



Ragondins



Règles du jeu



« Ras le bol de se faire déshabiller
pour vêtir les humains ! »

1930 : après un siècle d'esclavage dans des
fermes d'élevage, les ragondins s'échappent.

Réussiront-ils à survivre dans la nature ?

Trouver de la nourriture, construire un abri,
résister aux inondations et surtout éviter de se
faire empoisonner par des voisins mécontents :
voilà le prix de la liberté !



Principe général :

Ragondins est un jeu de plis.


Chaque joueur, à son tour, pose une carte de sa main sur la 1^{ère} en jeu, de la même couleur si possible. Celui qui pose la carte la plus forte dans cette couleur emporte le pli et rejoue.


Les *nourritures* sont positives et les *abris* vont les protéger ;
les *inondations* sont négatives ainsi que la *nourriture empoisonnée*.


60 cartes : 12 abris 



12 inondations



36 cartes nourriture : 12 jaunes (maïs ) ;

12 vertes (moquettes ) ;

dont une carte 1^{er} joueur ) ;

12 oranges (11 carottes  et une nourriture empoisonnée ).



But du jeu :

Marquez le plus de points possible en collectant un maximum de cartes positives et un minimum de négatives.

Le joueur qui a le plus de points en 7 manches gagne la partie.

Préparation :

À 3 joueurs, rangez toutes les cartes jaunes (maïs) dans la boîte.

Munissez vous d'un papier et d'un crayon pour noter les scores.

Jouer une manche :

Tournez dans le sens des aiguilles d'une montre.

Mélangez et distribuez équitablement les cartes, une par une. Chacun reçoit 16 cartes à 3 joueurs ; 15 cartes à 4 joueurs ; 12 à 5 ; 10 à 6.

Après avoir pris connaissance de vos cartes, choisissez-en une et posez-la, face cachée, devant votre voisin de gauche.

Ne regardez pas la carte qui vous est donnée avant d'en avoir posé une de votre main sur la table.



Le joueur qui a la carte *1^{er} joueur* entame le 1^{er} pli en la posant au centre de la table, face visible : c'est le "1 vert".

Le joueur à sa gauche doit poser une carte de la même couleur, de la valeur de son choix s'il en a plusieurs. S'il n'en a pas, il peut poser une carte d'une autre couleur, de son choix.

Les joueurs suivants font de même à leur tour.

Quand chacun a posé une carte, le pli est terminé, celui qui a joué la plus forte dans la couleur demandée par le 1^{er} joueur, ramasse le pli et le pose, face cachée, devant lui.

Il entame ensuite un nouveau pli en jouant une carte de son choix, c'est la nouvelle couleur demandée et chacun à son tour pose une carte de sa main. Celui qui a posé la plus forte dans la couleur demandée emporte le pli et rejoue...

La valeur des cartes est inscrite en haut : de 1 à 12.

Fin de la manche :

La manche s'arrête quand le dernier pli est remporté (tous les joueurs ont joué leur dernière carte).

Comptez maintenant les points (pts) dans vos plis.

- Si un joueur a fait tous les plis : ce joueur marque 3 pts par pli : soit 48 pts à 3 joueurs, 45 pts à 4, 36 pts à 5 et 30 pts à 6 ; 0 pt pour les autres.
- Si plusieurs joueurs ont remporté des plis :



Les *inondations* détruisent d'abord vos *abris* puis vos *nourritures* : formez des paires "1 *inondation* + 1 *abri*" et défaussez-les au centre de la table : 0 pt.



Si vous n'avez plus d'*abri*, les *inondations* détruisent vos *nourritures*, défaussez "1 *inondation* + 1 *nourriture*" : 0 pt.
S'il vous reste des *inondations*, chacune vaut **-1 pt**.

Si vous n'aviez pas d'*inondation* ou s'il vous reste des *abris* et des *nourritures* : associez 1, 2 ou 3 *nourriture(s)* par *abri* (sauf la *nourriture empoisonnée*).

Ainsi les *nourritures* valent **+2 pts** et l'*abri* **+1 pt** (par exemple : 2 *nourritures* et 1 *abri* : $2 \times 2 + 1 = 5$ pts).

- Les *nourritures* sans *abri* valent chacune **+1 pt**.

- Les *abris* sans *nourriture* ne valent rien : **0 pt**.

- La *nourriture empoisonnée* vaut **-5 pts**.

- Celui qui a remporté le **dernier pli** marque **+10 pts**.

Ajoutez les points de chaque joueur à son score général.



Fin de partie :

À la fin de la 7^{ème} manche, celui qui a le plus de points gagne.

Vous pouvez varier le nombre de manches pour jouer plus ou moins longtemps, voire convenir d'un score à atteindre.

Variante :

Les cartes n°1 de chaque couleur sont toujours les plus faibles sauf si celle de valeur 12 est jouée dans le même pli. Le 1 l'emporte alors sur le 12 et prend le pli.

L'HISTOIRE DU RAGONDIN

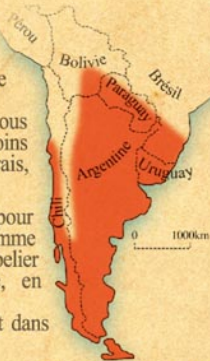
Le ragondin est originaire d'Amérique du Sud où il vit sur un territoire compris entre le sud de la Bolivie et la pointe de l'Argentine et du Chili.

Différentes espèces se répartissent sous cet éventail de climats plus ou moins rudes, vivant aux abords des marais, marécages, rivières et lacs.

Le ragondin fut longtemps chassé pour sa fourrure très recherchée. Mais comme il commençait à disparaître, un chapelier de Buenos Aires, en Argentine, en commença l'élevage dès 1830.

Cette industrie s'exporta rapidement dans le monde entier.

C'est la sous-espèce *Myocastor coypus bonariensis*, venue d'Argentine du Nord, qui est introduite au début du XIX^{ème} siècle en France pour sa fourrure et le faucardage (l'entretien) des étangs. En 1929, une grande crise économique entraîna la ruine de certains éleveurs, les ragondins s'échappèrent et rejoignirent les cours d'eau voisins.





D'une dizaine de départements touchés en 1960, ce phénomène concerne aujourd'hui tout le territoire Français à l'exception de la Corse et des reliefs. Pour tenter d'enrayer cette invasion, les riverains peuvent chasser ou piéger les ragondins, mais l'utilisation d'appâts empoisonnés (carottes) est interdite en France depuis 2006.

Le ragondin a une espérance de vie de 4 à 6 ans. Son pelage est brun foncé, éclairci sur le ventre, il a de petites oreilles, une queue cylindrique, écailleuse et peu velue et des moustaches blanches. Il mesure de 70 à 100 cm (queue comprise) et pèse de 5 à 10 kg.

Mais ce qui le distingue surtout des autres rongeurs, ce sont ses longues incisives d'environ 7cm et de couleur rouge orangée qui s'usent et poussent tout au long de sa vie.

Dans son pays d'origine, le ragondin se contente souvent d'un nid terrestre ou flottant. En revanche, en France, il creuse des terriers sur les berges des rivières et y aménage un système complexe de chambres et de couloirs pouvant s'étendre sur plusieurs mètres. C'est d'ailleurs sa principale nuisance car, lors de la décrue après inondation, les berges ainsi creusées s'effondrent rapidement.

Le ragondin sort la nuit de son terrier pour se nourrir. Son aire d'activité se limite souvent à un cercle d'environ 200 m de rayon alentour. En effet, son régime alimentaire très varié s'adapte aux saisons et lui permet de profiter au maximum des ressources à proximité – mogettes*, carottes, maïs, mais aussi écorces, racines...



Le ragondin n'est cependant pas à l'aise sur terre où il paraît massif, il préfère l'eau : c'est un excellent nageur. Ses pattes postérieures palmées le propulsent dans l'eau tandis que ses pattes antérieures, munies de griffes, lui servent davantage à creuser son terrier. Sa nage très particulière permet de le reconnaître facilement : les épaules sous la surface, les narines alignées avec les yeux et les oreilles au ras de l'eau.

Il peut rester jusqu'à 10 minutes en apnée.

* La moquette est le nom du haricot blanc dans le Marais poitevin. Déjà connu des Aztèques, le haricot blanc fut rapporté du nouveau monde par des navigateurs espagnols dès le XVI^{ème} siècle.



Pour en savoir plus sur le ragondin : www.jeutuil.fr

