



CONTENU DU JEU (96 CARTES)

60 CARTES "ÂNE"

10 ânes dans chaque couleur
(six couleurs différentes)
et par couleur :
5 ânes jour + 5 ânes nuit

8 CARTES "BONNET D'ÂNE"

DONT :

6 "Bonnet d'Âne" simple
(1 dans chaque couleur)
2 "Bonnet d'Âne" triple
(de trois couleurs chacun)

25 CARTES "SPÉCIALES"

6 cartes "Fais pas l'âne"
5 cartes "Sœur âne" *
5 cartes "Ânerie"
3 cartes "Têtu comme un âne"
3 cartes "Hi-han"

3 cartes "Prout Prout"

+
1 carte "Supermâne"

+
2 cartes "Mémo"

*N'en utiliser que 3 si vous ne
jouez pas avec la variante

DÉROULEMENT DU JEU

Mélanger le jeu, puis distribuer une par une six cartes à chaque joueur.

Les cartes restantes constituent la pioche.

Dans le sens voulu, à tour de rôle, chaque joueur doit :

- soit piocher et garder ou rejeter la carte piochée, face visible,
- soit rejeter une carte côté visible sur le talon, sans piocher.

NOTA : On peut se défausser de deux cartes "Âne" de la même couleur en même temps à condition qu'elles soient toutes les deux "jour" ou toutes les deux "nuit".

Le nombre de cartes de chaque joueur varie très vite.

POUR GAGNER

Il faut réunir un "Bonnet d'âne" et deux "Ânes" (jour et/ou nuit) de la même couleur que le bonnet.

Il y a deux "Bonnets d'âne trois couleurs" qui laissent le choix entre ces trois couleurs.

QUELQUES EXEMPLES DE COMBINAISONS GAGNANTES :

- 1 Bonnet d'âne orange
+ 2 ânes jour (soleil) en orange
- 1 Bonnet d'âne orange
+ 1 âne jour (soleil) en orange
+ 1 âne nuit (lune) en orange
- 1 Bonnet d'âne gris/orange/vert
+ 2 ânes (jour ou nuit)
en gris OU en orange OU en vert



Une fois que l'on a réuni une combinaison gagnante, **il faut se débarrasser de toutes ses autres cartes**, puis poser ses trois cartes en disant "Bonnet d'âne".

Il faut ensuite compter les points, mélanger le jeu et redistribuer.

(Comme j'aime les ânes et les roses, les points se transforment en crottins)

- ▶ Bonnet d'âne : 200 crottins
- ▶ Bonnet d'âne en ayant parié sur soi-même (voir carte "Sœur âne") : 300 crottins
- ▶ Bonnet d'âne avec un joueur ayant parié sur soi : 100 crottins chacun
- ▶ Pour le joueur ayant parié et s'étant trompé : moins 100 crottins pour chaque pari perdu

Celui qui arrive à 1000 crottins est désigné "Professeur Asinus"*

"Bien sûr ce comptage n'est donné qu'à titre indicatif. A vous d'enlever ou d'ajouter ce que vous voulez; c'est vous qui jouez, c'est vous qui faites votre sauce. Ah! Mais j'en deviendrais âne des fois!"



TRUCS ET ASTUCES

a) *Je vous suggère (c'est le moyen le plus rapide pour apprendre un jeu) de faire la première partie à découvert, vos cartes posées sur la table côté visible, en utilisant la fonction de chaque carte spéciale, afin que tous comprennent la règle et le mécanisme du jeu en même temps. Vous verrez le jeu est très simple, mais il faut bien lire la règle sinon vous allez faire des âneries...*



b) *Pour entrer plus facilement dans le jeu, vous pouvez incorporer les cartes spéciales sur deux ou trois parties.*



c) *Si vous désirez jouer avec des enfants de six ou sept ans, il vous suffit d'enlever les cartes "Têtu comme un âne" et/ou "Sœur âne", mais surtout pas la carte "Prouit Prouit". Enfin, c'est vous qui voyez!*

* Dans la famille des équidés, les ânes domestiques et les ânes sauvages d'Afrique, composent le sous-genre "Asinus".

LES CARTES SPÉCIALES ET LEURS EFFETS

A la première lecture, toutes ces cartes peuvent vous paraître un peu compliquées. Mais en les prenant une par une, vous verrez qu'elles sont toutes très simples à jouer. Avec en plus les cartes mémos posées sur la table... facile de se souvenir ! Et au fur et à mesure, vous découvrirez de plus en plus de possibilités. Parole d'âne !



Carte "Fais pas l'âne"

Pour utiliser cette carte, on doit la poser au talon en disant "Fais pas l'âne".

Cette carte permet de se protéger de toutes les autres cartes spéciales, sauf de l'action de la carte "Têtu comme un âne".

Il n'est pas obligatoire de l'utiliser.
A vous de voir !



Carte "Sœur âne" (*ne vois-tu rien venir?*)

N'en utiliser que 3 si vous ne jouez pas avec la variante.

Cette carte permet de parier sur le futur vainqueur – y compris soi-même – de la partie en cours. Il faut poser "Sœur âne" devant le joueur choisi, et dire : "Je parie sur...".

Si le jeu change de main, le pari reste sur le joueur. Si le joueur sur lequel on a parié est attaqué, on peut le protéger avec la carte "Fais pas l'âne".

Le joueur sur lequel on mise peut refuser le pari avec la carte "Fais pas l'âne".

Il ne peut y avoir deux paris sur le même joueur.

Cette carte a une deuxième action (voir la variante en fin de règle) à incorporer dès que vous maîtriserez la règle.



Carte "Têtu comme un âne"

"Celle-là, je l'aime bien, elle met le stress..."

Tout en disant "Têtu comme un âne", on pose devant soi une carte "Âne" cachée sous la carte "Têtu comme un âne". Dès qu'un joueur se défause d'un âne de la même couleur que l'âne caché, on dévoile son âne. Puis on pioche trois cartes au hasard dans le jeu du joueur ainsi désigné.

Après les avoir regardées, soit on les conserve, soit on les donne à un autre joueur (qui peut être celui à qui elles étaient).

Ensuite, on rejette la carte "Têtu comme un âne" puis l'âne caché à la défausse. Bien entendu si un joueur pose cette action, sans qu'elle soit utilisée, il peut tout de même poser un trio de cartes gagnant.

Au cas où plusieurs joueurs cachent la même couleur d'âne et que le joueur atteint par le sort (*l'âne en sort! Bof, quel hareng ce Yves!*) ne se trouve pas en possession d'assez de cartes, hé ben il ne vous reste plus qu'à le piller en vous partageant ses cartes, mais il faut au moins lui en laisser une.

Personne ne peut se protéger de cette action avec la carte "Fais pas l'âne".



Carte "Ânerie"

Echanger son jeu complet avec le joueur de son choix, en posant sa carte sur le talon et en disant "Ânerie".

BLUFF : bien entendu, si vous n'avez pas un bon jeu, à vous de faire croire le contraire aux autres joueurs, afin que l'un d'eux vous

l'échange avec une carte "Ânerie". (L'âne est si subtil qu'il se cache derrière une tête d'âne!)



Carte "Hi-han"

Lorsqu'un joueur pose cette carte sur le talon... il doit braire le plus beau "Hi-han" possible!

Si la majorité des autres joueurs le trouve "bien âne" (on considère qu'à 50 % l'objectif est atteint) c'est bien, sinon il doit piocher deux cartes.

Au lieu de râler, vous devriez vous entraîner à braire : de toute façon, il faut s'en débarrasser pour gagner.



Carte "Prout Prout"

(A dada sur mon bidet...)

"Alors celle-là je vous jure que j'ai hésité avant de la mettre, mais comme les enfants l'adorent et que j'adore les enfants; enfin, bon, j'ai un tout petit peu honte quand même!"

Le joueur en la posant dit "Prout Prout", et oblige le joueur qu'il désigne à ne pas jouer pendant deux tours (ce joueur ne participe à aucune action).



Carte "Supermâne"

C'est le plus fort celui-là, mais on ne joue pas avec (oui, oui, c'est juste une carte en plus), en revanche si vous perdez une carte du jeu, alors là il vous sauve pour de vrai!

"Te vexes pas Superman, c'est juste pour rire..."



VARIANTE

Carte "Sœur âne"

L'âne que je suis a imaginé deux actions pour "Sœur âne", mais n'en a mis qu'une dans la règle pour faciliter la compréhension du jeu. Dès que vous aurez découvert le mécanisme, il me paraît judicieux d'ajouter la deuxième action afin de vous laisser le choix dans l'utilisation de cette carte. En plus, il est amusant de négocier un échange avec d'autres joueurs.

Voici donc cette deuxième action :

- **Négocier un échange de cartes** : on pose cette carte sur le talon en disant "Sœur âne", et on propose un échange d'une ou plusieurs cartes nous manquant. La négociation peut se faire avec plusieurs joueurs, et on peut également négocier des cartes spéciales. Les échanges peuvent sortir du cadre du jeu. Par exemple : je te donne la carte mais en échange tu mets la table à ma place. A vous d'imaginer... A vous de vous arranger, les ânes sont sociables. Si aucun joueur n'accepte l'échange ou n'a la carte demandée, l'action de la carte est perdue.

Bon allez, un peu à vous de chercher, et si vous avez des supers idées vous pouvez me les envoyer. Peut-être feront-elles partie des variantes d'une prochaine édition (en accord avec vous).

Ce jeu est fait pour s'amuser, sans prise de tête. Il peut évoluer dans ses règles, et en plus s'il évolue grâce à vos âneries, c'est tant mieux.