



Guillaume Desportes



Fabien Öckto Lambert

C'est le grand jour, celui de la photo de classe ! Les élèves sont impatients de montrer leur plus beau sourire. Vous êtes les photographes : placez les élèves au mieux pour réaliser une photo de classe mémorable.

BUT DU JEU

Coopérez pour prendre une photo de classe parfaite en respectant toutes les consignes de placement des élèves. Les bavardages sont interdits, même pour les photographes : coopérez sans parler !

MODES DE JEU

Photo de classe comporte 3 modes de jeu :

- Le **mode découverte**, pour vos premières parties (page 2).
- Le **mode classique**, lorsque vous êtes bien familiarisés avec le jeu (page 7).
- Le **mode avancé**, pour ajouter plus de défi à vos parties (page 8).



Note de Cocow : Le mot « joueur » est une convention pour désigner les joueuses et les joueurs.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE D'UNE

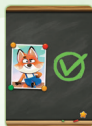
12 cartes *Consigne* (4 par couleur)

Prenez **uniquement** les cartes *Consigne* numérotées 1, 2 et 3 au dos.



Mélangez les cartes *Consigne* de même valeur entre elles. Piochez au hasard une carte de chaque valeur. Les autres sont mises de côté.

Placez les cartes *Consigne* sélectionnées, face visible, les unes à côté des autres et par ordre croissant de valeur (la 1, puis la 2 et la 3). ❶



Pour votre première partie, utilisez uniquement les cartes *Consigne* avec l'icône ★.



PARTIE EN MODE DÉCOUVERTE



1



3

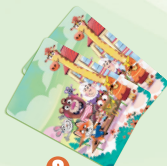
20 cartes *Élève* (5 par type d'élève)

Retirez toutes les cartes *Élève* de valeur 6.

Mélangez les 20 cartes *Élève* restantes.

Distribuez 2 cartes *Élève*, face cachée, à chaque joueur 2.

Puis formez une pile avec les cartes restantes, c'est la pioche. 3



2



Sur chaque carte *Élève*, vous trouvez :

- Le **type** de l'élève (lapin, mouton, ours ou renard).
- Une **valeur** qui correspond à la taille de l'élève (de 1 à 6).
- Un **accessoire** (barrette, casquette, écharpe ou lunettes).



3

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Photo de classe est un jeu **coopératif**. Votre but est de placer **exactement** 4 cartes *Élève* par colonne, afin de prendre une photo de classe qui respecte les cartes *Consigne* tirées en début de partie.

Chacun joue à tour de rôle, en commençant par le premier joueur, puis celui à sa gauche, et ainsi de suite.

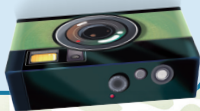
La partie se termine dès que la photo de classe est complète (4 cartes *Élève* par colonne et toutes les consignes sont respectées)

ou quand un joueur ne peut plus poser de carte *Élève*.

Le premier joueur est celui qui fait la plus belle grimace.



Mettez-vous dans la peau d'un véritable photographe ! Placez la boîte du jeu, représentant un appareil photo, en dessous des cartes Consigne. Laissez suffisamment de place pour avoir vos colonnes de 4 cartes Élève en fin de partie.

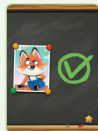


Tour de jeu

La maîtresse girafe ne supporte pas les bavardages. **Vous ne pouvez pas parler aux autres joueurs de vos cartes**, de ce que vous comptez jouer et dans quelle colonne.

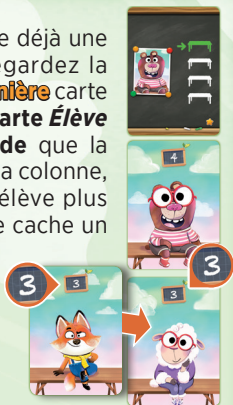
Lors de votre tour, vous **devez** placer une carte *Élève* de votre main dans la colonne de votre choix.

- Si cette colonne est vide, posez votre carte *Élève* en première position (tout en haut, sous la carte *Consigne*).



- Si la colonne comporte déjà une ou des cartes *Élève*, regardez la valeur (la taille) de la **dernière** carte de la colonne. Si **votre carte *Élève* est plus petite** que la **dernière** carte *Élève* de la colonne, **placez-la dessous**.

- Si la colonne comporte déjà une ou des cartes *Élève*, regardez la valeur (la taille) de la **dernière** carte de la colonne. Si **votre carte *Élève* est égale ou plus grande** que la **dernière** carte *Élève* de la colonne, **recouvrez celle-ci**. Un élève plus grand ou de même taille cache un élève déjà installé.



Vous prenez une nouvelle carte *Élève* dans la pioche pour avoir 2 cartes en main, et c'est au tour du joueur suivant.

IMPORTANT

- Chaque colonne **doit** comporter **exactement** 4 cartes *Élève* pour être complète. Vous **ne pouvez pas** poser de 5^e carte dans une colonne, mais vous pouvez recouvrir la 4^e carte de la colonne.
- Les cartes *Consigne* doivent être respectées en **fin de partie**, quand la photo de classe est complète. Lors de la partie, vous **pouvez** poser des cartes *Élève* qui ne remplissent pas les contraintes d'une carte *Consigne* et les recouvrir par la suite.

Fin de la partie

La partie s'achève dans deux cas de figure.

- À la fin du tour d'un joueur, si votre photo de classe est complète (**exactement** 4 cartes *Élève* par colonne et toutes les cartes *Consigne* respectées), dites « Cheese ! ». Félicitations : vous avez gagné !
- Si un joueur ne peut pas poser de carte lors de son tour, et que la photo de classe n'est pas complète, vous avez perdu.

MATÉRIEL ET MISE EN PLACE D'UNE PARTIE EN MODE CLASSIQUE

4 cartes *Consigne* supplémentaires

Lorsque vous faites la mise en place des cartes *Consigne*, ajoutez celles de valeur 4. La carte *Consigne* de valeur 4 forme une 4^e colonne.



4 cartes *Élève* supplémentaires

Ajoutez les 4 cartes *Élève* de valeur 6 au reste des cartes *Élève* lors de la mise en place.

Le reste de la mise en place est identique.

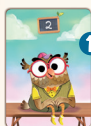


MATÉRIEL ET MISE EN PLACE D'UNE PARTIE EN MODE AVANCÉ

5 cartes additionnelles

La mise en place est identique à celle du mode classique. Vous **pouvez** ajouter toutes ces cartes additionnelles, ou seulement une partie, au paquet de cartes *Élève*. Chaque carte apporte de nouvelles règles que vous pouvez consulter p. 9.

- 1 carte *Premier de la classe* ❶
- 2 cartes *Souris farceuse* ❷
- 2 cartes *Maitresse* ❸



4 tuiles Accessoire

Vous **pouvez** prendre une tuile *Accessoire* au hasard parmi les 4. Choisissez l'une des faces, puis placez-la à côté des cartes *Consigne*. Il s'agit d'une nouvelle consigne à respecter.



Votre photo de classe complète **doit comporter au moins 4 exemplaires** de l'accessoire montré par la tuile.

Votre photo de classe complète **ne doit pas comporter cet accessoire.**

RÈGLES DES CARTES ADDITIONNELLES

Le premier de la classe

Si vous jouez cette carte, **vous êtes obligés de respecter ses contraintes**. Le premier de la classe veut être sur la photo et **au premier rang** (la 4^e carte de n'importe quelle colonne).

Les souris farceuses

Lorsque vous piochez une souris farceuse, vous **devez** la jouer **immédiatement** dans une colonne de votre choix. Respectez les règles habituelles de pose des cartes *Élève*. Piochez une carte *Élève* pour en avoir 2 en main.

La maitresse ne veut pas de grimace sur la photo, vous **devez** recouvrir la souris avant la fin de la partie.

Si vous ne pouvez pas poser la souris farceuse dans une colonne, la partie est perdue.

La maitresse

Si vous jouez ces cartes, **vous êtes obligés de respecter ses contraintes**. La maitresse girafe est grande, les 2 cartes qui la composent **doivent** être placées dans la même colonne, l'une au-dessus de l'autre (tête au-dessus du corps).

RÈGLES DES CARTES CONSIGNE



Ce type d'élève **doit** être présent dans cette colonne **au moins une fois**.



Ce type d'élève **ne doit pas** être présent dans cette colonne.



Ces deux types d'élève **doivent** être présents dans cette colonne **et** l'un au-dessus de l'autre, **dans l'ordre affiché sur la carte**, au moins une fois.

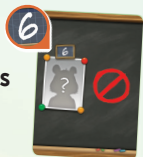


Ces deux types d'élève **peuvent** être présents dans cette colonne, mais **ne doivent pas** être l'un au-dessus de l'autre, **dans l'ordre affiché sur la carte**.

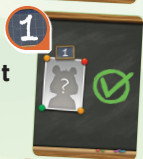
Ce type d'élève **doit** être présent dans cette colonne à une position **très** précise.



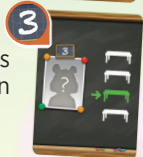
Les élèves de valeur 6 ne **doivent pas** être présents dans cette colonne.



Au moins un élève de valeur 1 **doit** être présent dans cette colonne.



Un élève de valeur 3 **doit** être dans cette colonne à une position bien précise.



Deux élèves de valeur 5 **doivent** être présents dans cette colonne **et** être l'un au-dessus de l'autre.



RAPPEL DES RÈGLES DE POSE DES CARTES ÉLÈVE

- Si la colonne est vide, placez la carte *Élève* sous la carte *Consigne*.
- Si la colonne a déjà une ou plusieurs cartes *Élève*, regardez la dernière carte *Élève*.
 - ▶ Si votre carte est plus petite, placez-la dessous.
 - ▶ Si votre carte est plus grande ou égale, recouvrez la dernière carte.



COCOW VOUS DIT MEUHRICI !

Cocow remercie « vachement » les p'tits Terriens et Terriennes qui ont participé aux tests du jeu.

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Tous droits réservés.

Retrouvez toute l'actualité SPACE Cow sur :



11
ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE
+ ÉLÉMENTS PAPIER



12
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU
ASSOCIATION
MAGASIN



OU
DÉCHÈTERIE

Adresses sur quelfairedemesdechets.fr

