



**LE JEU
DES
CANCRES**

2 à 4 joueurs

[Faint handwritten signatures or marks are visible at the bottom of the page.]

PRÉTEXTE

ALEXANDRE DUMAS, HONORÉ DE BALZAC, RUDYARD KIPLING, MARK TWAIN, WINSTON CHURCHILL, SACHA GUITRY, ces personnages célèbres furent tous plus ou moins des cancre.

On comprend donc que les professeurs aient parfois de l'indulgence pour les élèves qui collectionnent les mauvaises notes ...et les perles.

A condition toutefois que ces cancre ne cherchent pas, comme dans notre jeu, à fuir la classe pour faire des escapades dans la nature si proche et si accueillante.

MATÉRIEL

1 tableau de jeu

42 cartes "Evènements"

5 33 pions cancre (rouges)

16 pions professeurs (bleus)

1 pion directeur (noir)

BUT


Les cancre cherchent à s'échapper de l'établissement scolaire ; les professeurs s'efforcent de les encercler. A la fin de la partie, le joueur (ou l'équipe) qui possède le plus de cancre est vainqueur.


1

PRÉPARATION

Etalez le tableau de jeu sur une table.

Battez les cartes et mettez-les en paquet, faces cachées, à proximité des joueurs.

Disposez dans la cour les 33 cancre (cases ).

Posez aussi les 16 professeurs sur les cases  .

Le directeur reste à la porte de son bureau (case D).

JOUEURS

A 4 joueurs, on forme deux équipes. L'une dirige les professeurs, l'autre les cancre.

Chaque joueur est maître de ses décisions, mais son coéquipier peut lui donner des conseils.

A 3 joueurs, celui qui est seul joue contre les deux autres qui forment équipe.

A 2 joueurs, l'un dirige les professeurs, l'autre les cancre.

2

LE JEU

Les cancrs, les professeurs et le directeur peuvent avancer, reculer, marcher de côté, **mais jamais se déplacer en diagonale.**

Au cours du même coup, il leur est interdit de repasser deux fois sur la même case.

Ils ne peuvent pas sauter les uns par-dessus les autres.

Pour circuler dans les bâtiments intérieurs, tout le monde passe par les portes, mais les cancrs sont en outre autorisés à sauter par les fenêtres dans un sens ou dans l'autre.

Le jardin est interdit ; personne ne peut y pénétrer.

Les cancrs qui ont été pris ou se sont échappés sont retirés du jeu et conservés par les joueurs en présence jusqu'au décompte final.

Le directeur ne participe pas à la chasse, mais les cancrs n'ont pas le droit de passer ou de stationner dans les huit cases qui l'entourent.

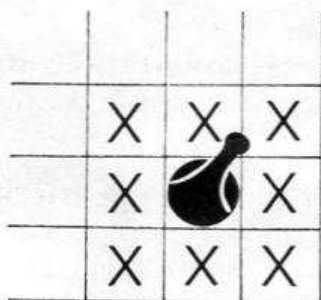
Les professeurs se mettent à quatre pour encercler un cancre isolé et le retirer du jeu.

Contre un mur, dans un couloir, près d'une des cases entourant le directeur ou si un cancre est coincé par un camarade, trois, deux ou même un seul professeur peuvent suffire à opérer une capture.

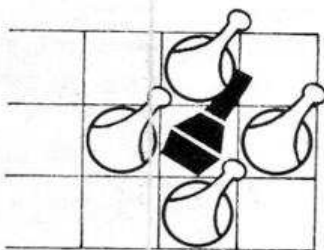
A condition d'être assez nombreux, les professeurs ont la possibilité de s'emparer de plusieurs cancrs à la fois.

Si les professeurs placent un ou plusieurs cancrs près du directeur, ces cancrs devront être éloignés, le coup suivant, d'au moins une case.

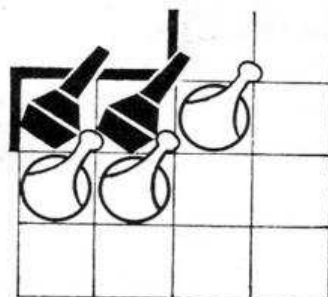
Attention ! Le joueur chargé des cancrs ne doit en déplacer aucun avant d'avoir bougé ceux qui se trouvent près du directeur. En cas d'oubli, ce ou ces cancrs sont considérés comme étant pris par les professeurs ; ils sont retirés du jeu.



Les cases marquées × autour du directeur sont interdites aux cancrs.



Un cancre est encerclé par quatre professeurs.



Deux cancrs, coincés contre un mur, sont pris par trois professeurs.

DÉPLACEMENTS

Les cancrs jouent les premiers.

Les cancrs ont droit à un déplacement total de **8 cases** à chaque tour que le joueur répartit à son gré entre un ou plusieurs pions. Il peut, par exemple, déplacer 8 pions de 1 case, ou 1 pion de 8 cases, ou 4 pions de 2 cases, ou encore 3 pions de 1 case et 1 pion de 5 cases, etc... **La sortie vers l'extérieur compte pour une case.**

Les professeurs bénéficient d'un déplacement total de **9 cases** que le joueur répartit à son gré, également, entre un ou plusieurs pions.

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. S'il y a trois joueurs, celui qui est seul contre les deux autres joue un coup sur deux.

LES CARTES - LEUR FONCTION

Les joueurs disposent de 42 cartes.

Lorsque le premier joueur a fini de déplacer ses cancrs, il tire une carte au talon (celle du dessus) :

Si elle est marquée **C**, il la lit à haute voix et exécute ensuite les instructions qu'il vient de lire.

Si la carte est marquée **P**, le joueur la transmet à celui qui dirige les professeurs. Celui-ci en exécute les instructions avant de déplacer les professeurs des 9 cases réglementaires.

5

Lorsque les professeurs ont fini de bouger, le joueur qui les guide tire à son tour une carte :

Si elle est marquée **P**, il exécute les instructions de la carte.

Si elle est marquée **C**, il la transmet à l'adversaire. **Attention !** si cette carte prévoit de déplacer des cancrs, il faut commencer par ceux qui se trouvent éventuellement près du directeur.

Lorsqu'une carte ne peut pas être jouée, faute d'un nombre suffisant de cancrs, elle est annulée et le joueur en tire une autre.

LE VAINQUEUR

Lorsque toutes les cartes ont été tirées, on fait le compte des cancrs retenus par les professeurs et de ceux qui ont réussi à s'enfuir. Le ou les joueurs qui ont le plus de cancrs ont gagné.

En cas d'égalité, le jeu continue (sans cartes) et le premier cancre qui se fait prendre ou qui s'échappe, départage les joueurs.

Si tous les cancrs ont été sortis du jeu avant que le paquet de cartes ne soit épuisé, on fait les comptes à ce moment-là.