

Fais pas l'âne

la règle du jeu

DEROULEMENT 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 la carte piochée
- ▶ **soit** piocher et rejeter (si c'est possible), côté visible sur le talon uniquement la carte piochée
- ▶ **soit** rejeter une carte côté visible sur le talon, sans piocher.

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 bleu/orange/vert**
+ **2 ânes (jour ou nuit)**
en bleu 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**.

COMMENT SE DEFAUSSER DE SES CARTES

Il faut **tenir compte de la dernière carte posée sur le talon** :

Sur une carte “Âne”, on peut poser :

- ▶ **soit** n’importe quelle carte **“Spéciale”** (y compris un “Bonnet d’âne” dont on n’a pas besoin).
- ▶ **soit une autre carte “Âne”** à condition de respecter au moins une des caractéristiques de la carte “Âne” du talon.

EXEMPLE : sur un **âne/nuit/vert**, on peut poser soit un **âne/nuit** quelle que soit sa couleur, soit un **âne/vert** qu’il soit jour ou nuit

Sur une carte “Spéciale” (y compris un **“Bonnet d’âne”**) : on peut se défausser de la carte de son choix.

NOTA : On peut se débarrasser de deux cartes “Âne” en même temps, à condition que l’on pose deux ânes de la même couleur jour ou de la même couleur nuit.

COMMENT COMPTER SES “CROTTINS”

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

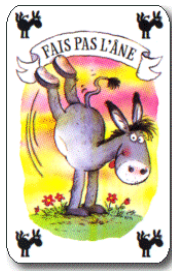
- ▶ Bonnet d’âne : 200 crottins
- ▶ Bonnet d’âne en ayant parié sur soi-même (voir carte “Sœur âne”) : 300 crottins
- ▶ Bonnet d’âne avec un joueur ayant parié sur soi : 100 crottins chacun
- ▶ Pour le joueur ayant parié et s’étant trompé : moins 100 crottins sur chaque pari perdu

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 !”*

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

LES CARTES SPECIALES ET LEURS EFFETS



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 la deuxième action de la carte “Ânerie”.

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 maîtrisez la règle.



Carte « ânerie »

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

DEUX ACTIONS POSSIBLES :

ACTION 1 : échanger son jeu complet avec le joueur de son choix, en posant sa carte sur le talon et en disant “Ânerie”.

OU

ACTION 2 : tout en disant “Ânerie”, on pose devant soi une carte “Âne” cachée sous la carte “Ânerie”. Dès qu’un joueur se défasse 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 “Ânerie” puis l’âne caché à la défasse.

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, (le pauvre !).

Personne ne peut se protéger de cette action avec la carte “Fais pas l’âne”.



Carte “Têtu comme un âne”

En la posant sur le talon, le joueur dit, **par exemple, têtù comme un “Âne vert”** et **oblige les autres joueurs à piocher chacun leur tour une carte, jusqu’à ce que l’un d’eux pioche un “Âne vert”, et le pose sur le talon.**

L’action de la carte “Têtù comme un âne” s’arrête à ce moment-là.

Si un joueur pioche un “**Fais pas l’âne**” et le pose, l’action s’arrête également.

Les joueurs souhaitant se protéger de cette action et possédant un “**Fais pas l’âne**”, s’en défaussent au talon avant le début de l’action.

Le joueur posant la carte « Têtù comme un âne » **choisit la couleur de l’âne et ne participe pas.**

Quand au bout de cinq tours personne n’a pioché la carte âne demandée, l’action s’arrête.

Bien entendu, il n’est pas interdit de faire un “Têtù comme un âne” de la même couleur que l’âne caché par sa carte “Ânerie”.

“Attention, quand il vous manque des cartes, il peut-être plus judicieux de piocher que de se protéger”.



Carte « Hihan »

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.



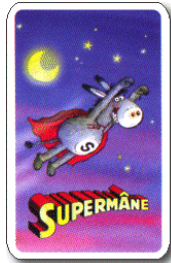
Carte "Prout Prout"

(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).

Dès que le deuxième tour est passé et même s'il n'a pas encore joué, il peut à nouveau être sollicité.



Carte "Supermâne"

C'est le plus fort celui-là, mais on ne joue pas avec, 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..."

TRUCS ET ASTUCES

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

Je vous suggère 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...

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 !)

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 "Prout Prout". Enfin, c'est vous qui voyez !

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.

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 parties 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.

CONTENU DU JEU (96 CARTES)

60 CARTES "ÂNE"

10 âne de 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*