

INTRODUCTION

Chaque joueur est un étudiant universitaire qui doit réussir ses examens. Pour réussir un examen on peut demander de l'aide à l'ami bûcheur, s'introduire dans les ordinateurs de l'école pour changer les notes, faire des cadeaux aux professeurs voire, pourquoi pas, étudier... mais mieux vaut ne pas exagérer avec les livres ! Et surtout attention : fatigue et stress ne mènent pas à la victoire...

MATÉRIEL

110 cartes à jouer :

- 76 cartes de Fraude, avec une ampoule
(16 cartes Bûcheur - rouges, 14 cartes Voleur - violettes,
14 cartes Pirate - orange, 16 cartes Cadeau - vertes,
- 16 cartes Copieur - bleues)
- 10 cartes d'étude/Jokers, avec un livre (marrons)
- 22 cartes de Stress, avec une tornade (noires)
- 2 cartes Spéciales de fin semestre, sans dessin

1 livret de règles

MISE EN PLACE

Retirer du jeu les deux cartes spéciales. Mélanger ensemble toutes les autres cartes, faces cachées.

Distribuer **3 cartes** à chaque joueur. Si un joueur reçoit une carte de stress, il la rend et en reçoit une autre, jusqu'à ce qu'il reçoive une carte de fraude ou un joker. Pendant le jeu, les joueurs gardent leurs cartes faces visibles devant eux.

Placer une carte spéciale au dessus dix dernières cartes de la pioche. Insérez la deuxième carte spéciale plus ou moins au milieu de la pioche et placer celle-ci face cachée au milieu de la table.

Le joueur le plus bûcheur commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

A tour de rôle, chaque joueur doit faire l'une des actions suivantes

- A. Piocher des cartes, **ou bien**
- B. Passer un examen, **ou bien**
- C. Jouer des cartes de stress

Quand un joueur finit son tour, le jeu continue en sens horaire avec le joueur successful.

A. Piocher des cartes

Les joueurs peuvent se préparer aux examens en piochant des cartes de la pioche, **ou** en prenant une seule carte (fraude ou joker) face visible sur la table, dans la réserve. La réserve de cartes face visible se forme lorsque les joueurs piochent ou reçoivent des cartes de stress.

Piocher des cartes

Quand un joueur choisit de piocher une carte, il doit prendre la première carte de la pioche et la placer face visible devant lui. Le joueurs peut piocher ainsi autant de cartes qu'il le souhaite et peut arrêter de piocher à tout moment.

Cartes de stress



Si un joueur pioche une carte de stress (noire), il la pose face visible devant lui ; il doit ensuite jeter une de ses cartes posées face visible (fraude ou joker) en la plaçant, toujours face visible, au milieu de la table (en réserve). S'il n'a aucune carte à jeter, il est tenu de jeter la première carte de sa pile de cartes gagnantes (voir « Passer un examen »). S'il n'a pas de cartes gagnantes, il a de la chance car il ne jette aucune carte.

Si un joueur décide de continuer à piocher et pioche **une autre** carte de stress, il doit jeter deux cartes face visible et son tour est terminé.

S'il n'a plus de cartes face visible ou n'en a qu'une seule, il doit jeter sa carte face visible (s'il en a encore) et la première carte de sa pile de cartes gagnantes.

Piocher une carte face visible

Si un joueur choisi cette seconde option, il peut piocher une carte de son choix de la réserve et son tour se termine immédiatement.

B. Passer un examen

Si un étudiant n'est pas stressé pour avoir trop étudié (le joueur **n'a aucune carte** de stress placée face visible devant lui), il peut essayer de passer un examen. Pour ce faire, il doit avoir au moins **3 cartes** fraude différentes placées devant lui face visible. Si un joueur a plus de 3 cartes de fraude différentes, il peut décider combien en utiliser (au moins 3) et lesquelles. Le résultat de l'examen dépend du nombre de cartes de fraude **différentes** utilisées :



3 cartes différentes

Pour passer un examen le joueur doit piocher la première carte du groupe de cartes principal.

Si ce n'est pas une carte de stress, il la place au milieu de la table, face visible (dans la réserve) : l'examen a été passé avec succès. Le joueur peut alors grouper ses 3 cartes de fraude, face couverte, en une nouvelle pile : c'est sa pile de cartes gagnantes.

Important : jusqu'au terme de la partie les joueurs ne peuvent pas regarder les propres cartes gagnantes.

Notation : Le joueur peut décider l'ordre avec lequel placer les cartes en haut de la pile de cartes gagnantes.

Si, au contraire, la carte piochée est une carte de stress, l'examen est raté ; le joueur doit mettre la carte de stress devant lui, face visible, et son tour est terminé.

Attention : Si le joueur pioche une carte spéciale, son tour est automatiquement terminé (son examen est interrompu) et le jeu continue selon les effets de la carte spéciale.



4 cartes différentes

Le joueur passe son examen sans aucune difficulté, sans piocher une autre carte de la pile principale, et gagne l'ensemble des 4 cartes.



5 cartes différentes

Le joueur passe son examen avec le meilleur résultat possible, et il ajoute à sa pile de cartes gagnantes les 5 cartes, plus une sixième (choisie parmi les cartes qu'il a face visible). Si un joueur n'a pas de sixième carte face visible, il n'en gagne que cinq.

Jokers



Un joueur peut utiliser un joker (carte marron) pour passer un examen en utilisant moins de cartes de fraude (par exemple : 2 différentes cartes de fraude et 1 joker). Un joueur peut utiliser autant de jokers qu'il veut, mais chaque joker doit être toujours accompagné par au moins une carte de fraude.

Attention: les jokers doivent toujours être placés au fond de la pile de cartes gagnantes.

Suivre un examen

Quand un joueur passe un examen avec **succès**, les adversaires qui ne sont pas stressés peuvent suivre son examen. Chaque joueur, à tour de rôle et en sens horaire, peut ajouter à sa pile de cartes gagnantes une des cartes qu'il a devant soi.

Cette carte doit être une carte de fraude de **même type** (même couleur) que l'une des cartes jouées par celui qui passe l'examen.

Notation: Il n'est pas nécessaire d'assigner une couleur spécifique au jokers ; pour cette raison, si le joueur courant utilise un ou plusieurs jokers pour passer un examen, ses adversaires ont un choix encore plus limité de cartes de fraude pour suivre ce même examen.

C. Jouer des cartes de stress

Les étudiants peuvent se relaxer (ils en ont besoin après toutes leurs études...) et réduire ainsi leur stress en jouant leurs cartes de stress contre les adversaires. On peut jouer le nombre de cartes de stress que l'on veut, mais **une seule** contre chaque adversaire.

Le joueur qui reçoit une carte de stress jouée par un adversaire doit jeter une carte de fraude (ou un joker) choisie parmi ses cartes face visible.

Après avoir été jouées, les cartes de stress doivent être mises à part, alors que cartes de fraude et jokers doivent être rangés face visible au milieu de la table (dans la réserve).

Si un joueur qui n'a pas de cartes face visible devant lui reçoit une carte de stress, il doit jeter au milieu de la table la première carte de sa pile de cartes gagnantes. Si sa pile de cartes gagnantes est vide, tout simplement il ne jette rien!

FIN DU PREMIER SEMESTRE

Quand un joueur pioche de la pile de cartes couvertes la première carte spéciale, son tour termine immédiatement. C'est la fin du premier semestre.

Avant de commencer le deuxième semestre, suivre les instructions suivantes :

1. **Chaque** joueur non stressé (à partir du joueur



courant et en sens horaire) peut tenter de passer un examen, que ses adversaires peuvent suivre, selon les règles générales.

- 2. Les étudiants partent en vacances, et toutes les cartes de stress sont retirées du jeu.*
- 3. Toutes les cartes face visible qui sont au milieu de la table (en réserve) sont retirées du jeu.*
- 4. Chaque joueur peut garder avec soi seulement 3 cartes face visible et le reste des cartes doit être retiré du jeu. Les joueurs peuvent choisir quelles cartes garder et lesquelles jeter.*

Le jeu continue ensuite avec le tour du joueur suivant.

FIN DE LA PARTIE

Quand un joueur pioche de la pile de cartes couvertes la deuxième carte spéciale, la partie est terminée.

Avant de calculer le score, les joueurs qui ne sont pas stressés (à partir du joueur actif et en sens horaire) peuvent tenter de passer leur dernier examen, que leurs adversaires peuvent suivre, comme toujours.



SCORE

Quand les derniers examens sont finis, les joueurs jettent toutes leurs cartes face visible et découvrent leur pile de cartes gagnantes. Les cartes de fraude sont divisées par type (par couleur) et le score est calculé selon le schéma ci-dessous exposé:

<i>1 carte</i>	<i>1 points</i>
<i>2 cartes du même type</i>	<i>3 points</i>
<i>3 cartes du même type</i>	<i>6 points</i>
<i>4 cartes du même type</i>	<i>10 points</i>
<i>5 cartes du même type</i>	<i>15 points</i>
<i>6 (ou plus) cartes du même type</i>	<i>21 points</i>

Les cartes d'études (jokers) ne font gagner aucun point (vous vous rappelez ? on vous l'avait dit de ne pas trop étudier !).

Le joueur qui a le score total le plus haut gagne la partie. En cas d'égalité, gagne celui qui a le plus grand nombre de cartes gagnantes faces cachées (y compris les jokers). S'il y a encore égalité, les gagnants se divisent l'honneur de la victoire !

Exemple de score : Jacques a dans sa pile de cartes gagnantes les cartes suivantes : 4 cartes orange, 3 bleues, 2 violettes, 1 rouge et 2 jokers. Son score final est : $10 + 6 + 3 + 1 = 20$ points.