu de 4. Cependant, les 4 points par carte jouée doivent quand même être ajoutés sur la piste du prof.



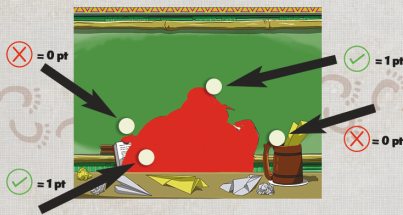
Reculez le jeton Prof de 3 cases sur la piste du prof.



Mettez le couvercle de la boîte devant vous avec l'intérieur face visible. Mettez-vous d'accord sur une distance raisonnable. Lancez le jeton Objet en visant le prof. Si le jeton atterrit sur le prof, avancez votre pion singe d'une case sur la piste de score.



Optionnel: Défaussez une carte de votre main. Regardez les 3 premières cartes de la pile et gardez-en une au choix. Remettez les autres cartes en bas de la pile.



Exemples de situations différentes après avoir lancé le jeton Objet. Si le jeton atterrit sur le prof, avancez votre jeton singe d'une case sur la piste de score.

FOIRE AUX QUESTIONS

- Que se passe t-il si deux joueurs posent une carte Bagarre mais que le prof se retourne uniquement sur le 2ème joueur ayant posé la carte ?

Lorsqu'une carte fait craquer le prof, ni les points de la carte, ni ses effets (s'il y en a) sont pris en compte. Donc la première personne à avoir posé sa carte Bagarre peut récupérer tous ses points sans devoir faire de défi. Le même principe s'applique pour la carte Tricher.

- J'ai joué la première carte du tour et j'ai fait craquer le prof. Est-ce que je récupère quand même un point supplémentaire comme je suis premier joueur ?

Et non, malheureusement. La carte n'est pas validée donc ses effets ne s'appliquent pas.

- Est-ce que je peux donner le petit mot à moi-même après avoir joué la carte Passer un mot ?

Non ! Un petit mot est fait pour être donné !

- J'ai joué la carte Bonne réponse qui me fait reculer de 3 cases mais le jeton est sur une case en dessous de 3 sur le tableau du prof. Que se passe t-il ?

Tu recules le jeton du prof jusqu'à la case 0. On ne peut pas aller en dessous de 0.

SUIVEZ
L'AVENTURE

