

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa passion et sa collection de jeux de société sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4447

Goldesel!

Gold donkey • Anes d'or • Ezeltje van goud



Copyright

HABA

- Spiele Bad Rodach 2003

Anes d'or

Un jeu où l'on peut devenir riche, pour **2 à 6 joueurs** de **3 à 10 ans**.

- Idée :** Markus Nikisch
Illustration : Anja Wrede
Durée d'une partie : env. 5 - 10 minutes

Emma, Edmond et Emile sont des ânes, mais pas des ânes ordinaires : ce sont de vrais ânes aux ducats (= pièces d'or). Si tu as un peu de chance, ils te donneront aussi quelques ducats. Mais pour cela, il faut que tu aies de la chance et que tu retournes les bonnes cartes...

Contenu :

- 3 ânes (rouge, jaune et bleu)
- 12 ducats
- 15 cartes « Je viens vers toi »
(cinq cartes d'une couleur – rouge, jaune, bleu)
- 1 carte « Voilà des ducats »
- 1 règle du jeu

Cartes supplémentaires pour les variantes :

- 2 cartes « Prends-moi ! »
- 4 cartes « En route ! »

But du jeu :

Quel joueur va avoir de la chance et pourra récupérer le plus grand nombre de ducats ?

Jeu de base

Préparatifs

Poser les **trois ânes** au milieu de la table. Préparer les 12 ducats.
Pour ce jeu, on aura besoin des 15 cartes « Je viens vers toi ».
Il y a cinq cartes d'une couleur; elles montrent chacune un petit âne de couleur :



Emma est habillée en rouge, Emile en bleu et Edmond en jaune.

Il faudra aussi la carte « Voilà des ducats ».



Retourner les cartes, les mélanger et les répartir autour des ânes.
Les autres cartes ne seront pas utilisées et on les laisse dans la boîte.

Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a les plus longues oreilles commence. Il retourne une carte et la pose devant lui de manière à **voir l'illustration dans le bon sens**.

Quelle carte a-t-il retourné ?

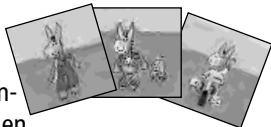
- **Une carte « Je viens vers toi » ?**

Prends l'âne de la couleur correspondante et pose-le devant toi en criant en même temps « Hi-han ! Hi-han ! ».

Si un autre joueur a déjà cet âne devant lui, tu as le droit de lui prendre.

Si tu as déjà cet âne devant toi, il ne se passe rien.

N.B. : Si tu oublies de crier « Hi-han! Hi-han » et que l'un des joueurs s'en rend compte, tu reposes l'âne au milieu de la table. C'est alors au tour du joueur suivant de retourner une carte.



- **La carte « Voilà des ducats » ?**

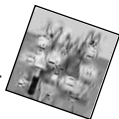
Les joueurs crient tous ensemble « Petit âne, donne-nous des ducats ! ».

Chaque joueur qui a un ou plusieurs ânes devant lui prend **un ducat par âne**.

N.B. : s'il y a encore un ou plusieurs ânes au milieu, on met un ducat par âne dans la boîte.

Le tour est fini. On remet les ânes au milieu de la table. On prend toutes les cartes, les retourne comme au début, les mélange et les pose autour des ânes.

Le joueur qui a le moins de ducats a le droit de **commencer le tour suivant**. Il retourne alors une carte. Si plusieurs joueurs ont le même plus petit nombre de ducats, le joueur le plus jeune d'entre eux commence. On continue de jouer comme décrit plus haut.



Fin de la partie :

La partie est terminée dès que le dernier ducat a été pris. Le joueur qui pourra faire la plus grande pile avec ses ducats gagne la partie.

Variante pour joueurs plus âgés :

Le jeu sera plus compliqué si plusieurs cartes supplémentaires ou si toutes les cartes supplémentaires sont ajoutées au jeu.

On peut aussi jouer avec des règles supplémentaires.

Les cartes supplémentaires

On les retourne en même temps que les autres cartes et on les mélange.

- Les cartes « En route ! »



... aller à gauche



... aller à droite

Il y a deux cartes de chaque sorte.

Si l'une de ces cartes est retournée, **tous les ânes se mettent en route**. Ils vont vers le **joueur suivant dans la direction indiquée**.

Les ânes qui sont encore au milieu ne sont pas déplacés.

N.B. : celui qui tire cette carte la posera devant lui de manière à voir les ânes dans le bon sens.

- La carte « Prends-moi ! »

Celui qui retourne l'une de ces cartes **prend n'importe quel âne**, même si cet âne est placé au milieu ou posé devant un autre joueur.



Si les trois ânes sont déjà auprès du joueur, il ne se passe rien.

Deux règles supplémentaires

- Celui qui retourne une carte « Je viens vers toi » et qui a déjà l'âne qui y est illustré le repose au milieu du jeu.
- Si une carte « En route ! » est retournée et qu'un joueur a déjà plusieurs ânes devant lui, ce joueur a le droit de décider quel autre âne il va faire avancer.

