

Le jeu se compose de 96 cartes, répartie en 3 catégories. Les ânes, les bonnets d'âne et les cartes spéciales à effet.

Les ânes sont de 2 types, les ânes de jour (avec un petit soleil) et les ânes de nuit (avec une petite lune). Les cartes "âne" et "bonnet" ont des couleurs. Il y a 6 bonnets d'une couleur unique et 2 bonnets de 3 couleurs. Il y a 5 ânes "jour" et 5 ânes "nuit" de chaque couleur. Le reste étant les cartes spéciales à effet spéciaux...

Une partie se déroule en plusieurs manches. Chacune d'elle débutera par un mélange de toutes les cartes. Chaque joueur en recevra ensuite 6, le reste formant la pioche.

Et 120 dans l'autre.

A son tour, un joueur à 3 possibilités :

1/ il pioche et garde la carte qu'il a pioché.

2/ il pioche et pose cette carte sur le talon (la défausse) face visible.

3/ il pose une des cartes de sa main (sans piocher donc) sur le talon, face visible.

On peut poser n'importe quelle carte spéciale y compris les bonnets d'âne sur le talon. Pour les cartes "âne" il faut respecter au moins une des caractéristiques de la carte déjà en place. Un âne nuit pourra être posé sur un autre âne nuit, un âne bleu sur un autre âne bleu, etc...

Le nombre de carte ne restera donc pas à 6, mais évoluera selon les choix du joueur.

Un avion ? Un oiseau ? Non, Supermâne !!

Les cartes spéciales ont des effets aussi divers que variés sur le jeu. "Têtu comme un âne" fera piocher des cartes à ses adversaires. "Prout Prout" empêchera un joueur de jouer durant 2 tours. "Soeur âne" permettra de faire des paris sur le futur vainqueur. Etc.

Boooooonnet d'âne !

Le but du jeu est de réunir une combinaison comprenant une carte bonnet d'âne et deux cartes "âne" ayant en commun la couleur, et de n'avoir que ces 3 cartes en mains. Lorsqu'un joueur remplit

ces conditions il pose ses 3 cartes en disant "Bonnet d'Âne !". La manche s'arrête et on compte les points.

Chaud le crottin.

Les points peuvent être gérés comme bon vous semble, l'auteur préconise le calcul suivant.

- 1 bonnet d'âne rapporte 200 crottins
- Bonnet d'âne en ayant parié sur soi grâce à la carte "Soeur âne" rapporte 300 crottins
- Bonnet d'âne avec un joueur ayant parié sur soi rapporte 100 crottins aux 2.
- Le joueur ayant parié et s'étant trompé perd 100 crottins.

Oui d'accord, mais comment je gagne ?

La partie s'arrête quand un joueur atteint 1000 crottins. Il est alors déclaré "Grand Vainqueur" et "Professeur Asinus"

Variantes

Le livret des règles propose une variante qui permet l'échange de cartes entre joueurs grâce à la carte "Soeur âne". Il est conseillé pour ouvrir le jeu au enfant de moins de 8 ans de retirer certaines cartes spéciales. L'auteur indique que toutes modifications de règle et création de variante sont autorisées.

Le petit âne qui voulait découvrir le monde

Le jeu est accompagné d'un livret contenant une petite histoire écrite par Christine Desvaux et illustrée par Marilou.

(source : TricTrac)