

CRAZY DONKEY



UN ÂNE PEUT EN CACHER UN AUTRE!

Un jeu à s'arracher les cheveux pour les familles et les adultes

3 à 12 personnes à partir de 8 ans

Contenu

- 1.0 Introduction
- 2.0 Matériel de jeu
- 3.0 Préparation du jeu
- 4.0 Déroulement du jeu
- 5.0 Fin de la partie
- 6.0 Exemples

1.0 INTRODUCTION

Le but du jeu est de rapidement se débarrasser de toutes ses cartes. Dès qu'un joueur y parvient, la partie est terminée. Toutes les cartes, que les autres joueurs ont encore en main, représentent alors des points négatifs. La carte Âne est particulièrement dangereuse, car à elle seule, elle « rapporte » 20 points de pénalité ! Le joueur, comptabilisant le moins de points négatifs après plusieurs parties, est le vainqueur !

2.0 MATERIEL DE JEU

- 110 cartes
(104 cartes Nombre; 8 sets de cartes numérotées de 1 à 13; 5 Joker, 1 carte Âne)
- 1 règle du jeu

3.0 PREPARATION DU JEU

Le joueur le moins chanceux reçoit une feuille de papier et un crayon pour noter les points négatifs que les joueurs récoltent au cours de la partie. Son voisin de gauche met de côté la carte Âne, il mélange les cartes restantes et place ensuite la carte Âne n'importe où parmi les 39 premières cartes de la pile. Il distribue enfin les cartes aux joueurs selon le tableau ci-contre:

Nombre de joueurs	Nombre de cartes par joueur	Nombre de cartes utilisées
3	13	39
4	13	52
5	13	65
6	13	78
7	13	91
8	13	104
9	12	108
10	11	110
11	10	110
12	9	108



4.0 DEROULEMENT DU JEU

Le joueur qui possède la carte *Âne* est le *premier joueur*. Il joue une ou plusieurs cartes de la **même valeur** numérique. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Celui-ci doit *augmenter* ou *passer*.

- **Augmenter signifie** : jouer le *même nombre* de cartes mais d'une valeur numérique *plus élevée*.
- **Passer signifie** : ne jouer *aucune* carte (parce qu'on ne peut ou ne veut pas augmenter).

Le premier joueur dont c'est le tour, décide toujours du nombre de cartes qu'il va jouer. S'il joue 1 carte, les autres joueurs doivent également jouer 1 carte ou passer. Si le premier joueur joue, par exemple, 3 cartes (de même valeur numérique), tous les autres joueurs doivent aussi jouer 3 cartes ou passer. Le joueur dont c'est le tour doit toujours déposer des cartes d'une *valeur numérique supérieure* à la carte jouée précédemment.

Les joueurs déposent les cartes jouées, face visible, devant eux afin que chacun puisse voir qui a joué quelles cartes. Lorsque chaque joueur a joué *une fois*, en augmentant la valeur ou en passant, la manche est terminée. Les cartes jouées sont alors retournées et mises de côté. Elles n'appartiennent à personne et ne servent plus. Le joueur ayant joué **les cartes de valeur numérique la plus élevée** est alors le *premier joueur* à **commencer la nouvelle manche**. Les manches se poursuivent ainsi, jusqu'à ce qu'un joueur ne possède plus de cartes.

4.1 Joker

Le jeu contient 5 cartes Joker. Elles équivalent à n'importe quelle valeur numérique située entre 1 et 14. Lorsqu'un Joker est joué ensemble avec une carte Nombre, il prend automatiquement la même valeur que celle-ci.



Exemple : deux cartes 10 et un Joker correspondent à trois cartes 10.

Lorsqu'un Joker est joué seul, il a une valeur de 14. Ceci est la valeur la plus élevée : elle ne peut être augmentée.

Lorsqu'on veut contrer une carte Âne (cf. 4.2), une carte Joker peut aussi avoir la valeur de 1.

Si, à la fin de la partie, un joueur possède encore un Joker, il obtient 14 points négatifs !

4.2 La carte Âne

Le joueur ayant la carte Âne commence la première manche. S'il le souhaite, il peut immédiatement la jouer au cours de la première manche. A chaque fois (que ce soit au cours de la première manche ou des suivantes) que la carte Âne est jouée, on joue une *manche Âne*. D'autres règles s'appliquent alors :

- La carte Âne a toujours une valeur de *zéro*.
- *Aucun* joueur n'a le droit de passer et aucun ne doit augmenter. Chaque joueur doit jouer 1 carte, qu'importe la valeur. Que la valeur

soit plus élevée, égale ou plus basse que celle de la carte précédente n'a aucune importance.

- Le joueur, ayant joué la carte la plus élevée, **recupère toutes** les cartes (carte Âne comprise) jouées au cours de cette manche. Si plusieurs cartes de même valeur la plus élevée ont été jouées, c'est *le dernier* joueur ayant déposé la carte de cette *valeur* qui récupère toutes les cartes.

4.3 Comment se débarasse-t-on de la carte Âne ?

Le joueur ayant « récupéré » la carte Âne n'a pas le droit de la jouer au cours de la prochaine manche ! Il ne peut le faire qu'au cours de la 3e manche. Et pour ce faire, il **doit** être le **premier joueur** de la manche !



On ne peut jouer la carte Âne que si l'on est le premier joueur à commencer une manche ! La carte Âne reste dans le jeu jusqu'à la fin de la partie (comme pour le *jeu du Pierre Noir*). Elle circule d'un joueur à l'autre. Au cours d'une partie, on peut la récupérer à plusieurs reprises. Mais seul le joueur la possédant en fin de partie est l'âne qui reçoit 20 points de pénalité !

5.0 FIN DE LA PARTIE

Si, à la fin d'une manche, au moins un joueur n'a plus de cartes en main, la partie est terminée.

Attention : lorsqu'un joueur joue sa dernière carte au cours d'une manche Âne, la partie n'est terminée que s'il ne doit pas reprendre de cartes pendant cette manche ! A présent, on fait les comptes.

Tous les joueurs comptent leurs points négatifs. La carte Âne compte 20 points, le Joker 14 points et pour les autres cartes leur valeur numérique compte comme points. Les points négatifs de chaque joueur sont notés sur une feuille de papier. Le joueur comptabilisant le moins de points négatifs, après un certain nombre de manches ou une durée de jeu préalablement déterminée, gagne la partie !

6.0 EXEMPLES

6.1 Une manche normale

Arno est le premier joueur.

Il joue trois cartes : 6/6/6

Barbara augmente : 8/8/Joker

Chris passe.

Daniel augmente : 10/10/10

Eric passe.

Daniel a joué les cartes les plus élevées. Il est donc le premier joueur de la manche suivante. Avant que Daniel ne commence, les cartes jouées sont ramassées et mises de côté.

6.2 Une manche Âne (les joueurs ne peuvent pas passer !)

Arno est le premier joueur. Il est en possession de la carte Âne et la

joue :	Âne
Barbara joue sa carte la plus basse :	2
Chris joue un	1
Daniel joue un	2
Eric joue un	1

Le joueur ayant déposé la carte la plus élevée, récupère toutes les cartes jouées au cours de cette manche. Si la valeur la plus élevée a été jouée plusieurs fois, le dernier joueur l'ayant déposée est l'âne... Dans notre exemple, il s'agit de Daniel. Il récupère les 5 cartes jouées et il commence la manche suivante. Il n'a pas le droit de jouer la carte Âne tout de suite, il doit attendre la troisième manche et là, il ne peut la jouer que s'il est le premier joueur de la manche !

Auteur: Wolfgang Kramer

Production: Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann

Graphisme: Francois Briel

Mise en page: Lin Lehnen

Nous remercions tous les joueurs qui ont testé le jeu.

© 2011 CARLETTO AG
Distribution: Carletto AG
Moosacherstrasse 14
8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Art.No. 646105
Phalanx Games b.v.
Postbus 60230
NL 1320 AG Almere
www.phalanxgames.nl



gamefactory®
www.gamefactory.ch