

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 „Doppelsele“ 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:



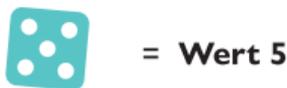
! Ermittelt nun, wer von euch die Karte mit dem **höchsten Wert** ausgespielt hat. Dabei bestimmen die Augenzahlen der Würfel auf der *Ablagekarte* den Wert einer Karte.

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.
Erstickungsgefahr 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)

