

# CHAHUT-BAHUT

Auteur :Patrick BRAUD

C'est un jeu d'une heure et demi, de deux à six joueurs, à partir de 10 ans.

## PRINCIPE ET BUT DU JEU :

Il faut remplir sa classe (plateaux individuels) avec des élèves (cartes) en adéquation (projet de classe) avec la carte d'enseignant tirée au hasard au début de la partie. Le projet de classe est symbolisé par un dessin sur la carte. Exemple : littérature = une plume.

Chaque carte d'élève contient différents renseignements. La catégorie dans laquelle il se situe : dissipé, cancre, premier de la classe, redoublant, sage, une ardoise avec une note sur 20; un thème (symbole) dans lequel il est doué (littérature, théâtre, sport, musique, etc...). Ces thèmes sont en rapport direct avec le projet de classe des enseignants.

Le vainqueur est celui qui aura le plus de points à la fin de la partie (troisième trimestre). Deux décomptes intermédiaires (1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> trimestres) sont pris en compte. La subtilité vient du fait qu'aux deux premiers trimestres tous les élèves rapportent des points, mais au troisième trimestre, seuls comptent les élèves ayant le même symbole (projet de classe) que l'enseignant de la classe.

Bien sur, plein de cartes d'évènements que l'on peut jouer pour soi ou pour les autres, viennent pimenter la partie. Cela va de la punition qui baisse la note, à la mutation qui oblige à changer d'enseignant, en passant par des changements de places. En effet, en fonction de qui est à côté de qui, les notes peuvent fluctuer. Exemple : deux dissipés côte à côte voient leurs notes descendre à zéro.

Le tour de jeu a aussi son originalité car chaque joueur, après avoir joué une ou plusieurs cartes, doit en donner une à son voisin. Celui-ci a deux possibilités :

- 1) Il l'accepte en la jouant immédiatement, puis enchaîne en jouant son tour normalement.
- 2) il la refuse et continue de la faire circuler mais il passe son tour.

## CONTENU :

1 règle du jeu, 6 plateaux (pliables en fonction du nombre de joueurs) représentant des classes, 11 cartes « enseignant », 54 cartes « événement », 100 cartes « élève » et 1 bloc de feuilles de marques.

## REMARQUES :

- Une petite note humoristique : tous les noms d'élèves et d'enseignants sont des jeux de mots. Exemple : Léo BISTRO, Chantal HUNISSON ou Xavier CALFAIRE dont le portrait ressemble étrangement à l'auteur du jeu.

- Deux versions de partie rapide (45 minutes) peuvent se mettre en place en supprimant les cartes évènements mais le jeu perd un peu de son intérêt.

- CHAHUT-BAHUT a remporté le trophée FLIP2006 (festival des jeux de Parthenay).



