



Un âne est-il capable de monter les parois abruptes du Grand Canyon ? Normalement, oui. Mais vous et vos collègues dresseurs d'ânes devez également transporter des charges jusqu'au sommet de ce chemin. Vous devrez avoir l'œil pour décider de la quantité que chaque âne peut transporter. Effectuez les bonnes annonces, utilisez les faveurs des employés au meilleur moment et refusez les contrats qui vous paraissent intenable.



Cartes Âne
20x



Cartes Charge
70x



Cartes Résumé
7x



Cartes Contrat
7x



Carte Premier
joueur card



Mise en place

- Chaque joueur choisit une couleur et prend les cartes Contrat et Charge correspondantes, ainsi qu'une carte Résumé.
- Mélangez les cartes Âne et piochez-en huit au hasard pour former une pioche face cachée. Vous utiliserez ces Ânes pendant la partie. Rangez les douze autres dans la boîte
- Choisissez le premier joueur et donnez-lui la carte Premier joueur.

But du jeu

Vous devez charger un Âne différent à chaque manche. Chaque Âne peut être doté d'un effet spécifique impactant la quantité de bagages qu'il peut transporter. Les joueurs jouent des cartes Charge face cachée et annoncent s'ils pensent que l'Âne est surchargé ou non. S'ils ont bien évalué la charge, ils gagnent des points. Au bout de huit manches, le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

Déroulement de la partie

Au début de chaque manche, une nouvelle carte Âne est révélée. L'un des joueurs examine l'Âne et annonce sa capacité maximale et ses éventuels effets spécifiques. Assurez-vous que tous les joueurs sont bien au courant de la capacité et des effets de l'Âne. Si aucun effet n'impacte leur capacité, les Ânes ont une capacité standard équivalant à cinq fois le nombre de joueurs.



Ensuite, les joueurs effectuent ce qui suit:

1. Chaque joueur joue une carte Charge face cachée.
2. En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, les joueurs annoncent s'ils souhaitent utiliser la faveur d'un employé. Si c'est le cas de l'un des joueurs, ce dernier doit jouer une carte Charge indiquant une faveur, face visible. Cette carte ne compte pas dans la capacité de l'Âne. Durant toute la partie, vous ne pouvez utiliser que deux faveurs maximum. Vous trouverez un aperçu des faveurs à la fin du livret de règles et sur les cartes Résumé.
3. En commençant par le premier joueur et en poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur doit annoncer s'il pense que l'Âne est surchargé ou non. Un Âne est surchargé lorsque le total des valeurs des cartes Charge est supérieur à sa capacité. Si un joueur pense que l'Âne est surchargé, il refuse le contrat en plaçant sa carte Contrat face Croix rouge visible. Si un joueur pense que le total des Charges est égal ou inférieur à la capacité de l'Âne, il accepte le contrat en plaçant sa carte Contrat face Coche verte visible.
4. Ensuite, les joueurs révèlent simultanément leur carte Charge. Additionnez les valeurs indiquées sur les cartes Charge afin de voir si l'Âne est surchargé. Vous vous trouvez alors dans l'une des situations suivantes:

- A. L'Âne n'est pas surchargé (le total est égal ou inférieur à sa capacité). Tous les joueurs qui ont accepté le contrat



1

Accepter



3

Refuser

- B. L'Âne est surchargé (le total est supérieur à sa capacité). Mélangez les cartes Charge pour former un paquet. Tous les joueurs qui ont refusé le contrat gagnent aléatoirement une carte Charge de ce paquet et la placent sur leur pile de cartes marquées. Défaussez toutes les autres cartes.
5. Donnez la carte Premier joueur au prochain joueur dans le sens horaire.

Pendant la partie, les joueurs peuvent parler librement de leurs cartes, y compris celles qu'ils jouent. Toutefois, vous avez le droit de bluffer et nous vous encourageons même à le faire.

Fin de la partie

Lorsque vous avez joué le dernier Âne et donc la dernière manche, la partie prend fin. Pour obtenir son total de points, chaque joueur comptabilise les valeurs des cartes Charge qu'il a gagnées pendant la partie. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus de cartes Charge gagne la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Aperçu des Ânes

Chaque carte Âne présente des symboles différents sur sa partie supérieure. Chaque type d'Âne et ses effets sont expliqués ci-dessous.

Âne normal: Aucun effet, sa capacité équivaut à cinq fois le nombre de joueurs.

Âne géant: Sa capacité équivaut à six fois le nombre de joueurs.

Âne chétif: Sa capacité équivaut à quatre fois le nombre de joueurs.

Âne de précision: Aucune limite à sa capacité lors de cette manche. Toutefois, si la différence entre la carte Charge de plus haute valeur et celle de plus basse valeur est supérieure à cinq, cet Âne est surchargé.

Âne pressé: Vous ne pouvez pas recourir aux faveurs des employés lors de cette manche.

Âne troué: Il y a un trou dans ses sacs. Chaque joueur peut donc consulter une des cartes Charge jouées avant de décider d'accepter ou de refuser le contrat.

Âne attaqué: Après avoir révélé toutes les cartes Charge, retirez la carte Charge de plus haute valeur (ou les cartes, si les valeurs sont identiques). Le ou les joueurs qui ont joué ces cartes ne peuvent donc pas marquer de points.

Âne perdu: Toutes les cartes Charge jouées sont placées sous cet Âne et mises de côté. Vous y reviendrez uniquement après avoir joué tous les autres Ânes et vous repartirez de l'étape 2.



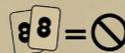
Âne double: Cet Âne compte comme deux. Sa capacité équivaut donc à dix fois le nombre de joueurs et chaque joueur peut jouer deux cartes Charge. Lorsqu'un Âne double apparaît, le huitième Âne de la pioche ne doit être retiré du jeu. Si l'Âne double est le dernier Âne de la partie, ses effets sont ignorés et il est considéré comme un Âne normal.



Âne têtu: Si plus de la moitié des joueurs ont refusé le contrat, n'effectuez pas la quatrième étape (révéler les Charges) et retirez toutes les cartes Charge jouées du jeu.



Âne difficile: Les joueurs jouent leur carte Charge dans le sens horaire. Le premier et le dernier joueur doivent jouer leur carte Charge face visible.



Âne trié sur le volet: Si, à l'étape 4 après avoir révélé les cartes Charge, plusieurs joueurs ont une carte Charge de même valeur, ces cartes sont retirées du jeu et ne permettent pas de gagner des points.



Aperçu des Faveurs

Au cours de la partie, chaque joueur peut utiliser au maximum deux faveurs en « sacrifiant » une carte Charge de sa main pour faire appel à la faveur d'un employé. Ces faveurs sont liées à des cartes Charge spécifiques:



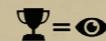
2: Vous pouvez choisir d'accepter ou de refuser le contrat après que tous les autres joueurs ont pris leur décision.



4: Vous pouvez changer votre carte Charge (une au maximum) après que tous les joueurs ont pris leur décision quant au contrat.



6: Après que tous les joueurs ont pris leur décision quant au contrat, vous pouvez augmenter ou diminuer de deux la capacité maximale de l'Âne actuel. Si cette carte est jouée avec l'Âne de précision, le joueur augmente ou diminue la différence maximale autorisée entre les cartes Charge, mais cette dernière ne peut être supérieure à neuf ou inférieure à un.



8: Si vous avez accepté le contrat et que vous avez eu raison, vous pouvez échanger votre carte Charge avec celle d'un autre joueur. Si vous avez refusé le contrat et que vous avez eu raison, vous pouvez choisir la carte Charge que vous souhaitez gagner avant que les autres joueurs ne gagnent une carte Charge aléatoirement.



10: Vous pouvez regarder la moitié des cartes Charge jouées (arrondie à l'inférieur) avant de choisir d'accepter ou de refuser le contrat.

Note: Si au moins deux joueurs jouent une faveur lors de la même manche, appliquez-les dans le sens horaire.

www.jollydutch.com



CRÉDITS

Auteur: Stefaan Henderickx

Illustrateur: Gustavo Furstenaou

Graphiste: Vicky Trouerbach

Éditeur: Jolly Dutch

Version: 2022

Traduction: Ambre Poilvé pour The Geeky Pen

POUR TOUTE QUESTION À PROPOS DU JEU
OU DES RÈGLES. SCANNEZ CE QR CODE

