

DOUBLE DONKEY

D

WER IST DER GRÖßTE ESEL?
EIN KARTENSPIEL MIT BUNTEN ESELN UND BUNTEN WÜRFELN VON
MICHAEL MODLER

Ihr seid alle Esel. Sorry, in diesem Spiel ist das so. Ein Esel zu sein ist aber nicht schlimm, schließlich ist man damit nicht allein. Trotzdem möchte aber keiner der größte Esel von allen sein. Dann lieber die richtigen Würfel wählen, ein wenig riskieren und schnell die eigenen Eselskarten loswerden. Auf geht's!

SPIELINHALT: 59 Karten, davon:

51 „Doppelselel“ mit jeweils zwei Eseln unterschiedlicher Farbe

6 „wütende Esel“



1 „größter Esel“

1 Ablagekarte



6 Würfel in verschiedenen Farben



1 Spielanleitung

© 2022 Piatnik, Wien
Piatnik Spiel Nr.: 668197



piatnik.com

SPIELZIEL:

Das Ziel ist es, durch kluges Auswählen der Würfel und mit einer gesunden Portion Risikobereitschaft möglichst niedrige Kartenwerte zu erreichen, um so die eigenen Karten am schnellsten loszuwerden.

SPIELVORBEREITUNG:

- Legt die **Ablagekarte** und die Karte „**größter Esel**“ in die Tischmitte.
- Mischt die restlichen Karten „**Doppelselel**“ und „**wütende Esel**“ miteinander gut durch und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Teilt allen **jeweils 10 Karten** aus und legt sie als *persönlichen Stapel* verdeckt vor euch ab. Zieht alle die obersten **3 Karten** vom *persönlichen Stapel* und nimmt sie auf die Hand.
- Wer am jüngsten ist, nimmt die **6 Würfel**.



SPIELABLAUF:

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. Jede Runde ist dabei in zwei Phasen unterteilt:

1. Würfel auswählen
2. Karten ausspielen

I. WÜRFEL AUSWÄHLEN

Die Person mit den 6 Würfeln würfelt diese und wählt anschließend **1 beliebigen Würfel** aus, den sie auf die *Ablagekarte* in der Tischmitte legt. Die Augenzahl darf dabei nicht verändert werden.

Nun würfelt die nächste Person im Uhrzeigersinn mit den verbliebenen 5 Würfeln und wählt dann ebenfalls einen davon aus, den sie auf die *Ablagekarte* legt.

Dabei gilt:

- Der ausgewählte Würfel muss **immer** eine **andere Augenzahl** zeigen als die Würfel, die bereits auf der *Ablagekarte* liegen.
- **Ausnahme:** Wurden ausschließlich Augenzahlen gewürfelt, die bereits auf den Würfeln der *Ablagekarte* vorkommen, darf ein **beliebiger** Würfel ausgewählt werden.

Wiederholt den Vorgang so lange, bis nur noch 1 Würfel übrig ist. Die letzte Person darf entscheiden, ob sie den letzten Würfel noch einmal würfeln möchte oder nicht, bevor sie ihn auf die *Ablagekarte* legt. Danach endet diese Phase.

Beispielrunde bei einem Spiel zu viert:

	Person	gewürfelt	ausgewählt	Ablagekarte
1.	Olivia		→  →	
2.	Franziska		→  →	
3.	Jan		→  →	
4.	Mathilda		→  →	
5.	Olivia		→  →	
6.	Franziska		→  →	

Olivia beginnt, würfelt und wählt Türkis 2. ● Franziska würfelt und wählt Orange 5 (Alternativ hätte sie auch Blau 4 oder Gelb 3 wählen dürfen). ● Jan würfelt und wählt Lila 1. (Alternativ hätte er auch Gelb 4 oder Grün 6 wählen dürfen) ● Mathilda würfelt und darf sich einen beliebigen Würfel aussuchen, da sie ausschließlich Augenzahlen gewürfelt hat, die bereits auf der Ablagekarte vorkommen. Sie wählt Grün 2. ● Olivia würfelt und muss Blau 3 wählen. ● Franziska entscheidet sich, den letzten Würfel nicht neu zu würfeln und legt Gelb 2 auf die Ablagekarte. Danach endet die Phase.

2. KARTEN AUSSPIELEN

Sobald die 6 Würfel auf der *Ablagekarte* liegen, wählt ihr **alle** gleichzeitig **1 bis 3** eurer Handkarten aus und legt sie verdeckt vor euch ab. Wenn alle bereit sind, deckt ihr gleichzeitig die Karten auf und kontrolliert zunächst, ob „wütende Esel“ gespielt wurden.

Würfel in der Farbe eines „wütenden Esels“ dreht ihr so um, dass die Augenzahl der **Unterseite** zu sehen ist.

Fortsetzung Beispiel:



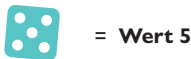
! Ermittelt nun, wer von euch die Karte mit dem **höchsten Wert** ausgespielt hat. Dabei bestimmen die Augenzahlen der Würfel auf der *Ablagekarte* den Wert einer Karte.

WELCHEN WERT HABEN MEINE ESEL?

Doppelesel: Zählt die Augenzahlen der beiden Würfel zusammen, die den zwei Farben des „Doppelesels“ entsprechen. Die Summe ergibt den Wert des „Doppelesels“.



Wütender Esel: Der Wert entspricht der Augenzahl des Würfels in der Farbe des „wütenden Esels“.



Wer mit **einer** seiner ausgespielten Karten den **höchsten Wert** erreicht, erhält die Karte „größter Esel“ und legt sie vor sich ab. Bei Gleichstand ist das die Person, die **weniger** Karten im *persönlichen Stapel* übrig hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, würfeln alle am Gleichstand Beteiligten so lange, bis ein Ergebnis vorliegt: Wer die höchste Augenzahl würfelt, erhält die Karte „größter Esel“.

RUNDENENDE:

Alle ausgespielten Karten werden auf einen gemeinsamen Ablagestapel gelegt. Ergänzt eure Handkarten von eurem **persönlichen Stapel** wieder auf 3.

Wichtig: Wer die Karte „größter Esel“ vor sich liegen hat, ergänzt seine Karten **nicht** vom *persönlichen Stapel*, sondern vom **Nachziehstapel** aus der Tischmitte! Dumm gelaufen!



Danach erhält der „größte Esel“ alle 6 Würfel. Eine neue Runde beginnt mit der Phase 1 *Würfel auswählen*.

Hinweis: Wer nicht mehr auf 3 Handkarten nachziehen kann, spielt in der kommenden Runde einfach mit weniger Karten.



Sollte der Nachziehstapel in der Tischmitte aufgebraucht sein, mischt ihr die Karten des Ablagestapels und legt sie als neuen Nachziehstapel bereit.

SPIELEND:

Das Spiel endet, sobald jemand nach dem Rundenende keine Handkarten mehr hat **und** der *persönliche Stapel* aufgebraucht ist. Diese Person gewinnt.

Schaffen es mehrere Personen, in derselben Runde ihre letzten Karten loszuwerden, teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

.....

Wenn ihr zu „**Double Donkey**“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet euch bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder an info@piatnik.com



Achtung! Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten.
Erstickenungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.
Adresse bitte aufbewahren.

[Instagram.com/piatnik_spiele](https://www.instagram.com/piatnik_spiele)



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)



[youtube.com/c/PiatnikSpiele](https://www.youtube.com/c/PiatnikSpiele)



DOUBLE DONKEY

F

QUI EST LE PLUS GROS ÂNE ?
UN JEU DE CARTES DE MICHAEL MODLER, AVEC
DES ÂNES ET DES DÉS COLORÉS.

Dans ce jeu, vous êtes tous des ânes ! Mais au pays des ânes, ce n'est pas si grave :-). L'important est de ne pas être le plus gros de tous les ânes ! Vous devrez choisir les bons dés, prendre quelques risques et vous débarrasser le plus rapidement possible de vos propres ânes. C'est parti !

CONTENU DU JEU: 59 cartes, dont :

51 cartes « âne double » avec
deux ânes de couleurs différentes



6 cartes « âne fâché »



1 carte « gros âne » 1 carte de base 6 dés de différentes couleurs



1 règle du jeu

© 2022 Piatnik, Vienne
Jeu Piatnik n° 668197

9



piatnik.com

OBJECTIF :

L'objectif est de bien choisir les dés et d'être prêt à prendre suffisamment de risques pour limiter la valeur de ses cartes et s'en débarrasser le plus vite possible.

PRÉPARATION :

- Placez la **carte de base** et la carte « **gros âne** » au centre de la table.
- Mélangez ensemble les cartes « **âne double** » et « **âne fâché** » et posez-les en tas, face cachée, pour constituer la pioche.
- Piochez **chacun 10 cartes** et placez-les devant vous : c'est votre *jeu personnel*.
- Prenez en main les **3 premières cartes** de votre *jeu personnel*.
- Le plus jeune joueur prend les **6 dés**.



DÉROULEMENT :

Une partie comporte plusieurs manches. Chaque manche est divisée en deux phases :

1. Choisir des dés
2. Jouer des cartes

I. CHOISIR DES DÉS

Le joueur qui a les 6 dés les lance, puis prend **1 dé au choix**, qu'il place sur la *carte de base*, au centre de la table. Il n'a pas le droit de changer la face du dé.

Le joueur à sa gauche lance alors les 5 dés restants, avant d'en choisir un qu'il place sur la *carte de base*.

La règle est la suivante :

- Le dé choisi ne peut **jamais** avoir le **même nombre de points** que ceux qui se trouvent déjà sur la *carte de base*.
- **Exception** : si tous les dés lancés ont un nombre de points identique à celui des dés qui se trouvent sur la *carte de base*, le joueur pourra choisir **n'importe quel** dé.

Continuez de la même façon jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un dé. La dernière personne peut alors décider si elle désire ou non relancer le dernier dé avant de le déposer sur la *carte de base*. Cette phase est ensuite terminée.

Exemple d'une manche à quatre joueurs.

	Joueur	Lancé	Choix	Carte de base
1.	Olivia		→  →	
2.	Arthur		→  →	
3.	Tom		→  →	
4.	Mathilde		→  →	
5.	Olivia		→  →	
6.	Arthur		→  →	

Olivia commence, elle lance les dés et choisit le 2 turquoise. ● Arthur lance les dés et choisit le 5 orange (il aurait aussi pu choisir le 4 bleu ou le 3 jaune). ● Tom lance les dés et choisit le 1 violet (il aurait aussi pu choisir le 4 jaune ou le 6 vert). ● Mathilde lance les dés et peut choisir celui qu'elle veut, car ils ont tous un nombre de points qui se trouve déjà sur un dé de la carte de base. Elle choisit le 2 vert. ● Olivia lance les dés et doit choisir le 3 bleu. ● Arthur décide de ne pas relancer le dernier dé et dépose le 2 jaune sur la carte de base. La première phase est alors terminée.

2. JOUER DES CARTES

Dès que les 6 dés ont été déposés sur la *carte de base*, **tous** les joueurs choisissent en même temps **1 à 3** carte(s) parmi celles qu'ils ont en main, et la/les déposent devant eux, face cachée. Lorsque vous êtes tous prêts, retournez vos cartes en même temps et commencez par regarder si des cartes « âne fâché » ont été jouées.

Si c'est le cas, retournez à 180° les dés de la même couleur que les cartes « âne fâché », pour révéler les points qui se trouvent sur la **face du dessous**.

Exemple de suite de la partie :



Carte : âne fâché [turquoise]

Dé : 2 turquoise devient 5

! Déterminez à présent qui a joué la carte avec la plus grande valeur. La valeur des cartes dépend des points des dés posés sur la carte de base.

QUELLE EST LA VALEUR DE MES ÂNES ?

Âne double : additionne les points des deux dés dont les couleurs correspondent à celles de ta carte « âne double ». Leur somme te donne la valeur de ton « âne double ».



= valeur 6

Âne fâché : la valeur correspond au nombre de points du dé de la couleur de l'« âne fâché ».



= valeur 5

Le joueur qui a la **plus grande valeur** avec une des cartes qu'il a jouées reçoit la carte « gros âne » et la pose devant lui. En cas d'égalité, la carte « gros âne » revient au joueur qui a le **moins** de cartes dans son *jeu personnel*. Si l'égalité persiste, tous les joueurs concernés lancent les dés jusqu'à obtenir un résultat : celui qui lance le dé avec le plus grand nombre de points prend la carte « gros âne ».

FIN DE LA MANCHE :

Toutes les cartes jouées sont placées ensemble sur la **pile de défausse**. Piochez dans votre **jeu personnel**, de sorte à avoir à nouveau **3** cartes en main.

Attention : le joueur qui a la carte « gros âne » **ne** prend **pas** de cartes dans son jeu personnel, mais bien dans la **pioche** qui se trouve au milieu de la table. Zut alors !



Le « gros âne » prend alors les 6 dés.
Une nouvelle manche recommence par la phase 1 : *Choisir des dés*.

Remarque : les joueurs qui n'ont plus assez de cartes à piocher pour en avoir 3 en main jouent tout simplement la manche suivante avec moins de cartes.



S'il n'y a plus de carte dans la pioche au centre de la table, mélangez les cartes de la pile de défausse pour remplir la pioche.

FIN DU JEU :

Le jeu se termine à la fin d'une manche, dès qu'un joueur n'a plus de carte dans sa main **ni** dans son *jeu personnel*. Cette personne remporte la partie.

Si plusieurs joueurs arrivent à se débarrasser de leurs dernières cartes au cours de la même manche, ils se partagent la victoire.

.....

Si vous avez des questions ou des remarques concernant le jeu « Double Donkey », veuillez vous adresser à : Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Vienne, ou à info@piatnik.com



Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. De petites pièces présentent un risque d'étouffement, car elles pourraient être avalées. Veuillez conserver l'adresse.

[Instagram.com/WilsonJeux](https://www.instagram.com/WilsonJeux)



[facebook.com/WilsonJeux](https://www.facebook.com/WilsonJeux)



[youtube.com/c/WilsonJeux](https://www.youtube.com/c/WilsonJeux)



DOUBLE DONKEY

H

KI A LEGNAGYOB B SZAMÁR?
KÁRTYAJÁTÉK SZÍNES SZAMARAKKAL ÉS SZÍNES KOCKÁKKAL

SZERŐ: MICHAEL MODLER

Mindannyian szamarak vagytok. Sajnálom, de ez a helyzet ebben a játékban. Viszont számárnak lenni nem is olyan rossz, mivel nem vagy egyedül. Ennek ellenére senki sem akar a legnagyobb szamár lenni. Ezért válaszd ki a megfelelő kockát, kockáztass egy kicsit, és szabadulj meg gyorsan a saját szamárkártyáidtól.

A JÁTÉK TARTALMA:

51 „dupla szamár” két különböző színű szamárral

59 kártya, ebből:

6 „dühös szamár”



1 „legnagyobb szamár” 1 lerakókártya 6 kocka különböző színben



1 útmutató

© 2022 Piatnik, Bécs
Piatnik termékkód: 668197

17



piatnik.hu

A JÁTÉK CÉLJA:

A cél az, hogy a kockák bölcs kiválasztásával és megfelelő mértékű kockáztatással a lehető legalacsonyabb kártyaértékeket érj el, azért, hogy a leggyorsabban megszabadulj a kártyáidtól.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE:

- Helyezd a **lerakókártyát** és a „**legnagyobb szamarat**” az asztal közepére.
- Keverd össze egymással a „**dupla szamar**” és „**dühös szamar**” kártyákat és alakíts ki belőlük egy lefordított lapokból álló *közös húzópaklit*.
- Számolj le **mindenki elé 10 lefordított kártyát**. Ezek lesznek a *személyes húzópaklik*. Mindenki húzza fel a kezébe a saját húzópaklija felső **3 kártyáját**.
- A legfiatalabb játékos vegye el a **6 kockát**.



A JÁTÉK MENETE:

A játék több fordulón át tart. Minden forduló két fázisra oszlik:

1. Kockák kiválasztása
2. Kártyák kijátszása

I. KOCKÁK KIVÁLASZTÁSA

Akinél a 6 kocka van, az dob a kockákkal, majd **kiválaszt 1 tetszőleges kockát**, amit az asztal közepén lévő lerakókártyára tesz. A kocka áthelyezése közben nem szabad megváltoztatnia a kocka értékét.

Most a következő játékos (az óramutató járásával megegyező irányban) veszi magához a kockákat és dob a megmaradt 5 kockával, majd kiválaszt 1 kockát, amit a lerakókártyára tesz.

A következők szabályokkal:

- A kiválasztott kockának **mindig más számot kell mutatnia**, mint a lerakókártyán már ott álló kockának/kockáknak.
- **Kivétel:** Ha csak olyan számokat dobtok, amelyek már vannak a lerakókártyán álló kockákon. Ilyenkor **bármilyen** kocka kiválasztható.

Ezt addig ismételjétek, míg csak 1 kocka marad. Az utolsó játékos dönt arról, hogy újra akarja-e dobni az utolsó kockát, mielőtt a lerakókártyára helyezné. Ezzel ez a fázis véget ér.

Példakör egy négy személyes játékban:

	játékos	dobott	kiválasztott	lerakókártya
1.	Olivia		→  →	
2.	Franciska		→  →	
3.	Jani		→  →	
4.	Matild		→  →	
5.	Olivia		→  →	
6.	Franciska		→  →	

Olivia kezdi a játékot, dob a kockákkal, majd kiválasztja a türkizkék 2-es kockát. ● Franciska dob a kockákkal, majd kiválasztja a narancssárga 5-ös kockát. (A kék 4-est vagy a sárga 3-ast is választhatta volna.) ● Jani dob a kockákkal, majd kiválasztja a lila 1-est. (Választhatta volna a sárga 4-est vagy a zöld 6-ost is.) ● Matild dob a kockákkal. Ő bármilyen kockát választhat, mivel csak olyan számokat dobott, amelyek már szerepelnek a lerakókártyán. A zöld 2-est választja. ● Olivia dob a kockákkal, amiből a kék 3-ast kell választania. ● Franciska úgy dönt, hogy nem dobja újra az utolsó kockát, és sárga 2-est teszi a lerakókártyára. Ezzel ez a fázis véget ér.

2. KÁRTYÁK KIJÁTSZÁSA

Amint a 6. kocka is a **lerakókártyán** van, **mindannyian** egyszerre válasszatok ki **1-3 kártyát** a kezetekből, és lefordítva tegyétek le magatok elé. Amikor mindenki kész, egyszerre fordítsátok fel a kitett lapoka. Először ellenőrizzétek, hogy van-e a kijátszott kártyák között „dühös szamár”.

A „dühös szamár” színű kockát át kell fordítanotok úgy, hogy az **alsó** szám legyen látható a kockán.

A példa folytatása:



! Most határozzátok meg, hogy ki játszotta ki a **legnagyobb értékű kártyát**. A lerakókártyán lévő kockák száma határozza meg a kártyák értékét.

MI AZ ÉRTÉKE A SZAMARAIMNAK?

Dupla szamár: Add össze annak a két kockának az értékét, amelyek színei megfelelnek a „duplaszamár” kártyádon lévő két szamár színeinek.



= érték 6

Dühös szamár: Az érték megfelel a „dühös szamár” színével megegyező kockának az értékével.



= érték 5

Aki az **egyik** kijátszott kártyájával eléri a **legmagasabb értéket**, az megkapja a „legnagyobb szamár” kártyát, amit letesz maga elé. Döntetlen esetén ez az a játékos, akinek **kevesebb** kártyája maradt a személyes húzópaklijában. Ha még itt is döntetlen van, akkor az egyezőségben érintettek dobjanak addig egy kockával, amíg egyikük dobáseredménye magasabb lesz. Ő kapja meg a „legnagyobb szamár” kártyát.

EGY KÖR VÉGE:

Minden kijátszott kártyát tegyetek egy közös **paklira**. Töltsétek fel a kezeitekben tartott lapokat a **saját húzópaklitokból** 3 lapra.

Fontos: Ha előtted van a „legnagyobb számár” kártya, akkor a kezekben tartott lapjaidat nem a *saját húzópakliból* egészíted ki, hanem az asztal közepén lévő **közös húzópakliból!**



Ezután a „legnagyobb számár” megkapja mind a 6 kockát. Az új kör az 1. fázissal **A kockák kiválasztásával** kezdődik.

Megjegyzés: Ha már nem tudsz annyi kártyát húzni, hogy 3 kártyára kiegészítsd a kezekben tartott lapokat, akkor egyszerűen kevesebb kártyával fogsz játszani a következőn körben.



Amikor elfogynak a középen lévő közös húzópakli lapjai, akkor lefordítva keverjétek meg a dobópakli lapjait és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit.

A JÁTÉK VÉGE:

A játék akkor ér véget, amikor egy kör végén a kártyahúzás után valakinek nincs több kártya a kezében, és elfogytak a lapok a személyes húzópaklijából. Ő lesz a játék győztese!

Abban az esetben, ha több játékosnak is sikerül megszabadulnia az utolsó lapjaitól ugyanabban a körben, akkor az érintett játékosok osztoznak a győzelmen.

.....

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható, mert apró alkatrészeket tartalmaz. Fulladásveszély!

[instagram.com/piatnikhungary/](https://www.instagram.com/piatnikhungary/)



[Facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



DOUBLE DONKEY

CZ

KDO JE NEJVĚTŠÍ OSEL?
KARETNÍ HRA S PESTROBAREVNÝMI OSLÍKY A KARTAMI
OD MICHAELA MODLERA

Všichni jste oslí. Pardon, ale v této hře je tomu skutečně tak. Být oslem nemusí být zase tak špatné, koneckonců nejste v tom sami. Nicméně nikdo nechce být největším oslem ze všech. Pak je lepší, když si vyberete správné kostky, trochu zariskujete a rychle se zbavíte karet s osly. Jdeme na to!

OBSAH HRY:

59 karet, z toho:

51 „dvojitých oslů“, každá karta se dvěma osly různé barvy

6 „rozzlobených oslů“



1 „největší osel“ 1 karta se slámou

6 kostek v různých barvách



1 pravidla hry

© 2022 Piatnik, Wien
Piatnik hra č. 668197

25



piatnik.com

CÍL HRY:

Cílem hry je zbavit se co nejrychleji vlastních karet. To ale není tak snadné, musíte chytře vybírat kostky a díky nim dosáhnout co nejnižších hodnot na kartách.

PŘÍPRAVA HRY:

- **Kartu se slámou** a kartu s „**největším oslem**“ položte vedle sebe doprostřed stolu.
- Zbývající karty s „**dvojitým a rozzlobeným oslem**“ dobře zamíchejte a připravte je na hromádku lícem dolů.
- Rozdejte každému hráči **10 karet**, které si každý položí před sebe jako osobní balíček. Z osobního balíčku si každý lízněte **3 vrchní karty** a vezměte si je do ruky.
- Nejmladší hráč si vezme **6 kostek**.



PRŮBĚH HRY:

Hra se hraje na několik kol. Každé kolo je rozděleno do dvou fází:

1. Výběr kostek
2. Vynesení karet

I. VÝBĚR KOSTEK

Hráč, který má 6 kostek, jimi hodí a poté si vybere **1 libovolnou kostku**, kterou položí na *slámu* uprostřed stolu. Hodnota hozená na kostce se přitom nesmí změnit.

Další hráč ve směru hodinových ručiček hodí zbývajících 5 kostkami, také si jednu z nich vybere a položí ji na *slámu*.

Přitom platí:

- Vybraná kostka musí mít **vždy jinou hodnotu**, než mají kostky, které jsou již na slámě položené.
- **Výjimka:** pokud na kostkách padnou výhradně čísla, která jsou již na slámě, může se vybrat **libovolná** kostka.

Postup opakujte do té doby, než zbyde pouze 1 kostka. Poslední hráč se může rozhodnout, jestli bude nebo nebude znovu házet poslední kostkou předtím, než ji položí na *slámu*. Poté tato fáze končí.

Příklad kola při hře čtyř hráčů:

	hráč	hozené kostky	vybraná kostka	kostky na slámě
1.	Olivia		→ →	
2.	Františka		→ →	
3.	Jan		→ →	
4.	Matylda		→ →	
5.	Olivia		→ →	
6.	Františka		→ →	

Olivia začíná, hodí kostkami a vybírá si tyrkysovou 2. ● Františka hodí kostkami a vybere si oranžovou 5 (mohla si také vybrat modrou 4 nebo žlutou 3). ● Jan hodí kostkami a vybere si fialovou 1 (případně si mohl vybrat žlutou 4 nebo zelenou 6). ● Matylda hodí kostkami a může si vybrat libovolnou kostku, protože hodila pouze čísla, která jsou již na kostkách na slámě. Vybere si zelenou 2. ● Olivia hodí kostkami a musí si vybrat modrou 3. ● Františka se rozhodne, že nebude házet poslední kostkou a položí žlutou 2 na slámu. Poté tato fáze končí.

2. VYNESENÍ KARET

Ve chvíli, kdy je na slámě 6 kostek, si **všichni** hráči současně vyberou **1 až 3** karty z ruky a položí je před sebe lícem dolů. Když jsou všichni připraveni, otočí současně karty lícem nahoru. Nejdříve zkontrolujte, zda byly vyneseny karty s „rozzlobenými osly“.

Kostky v barvě „rozzlobeného osla“ otočte tak, aby byla vidět jejich hodnota na **spodní straně**.

Pokračování příkladu:



Nyní určete, který z hráčů vynesl kartu s **nejvyšší hodnotou**. Hodnotu karty ukazují čísla na kostkách na slámě.

JAKÁ JE HODNOTA MÝCH OSLŮ?

Dvojitý osel: sečtete čísla na dvou kostkách, která odpovídají dvěma barvám „dvojitého osla“. Součet udává hodnotu „dvojitého osla“.



= **hodnota 6**

Rozzlobený osel: hodnota odpovídá číslu na kostce, která má stejnou barvu jako „rozzlobený osel“.



= **hodnota 5**

Hráč, jehož **jedna** z vnesených karet má **nejvyšší hodnotu**, získává kartu „největšího osla“ a položí si ji před sebe.

V případě, že více hráčů dosáhlo shodné nejvyšší hodnoty, získává „největšího osla“ hráč, kterému v *osobním balíčku* zbývá **méně** karet. Pokud je i poté hra vyrovnaná, házejí kostkami všichni hráči, kteří mají remízu, dokud jeden z nich nehodí kostku s nejvyšší hodnotou. Tento hráč získává kartu „největšího osla“.

KONEC KOLA:

Všechny vynesené karty se odloží na společnou **odkládací hromádku**. Všichni si doplní karty, které drží v ruce na celkový počet **3 z osobního balíčku**.

Důležité: hráč, který má před sebou kartu „největšího osla“, si **nedoplňuje** karty ze svého *osobního balíčku*, ale z **hromádky na lízání** ze stolu! Smůla!



Poté si vezme „největší osel“ všech 6 kostek a nové kolo začíná fází 1 - Výběr kostek.

Poznámka: pokud si už nemůžete doplnit karty, které máte v ruce na celkový počet 3, v dalším kole hrajte s menším počtem karet.



Pokud se karty z hromádky na lízání ze stolu vypočteny, zamíchejte karty z odkládací hromádky a vytvořte z nich nový balíček na lízání.

KONEC HRY:

Hra končí, jakmile se na konci kola některý z hráčů zbavil všech svých karet, které držel v ruce **a** které měl v *osobním balíčku*. Tento hráč vyhrává.

Pokud se to podaří více hráčům najednou, všichni se dělí o vítězství.

.....

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „**Double Donkey**“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uschovejte kontaktní adresu.

[Instagram.com/piatnikcz](https://www.instagram.com/piatnikcz)



facebook.com/PiatnikCZ



youtube.com/c/PiatnikSpiele



DOUBLE DONKEY

SK

KTO JE NAJVÄČŠÍ OSLO?
KARTOVÁ HRA S PESTROFARBENÝMI OSLÍKMI A KARTAMI
OD MICHAELA MODLERA

Všetci ste oslami. Pardon, ale v tejto hre je to skutočne tak. Byť oslom nemusí byť zase tak zlé, koniec koncov, nie ste v tom sami. Avšak nikto nechce byť najväčším oslom zo všetkých. Potom je lepšie, keď si vyberiete správne kocky, trochu zariskujete a rýchlo sa zbavíte kariet s oslami. Ideme na to!

OBSAH HRY:

59 kariet, z toho:

51 „dvojítých oslov“, každá karta s dvoma oslami rôznej farby

6 „nahnevaných oslov“



1 „najväčší osol“

1 karta so slamou

6 kociek v rôznych farbách



1 pravidlá hry

© 2022 Piatnik, Wien
Piatnik hra č. 668197

33



piatnik.com

CIEĽ HRY:

Cieľom hry je zbaviť sa čo najrýchlejšie vlastných kariet. To ale nie je tak jednoduché, musíte múdro vyberať kocky a vďaka nim dosiahnuť čo najnižšie hodnoty na kartách.

PRÍPRAVA HRY:

- **Kartu so slamou** a kartu s „**najväčším oslom**“ položte vedľa seba doprostred stola.
- Zostávajúce karty s „**dvojitým a nahnevaným oslom**“ dobre zamiešajte a pripravte ich na kôpku lícom dole.
- Rozdajte každému hráčovi **10 kariet**, ktoré si každý položí pred seba ako osobný balíček. Z osobného balíčka si každý líznite **3 vrchné karty** a vezmite si ich do ruky.
- Najmladší hráč si vezme **6 kociek**.



PRIEBEH HRY:

Hra sa hrá na niekoľko kôl. Každé kolo je rozdelené do dvoch fáz:

1. Výber kociek
2. Vyloženie kariet

I. VÝBER KOCIEK

Hráč, ktorý má 6 kociek, nimi hodí a potom si vyberie **1 ľubovoľnú kocku**, ktorú položí na *slamu* uprostred stola. Hodnota hodená na kocke sa pritom nesmie zmeniť.

Ďalší hráč v smere hodinových ručičiek hodí zvyšnými 5 kockami, tiež si jednu z nich vyberie a položí ju na *slamu*.

Pritom platí:

- Vybraná kocka musí mať **vždy inú hodnotu**, než majú kocky, ktoré sú už na *slame* položené.
- **Výnimka:** ak na kockách padnú výhradne čísla, ktoré sú už na *slame*, môže sa vybrať **ľubovoľná** kocka.

Postup opakujte dovtedy, kým zostane iba 1 kocka. Posledný hráč sa môže rozhodnúť, či bude alebo nebude znova hádzať poslednou kockou predtým, než ju položí na *slamu*. Potom táto fáza končí.

Príklad kola pri hre so štyrmi hráčmi:

	hráč	hodené kocky	vybrané kocky	kocky na slame
1.	Olívia		→ →	
2.	Františka		→ →	
3.	Ján		→ →	
4.	Matilda		→ →	
5.	Olívia		→ →	
6.	Františka		→ →	

Olívia začína, hodí kockami a vyberá si tyrkysovú 2. ● Františka hodí kockami a vyberie si oranžovú 5 (mohla si tiež vybrať modrú 4 alebo žltú 3). ● Ján hodí kockami a vyberie si fialovú 1 (prípadne si mohol vybrať žltú 4 alebo zelenú 6). ● Matilda hodí kockami a môže si vybrať ľubovoľnú kocku, pretože hodila iba čísla, ktoré sú už na kockách na slame. Vyberie si zelenú 2. ● Olívia hodí kockami a musí si vybrať modrú 3. ● Františka sa rozhodne, že nebude hádzať poslednou kockou a položí žltú 2 na slamu. Potom táto fáza končí.

2. VYLOŽENIE KARIET

Vo chvíli, keď je na slame 6 kociek, si **všetci** hráči súčasne vyberú **1 až 3** karty z ruky a položia ich pred seba lícom dole. Keď sú všetci pripravení, otočia súčasne karty lícom nahor. Najskôr skontrolujte, či boli vyložené karty s „nahnevanými oslami“.

Kocky vo farbe „nahnevaného osla“ otočte tak, aby bola vidieť ich hodnota na **spodnej strane**.

Pokračovanie príkladu:



Teraz určite, ktorý z hráčov vyniesol kartu s **najvyššou hodnotou**. Hodnotu karty ukazujú čísla na kockách na slame.

AKÁ JE HODNOTA MOJICH OSLOV?

Dvojitý osol: sčítajte čísla na dvoch kockách, ktoré zodpovedajú dvom farbám „dvojitého osla“. Súčet udáva hodnotu „dvojitého osla“.



= hodnota 6

Nahnevaný osol: hodnota zodpovedá číslu na kocke, ktorá má rovnakú farbu ako „nahnevaný osol“.



= hodnota 5

Hráč, ktorého **jedna** z vynesných kariet má **najvyššiu hodnotu**, získava kartu „najväčšieho osla“ a položí si ju pred seba. V prípade, že viac hráčov dosiahlo zhodnú najvyššiu hodnotu, získava „najväčšieho osla“ hráč, ktorému v *osobnom balíčku* zostáva **menej** kariet. Ak je aj potom hra vyrovnaná, hádžu kockami všetci hráči, ktorí majú remízu, pokiaľ jeden z nich nehodí kocku s najvyššou hodnotou. Tento hráč získava kartu „najväčšieho osla“.

KONIEC KOLA:

Všetky vynesené karty sa odložia na spoločnú **odkladaciu kôpku**. Všetci si doplňte karty, ktoré držíte v ruke na celkový počet **3 z osobného balíčka**.

Dôležité: hráč, ktorý má pred sebou kartu „najväčšieho osla“, si **nedopíňa** karty zo svojho **osobného balíčka**, ale z **kôpky na lízanie** zo stola! Smola!



Potom si vezme „najväčší osol“ všetkých 6 kociek a nové kolo začína fázou 1 - **Výber kociek**.

Poznámka: pokiaľ si už nemôžete doplniť karty, ktoré máte v ruke na celkový počet 3, v ďalšom kole hrajte s menším počtom kariet.



Pokiaľ sa karty z kôpky na lízanie zo stola spotrebovali, zamiešajte karty z odkladacej kôpky a vytvorte z nich nový balíček na lízanie.

KONIEC HRY:

Hra končí, akonáhle sa na konci kola niektorý z hráčov zbavil všetkých svojich kariet, ktoré držal v ruke a ktoré mal v osobnom balíčku. Tento hráč vyhráva.

Pokiaľ sa to podarí viacerým hráčom naraz, všetci sa delia o víťazstvo.

.....

Ak máte otázky alebo pripomienky k hre „**Double Donkey**“, prosím, kontaktujte nás na: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz



Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía. Uchovajte kontaktnú adresu.

[Instagram.com/piatnik_sk](https://www.instagram.com/piatnik_sk)



facebook.com/PiatnikCZ



youtube.com/c/PiatnikSpiele

