



5+ 2-4 20+

F Français

TACTIC®

# Bougre d'Âne



## Contenu du jeu :

1 ossature de pont à assembler, 1 âne en bois supportant 2 paniers en plastique, 55 cartes illustrées de : fruit, marche, marche cassée, joker et (-1), 9 pièces marche recto/verso, 4 mini plateaux de fruits, 9 pommes, 9 poires, 9 oranges, 9 prunes

## But du jeu :

A partir de cartes qui leur seront distribuées, les joueurs devront participer tous ensemble et progressivement à la construction du pont pour permettre à notre âne en bois de le franchir. Ils devront également remplir le panier commun avec un maximum de fruits de leur couleur respective pour remporter la partie.

Mais attention aux embûches qui jalonnent la traversée

car rien n'est jamais gagné et tout peut basculer suivant la carte jouée.

Bougre d'Âne est un jeu dynamique et plein de suspense. C'est un jeu de parcours en 3 dimensions, comprenant beaucoup d'accessoires, et qui promet de nombreux fous rires et de belles parties !

## Préparation du jeu :

Assembler et monter l'ossature du pont sur la boîte de jeu. Placer l'âne au pied du pont (figures 1, 2, 3 et 4).

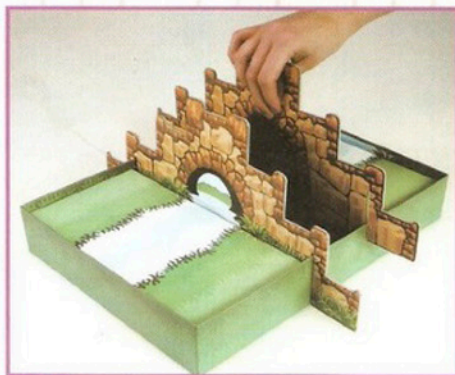


Figure 1

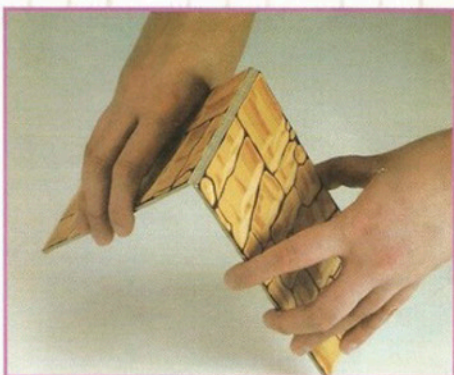


Figure 2

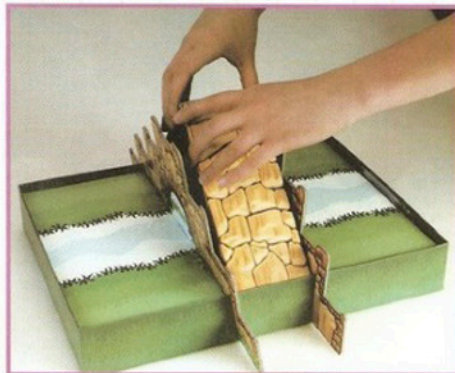


Figure 3

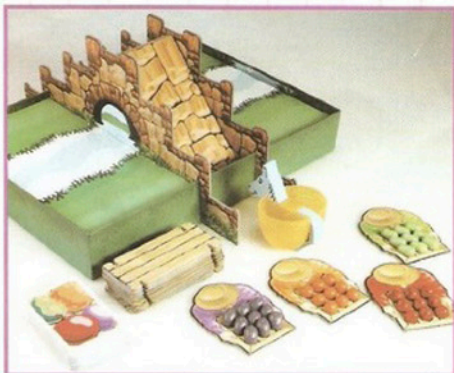


Figure 4

**Les marches :** Mélanger les pièces marche et les poser en pile, face cachée, sur la table. Cette pile forme la pioche.

**Plateaux de jeu :** Chaque joueur choisit un plateau de jeu et ses 9 fruits correspondants, puis les positionne un à un, sur chacune des cases. A deux joueurs chacun prend 2 plateaux, soit 18 fruits au total.

**Les cartes :** Avant de commencer la partie, si l'on joue à 3 joueurs, on prendra soin de retirer du jeu les cartes illustrées d'un fruit avec lequel les joueurs ne jouent pas.

Les cartes sont mélangées puis distribuées en fonction du nombre de joueurs :

- 4 joueurs : quatre cartes par joueur
- 3 joueurs : cinq cartes par joueur
- 2 joueurs : six cartes par joueur

Les cartes restantes sont posées, face cachée, sur la table et forment la pile de défausse.

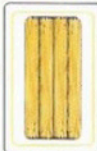
## Comment jouer :

Les joueurs identifient leurs cartes. Le plus jeune joueur commence.

## A son tour, un joueur peut :



- **Jouer une carte illustrée de son fruit** = le joueur met alors un de ses fruits dans l'un des paniers de l'âne. Il pose la carte jouée sous la pile de défausse et tire une autre carte pour la remplacer de manière à toujours avoir le même nombre de cartes en main. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.



- **Jouer une carte illustrée d'une marche** = le joueur tire une pièce marche de la pioche, la retourne et la place sur le prochain emplacement libre du pont. En la retournant cette marche présente soit un fruit, soit une marche cassée :

- Si la pièce marche est illustrée d'un fruit = le joueur qui joue avec ce fruit, en dépose un dans l'un des paniers de l'âne puis le fait avancer sur la marche. Le tour passe ensuite au joueur suivant.

- Si la pièce marche est illustrée d'une marche cassée (figure 5) = les joueurs ne peuvent pas ajouter une nouvelle pièce marche au pont et l'âne ne peut plus progresser sur ce pont tant qu'il n'est pas réparé avec une carte illustrée d'une marche en bon état.

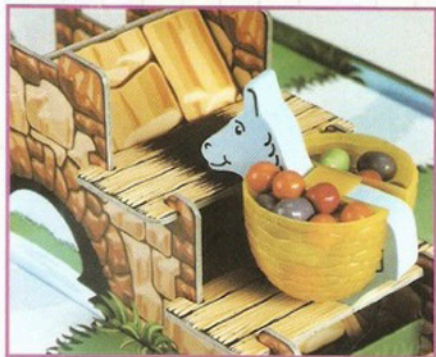


Figure 5

## Le gagnant :

Après avoir franchi le pont (et uniquement après avoir dépassé la dernière marche posée sur la table) les joueurs comptabilisent leurs fruits. Celui qui a obtenu le plus grand nombre de fruits est le gagnant de la partie. Alors, qui aura intérêt à faire avancer l'âne le plus rapidement possible ?

La première et la dernière pièce marche doivent être posées sur la table de jeu.

- Réparer le pont, en jouant une carte illustrée d'une marche en bon état = une fois la carte jouée, le joueur retourne la pièce marche cassée en place sur le pont, et gagne le droit de déposer un de ses fruits dans l'un des paniers de l'âne et d'ajouter une nouvelle pièce marche au pont, sur laquelle l'âne va avancer.
- Se défausser d'une carte ne représentant pas son fruit en la posant sous la pile de défausse. Puis, le tour passe au joueur suivant.



- **Jouer une carte Joker** : cette carte remplace n'importe quelle autre carte. Le joueur peut choisir, soit de mettre un fruit dans le panier de l'âne, soit de piocher une pièce marche ce qui permet à l'âne de s'y poser ou de réparer le pont, soit de retirer un fruit d'un adversaire de l'un des paniers de l'âne.



- **Jouer une carte (-1)** : cette carte permet au joueur d'enlever le fruit de son choix de l'un des paniers de l'âne et de le rendre à son propriétaire.

- Ne pas être satisfait de ses cartes = il peut les changer à condition de TOUTES les échanger. Il les repose dans la pile de défausse et en tire d'autres.

**Rappel !** A ce jeu, on joue avec les cartes illustrées de : fruits, marche, joker et (-1) qui forment une pile (la défausse) et les pièces marches qui en forment une autre (la pioche).

A chaque fois qu'un joueur pose une carte, il en tire une nouvelle de la pile de défausse afin d'avoir toujours en main le même nombre de cartes.

A chaque fois qu'un joueur pose une pièce marche sur le pont, cela permet à l'âne d'avancer dessus (figures 6 et 7).

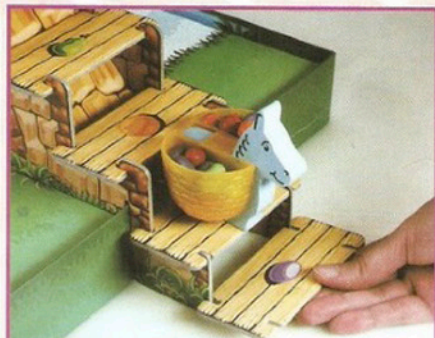


Figure 6

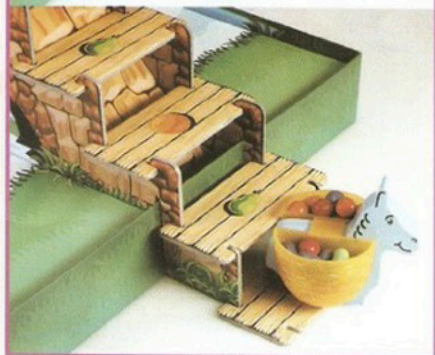


Figure 7