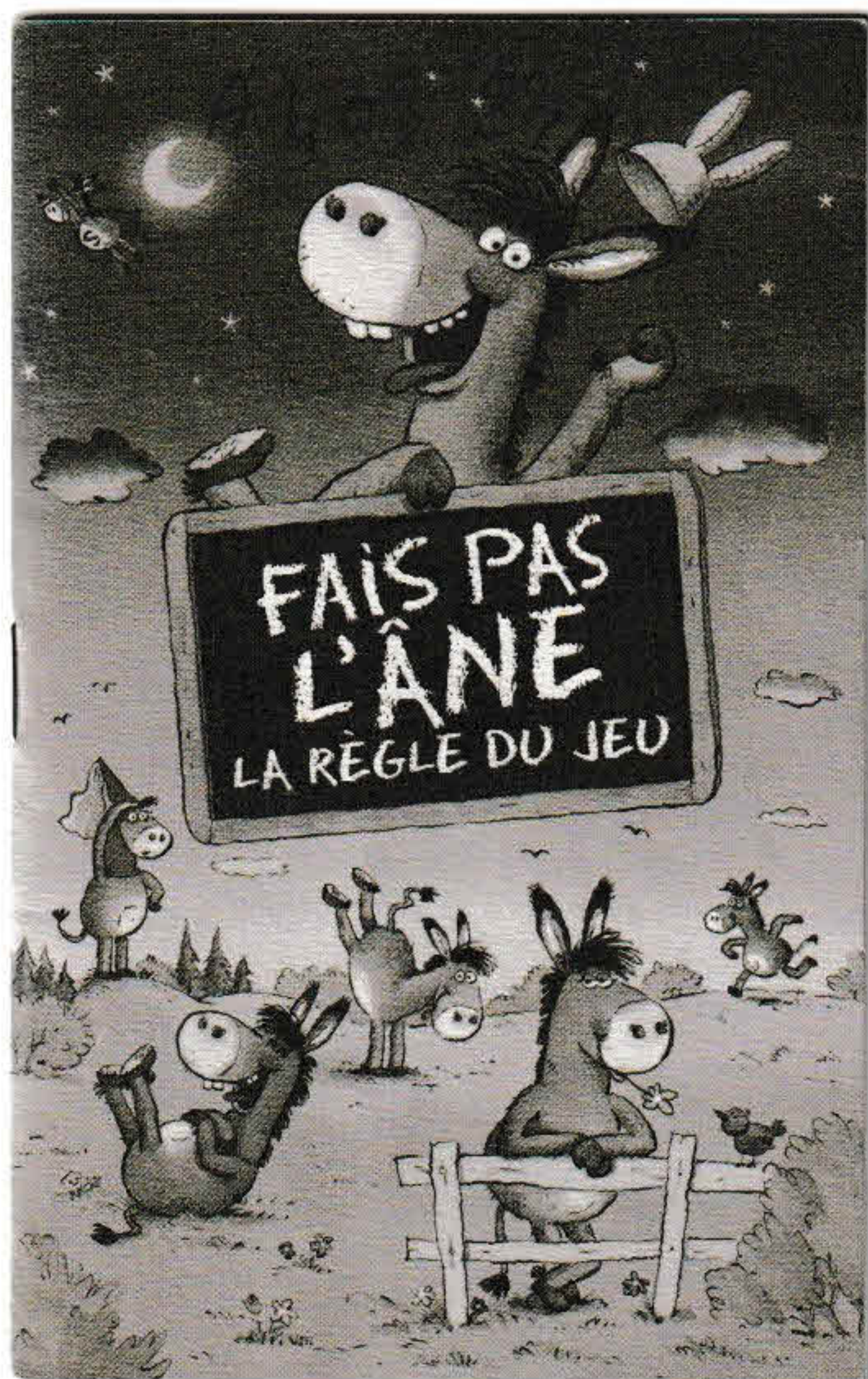




DÉROULEMENT DU JEU

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 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 DÉFAUSSER 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 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 !"



* 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



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 maîtriserez 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 défausse 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 défausse.

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 l'action 2 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 mais 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 "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 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 rejoué, 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 ânes dans chaque couleur
(six couleurs différentes)
et par couleur :
5 ânes jour + 5 ânes nuit

8 CARTES "BONNET D'ÂNE"

DONT :

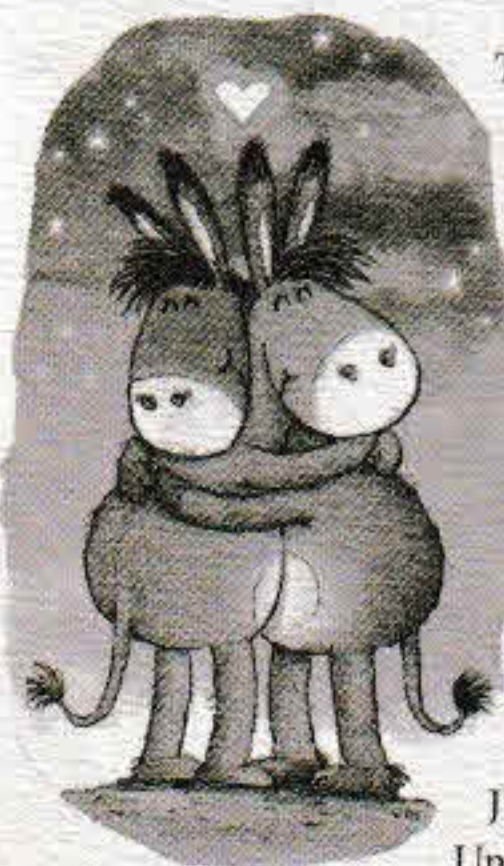
6 "Bonnet d'Âne" simple
(1 dans chaque couleur)
2 "Bonnet d'Âne" triple
(de trois couleurs chacun)

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

REMERCIEMENTS



Tous mes bisous d'âne pour leur aide
et leur gentillesse vont à :
Noémie, Charlotte, Léo, Bernadette,
Nolwenn (la pétulante), Yanna,
Emma, Justine, Martine, Elliot, Kiki
(Yves, je voudrais bien écrire la petite
histoire !), Marilou, Valérie, Stéphane,
Jean-Pierre, Cécilia, Philippe,
François, Michel, Jean-Philippe,
Isabelle, Christiane et Christiane,
Liliane, Claude, Franck (il a jamais
regardé le jeu, mais dès que je suis en
panne avec mon ordinateur...)
J'espère ne pas en avoir oublié...
Un énorme merci à tous. Yves

Mais quel âne suis-je donc pour oser récidiver dans l'écriture de quelques lignes, afin de vous parler, non plus du cochon "Cul Noir" (Baccade), mais d'un âne?

Alors, deux parties dans ce texte : la première pour raconter succinctement l'âne, la deuxième pour vous faire découvrir la bien curieuse "Académie des Ânes d'Ambazac" (petite ville située à une vingtaine de kilomètres au Nord de Limoges).

UN PEU D'ÂNE

Pour l'âne, je ferai court. Il vous suffit de faire un peu de recherches et vous en saurez autant que moi. Néanmoins, pour les feignants ou les "pas le temps", quelques mots sur l'origine et le caractère de cet animal vous permettront de finir la journée moins Âne !

L'âne n'a qu'une origine : l'Afrique. Les différentes races sont issues de l'âne sauvage de ce continent. En France, les haras nationaux reconnaissent six races d'ânes, plus le Baudet du Poitou (le "Baudet" est le nom spécifique de l'âne du Poitou).

Ces six races sont : l'âne Grand Noir du Berry, l'âne de Provence, l'âne des Pyrénées, l'âne Normand, l'âne du Cotentin et l'âne du Bourbonnais. Les autres ânes sont les "ânes communs". J'en possède deux qui sont très sympa.

L'âne jouit, à tort, d'une image différente de la réalité. Vous avez sûrement remarqué comme dans la vie, il est courant de coller des étiquettes ; c'est pratique, réducteur à souhait et cela évite d'écouter ou de se poser des questions...

Bon, donc l'âne qui est-ce ?

D'abord, c'est un animal lent (parce qu'il réfléchit), doté d'une excellente mémoire, curieux, indépendant et très sociable. Alors, la prochaine fois que l'on vous traite d'âne, prenez-le bien, c'est un compliment !

La bêtise attribuée à l'âne n'est que le reflet de la bêtise de l'éleveur, qui, par des mauvais traitements ou une incohérence

dans l'apprentissage, rend l'animal méfiant. Hé! c'est pas parce qu'un éleveur est bête qu'ils sont tous bêtes... !!

A cause de sa réputation, l'âne est devenu un emblème de la critique religieuse et sociale et une caricature des hommes politiques. En 1980, des psychanalystes français baptisent leur revue "l'Âne", par souci d'autodérision. A ce propos, j'ajoute qu'un petit peu d'autodérision dans sa vie de tous les jours est une hygiène indispensable...

Alors que jadis les oreilles de l'âne symbolisaient la sagesse et l'intelligence, l'école de la République l'adopte, au début du XX^e siècle, pour en coiffer les mauvais élèves. Là, je demande une minute de rêve et même plusieurs (tout de suite et plus tard), pour tous les élèves rêveurs (dont je faisais partie), adeptes de l'évasion dès que le professeur transformait plaisir d'apprendre en... gavage. Hé! C'est pas parce qu'un professeur est... !!

Allez, avant de finir cette première partie, voici un petit poème de Victor Hugo, certainement à découvrir, pour la plupart d'entre vous.

L'Âne

*"Nous autres animaux; on est de par son crâne
Contraint d'être un chacal ou forcé d'être un âne;
L'instinct bas nous conduit par le bout du museau
L'homme qui peut choisir, d'où vient qu'il est méchant?
De quel droit êtes-vous des tigres, vous les hommes?
Vous êtes donc mauvais pour le plaisir de l'être?
Votre philosophie admirable, au fond, qu'est-ce?
Rébellion alors qu'il faudrait méditer;
Ou résignation, quand il faudrait lutter."*

Voilà! Si vous voulez en savoir plus, je ne peux que vous conseiller de lire "l'ABCdaire de l'Âne", écrit par Janine Carette chez Flammarion et "Chapeau l'Âne" écrit par Antoine Benedetti au Presse du Midi, deux livres dont je me suis aidé, deux livres "passionnânesques" (bientôt dans le dictionnaire!).

Mais quel âne suis-je donc pour oser récidiver dans l'écriture de quelques lignes, afin de vous parler, non plus du cochon "Cul Noir" (Baccade), mais d'un âne?

Alors, deux parties dans ce texte : la première pour raconter succinctement l'âne, la deuxième pour vous faire découvrir la bien curieuse "Académie des Ânes d'Ambazac" (petite ville située à une vingtaine de kilomètres au Nord de Limoges).

UN PEU D'ÂNE

Pour l'âne, je ferai court. Il vous suffit de faire un peu de recherches et vous en saurez autant que moi. Néanmoins, pour les feignants ou les "pas le temps", quelques mots sur l'origine et le caractère de cet animal vous permettront de finir la journée moins Âne!

L'âne n'a qu'une origine : l'Afrique. Les différentes races sont issues de l'âne sauvage de ce continent. En France, les haras nationaux reconnaissent six races d'ânes, plus le Baudet du Poitou (le "Baudet" est le nom spécifique de l'âne du Poitou).

Ces six races sont : l'âne Grand Noir du Berry, l'âne de Provence, l'âne des Pyrénées, l'âne Normand, l'âne du Cotentin et l'âne du Bourbonnais. Les autres ânes sont les "ânes communs". J'en possède deux qui sont très sympa.

L'âne jouit, à tort, d'une image différente de la réalité. Vous avez sûrement remarqué comme dans la vie, il est courant de coller des étiquettes ; c'est pratique, réducteur à souhait et cela évite d'écouter ou de se poser des questions...

Bon, donc l'âne qui est-ce?

D'abord, c'est un animal lent (parce qu'il réfléchit), doté d'une excellente mémoire, curieux, indépendant et très sociable. Alors, la prochaine fois que l'on vous traite d'âne, prenez-le bien, c'est un compliment!

La bêtise attribuée à l'âne n'est que le reflet de la bêtise de l'éleveur, qui, par des mauvais traitements ou une incohérence

dans l'apprentissage, rend l'animal méfiant. *Hé! c'est pas parce qu'un éleveur est bête qu'ils sont tous bêtes... !!*

A cause de sa réputation, l'âne est devenu un emblème de la critique religieuse et sociale et une caricature des hommes politiques. En 1980, des psychanalystes français baptisent leur revue "l'Âne", par souci d'autodérision. A ce propos, j'ajoute qu'un petit peu d'autodérision dans sa vie de tous les jours est une hygiène indispensable...

Alors que jadis les oreilles de l'âne symbolisaient la sagesse et l'intelligence, l'école de la République l'adopte, au début du XX^e siècle, pour en coiffer les mauvais élèves. Là, je demande une minute de rêve et même plusieurs (tout de suite et plus tard), pour tous les élèves rêveurs (dont je faisais partie), adeptes de l'évasion dès que le professeur transformait plaisir d'apprendre en... gavage. *Hé! C'est pas parce qu'un professeur est... !!*

Allez, avant de finir cette première partie, voici un petit poème de Victor Hugo, certainement à découvrir, pour la plupart d'entre vous.

L'Âne

*"Nous autres animaux; on est de par son crâne
Contraint d'être un chacal ou forcé d'être un âne;
L'instinct bas nous conduit par le bout du museau
L'homme qui peut choisir, d'où vient qu'il est méchant?
De quel droit êtes-vous des tigres, vous les hommes?
Vous êtes donc mauvais pour le plaisir de l'être?
Votre philosophie admirable, au fond, qu'est-ce?
Rébellion alors qu'il faudrait méditer;
Ou résignation, quand il faudrait lutter."*

Voilà! Si vous voulez en savoir plus, je ne peux que vous conseiller de lire "l'ABCdaire de l'Âne", écrit par Janine Carrette chez Flammarion et "Chapeau l'Âne" écrit par Antoine Benedetti au Presse du Midi, deux livres dont je me suis aidé, deux livres "passionnânesques" (bientôt dans le dictionnaire!).

UN PEU D'HISTOIRE

Maintenant, comme promis, voici la véridique histoire de "l'Académie des Ânes" d'Ambazac. L'histoire commence au XVII^e siècle, en 1669, pour être plus précis.

Cette année là, Molière présente à Louis XIV, en avant-première, la pièce "Monsieur de Pourceaugnac". C'est une comédie visant à se moquer des gentilshommes campagnards méchants et prétentieux. Le Roi Soleil "s'en amusa et la pris fort", surtout que Molière, un peu inquiet de son audace, l'avait agrémentée d'un ballet où Lulli chantait, dansait et jouait du violon. Alors qu'aucun gentilhomme ne se sentit visé, le Marquis d'Ambazac en prit ombrage. Sans hésiter, il se rendit à Paris demander audience au Roi et dans le même temps courut chez les gazetiers (journalistes) affirmer que Molière n'était qu'un minable "Jean-Baptiste Poquelin" (vrai nom de Molière), un médiocre "gratte-papier", un comédien vulgaire et qu'il n'avait écrit cette pièce que dans le but de le déshonorer, lui, Marquis d'Ambazac (il n'est pas impossible que Molière voulut effectivement se moquer du Marquis, suite au mauvais souvenir d'une rencontre qui eut lieu à Limoges quelques années plus tôt).

Bien entendu, sa réaction se retourna contre lui, et très vite, il devint la risée de tous. On put même lire dans une gazette : "L'original est à Paris, en colère autant que surpris de se voir dépeint de la sorte"...

Cette histoire eut tant de retentissements qu'elle affubla Limoges d'un ridicule dont seul le Marquis d'Ambazac était responsable. Et oui ; très rapidement on se mit à "limoger" les fonctionnaires incompetents. Cela dura longtemps, puisqu'en 1914, le Maréchal Joffre plaça en réserve à Limoges, 134 officiers généraux, jugés incapables. Ceci dit, aujourd'hui, ne pas aimer Limoges et le Limousin, c'est ne pas aimer le temps, le temps et l'espace que l'on donne à la vie pour qu'elle soit belle... (C'est beau ? Non ? Oui ? Allez, vite, la suite !).

Non guéri, le Marquis, rentré chez lui, écrivit une pièce (qu'il pensait fort belle), repartit à Paris, et voulut l'imposer à Molière, à plusieurs académiciens et au Roi qui l'éconduisit et l'invita à repartir à Ambazac s'il ne voulait pas être privé de son marquisat.

Toujours pas guéri (têtu comme un...), de retour chez lui, il se mit en tête de fonder une académie dont le siège serait son château (Richelieu venait de fonder la future Académie Française en 1635 destinée à conserver et perfectionner la langue française. Victor Hugo y entra en 1841). Pour entrer dans l'académie du Marquis d'Ambazac, les membres devaient être nobles, clercs ou manants lettrés du Limousin. Il le fit claironner dans toute la province, mais personne ne se présenta. Il se désespérait, quand un matin, il reçut un messenger du Gouverneur de Limoges, qui, sur le conseil du Roi Louis XIV, lui annonça la venue de nombreux académiciens. Heureux, le Marquis demanda qu'ils lui soient aussitôt présentés. Le messenger ouvrit donc la fenêtre, et lui montra... un troupeau d'ânes ! Ce fut un grand coup ! Un coup dont l'orgueil ne se relève pas...

Mais, depuis ce temps-là, Ambazac est célèbre pour son académie. Ce n'est pas sans rire que l'on parle des ânes qui en furent les "élus". Bien sûr, beaucoup d'ânes traversèrent le temps jusqu'en 1972, date à laquelle fut fondée "l'Association Humoristique de l'Académie des Ânes". Puis en 2001, quelques amoureux de cette belle Histoire de France font émerger de nouveaux projets. Parmi eux, la création du salon du "Livre Animalier", qui a lieu chaque année fin Mars à Ambazac.

Merci à l'Académie des Ânes, et particulièrement à Christiane Comte (avec des extraits d'une "Académie de Province" de A. Fray-Fournier).

Un dernier mot pour les amoureux des ânes qui peuvent se retrouver chaque année à St Paul (15 km de Limoges) le 3^e dimanche de Mai où la *Fête de l'âne*, depuis 1991, attire de plus en plus de leurs copains...

Yves RENOUE



Paille
ÉDITIONS

Pazat - 87110 Le Vigen
e-mail : baccade@club-internet.fr

RIVET PRESSE ÉDITION - LIMOGES