

Âne

3-13 joueurs

52 cartes

Difficulté: Facile

Durée: Courte

Éviter d'être l'Âne en pointant discrètement son front avant les autres.

MISE EN PLACE

- 3 à 13 joueurs.
- 4 cartes de même rang par joueur.
- Distribuez 4 cartes à chaque joueur.

SCORE

- Le dernier à pointer est l'Âne.
- Plusieurs manches ; l'Âne s'accumule.
- Amusez-vous sans garder les scores formellement.

Conseil: Pointez subtilement pour que les autres mettent plus de temps à vous remarquer.

À VOTRE TOUR

- Passez une carte à gauche simultanément.
- Dès que vous avez 4 cartes identiques, pointez discrètement votre front.
- Tous les autres imitent dès qu'ils s'en rendent compte.

Donkey est un jeu de cartes léger et rapide souvent joué par les familles et les enfants. Les joueurs passent rapidement des cartes en essayant de réunir un carré, et quand quelqu'un réussit, tout le monde se précipite pour attraper une cuillère ou toucher son nez, laissant le dernier à réagir comme l'âne.

Objectif

Réunissez quatre cartes du même rang avant tout le monde. Quand quelqu'un réussit, tous les joueurs se précipitent pour effectuer une action désignée (comme se toucher le nez). Le dernier joueur à réagir reçoit une lettre de D-O-N-K-E-Y. Complétez le mot entier et vous êtes éliminé.

Mise en place

1. **Joueurs** : 3 à 13 joueurs.
2. **Jeu de cartes** : Utilisez des ensembles de quatre cartes identiques en nombre égal au nombre de joueurs. Par exemple, avec 5 joueurs, utilisez 5 rangs (20 cartes au total).
3. **Distribution** : Chaque joueur reçoit exactement 4 cartes.

Déroulement du jeu

1. **Passer simultanément** : Sur un signal, chaque joueur choisit une carte indésirable et la passe face cachée au joueur à sa gauche.
2. **Ramasser** : Chaque joueur ramasse la carte qui lui a été passée et évalue sa main.
3. **Répéter rapidement** : Continuez à passer les cartes en succession rapide sans attendre de signal formel après le premier tour.
4. **Carré** : Quand un joueur réunit quatre cartes identiques, il effectue discrètement le signal désigné (se toucher le nez, poser la main sur la table, etc.).
5. **Réagir** : Dès que quelqu'un le remarque, tous les autres joueurs doivent immédiatement faire de même. Le dernier joueur à réagir est l'âne pour ce tour.

Décompte des points

- **Lettres** : Le dernier joueur à réagir reçoit une lettre de D-O-N-K-E-Y.
- **Élimination** : Un joueur qui complète le mot DONKEY est éliminé de la partie.
- **Gagnant** : Le dernier joueur restant qui n'a pas été éliminé gagne.

Variantes

- **Cuillères** : Au lieu de se toucher le nez, placez des cuillères au centre (une de moins que le nombre de joueurs). Quand quelqu'un obtient un carré, il attrape une cuillère, déclenchant une ruée.
- **Cochon** : Une version plus simple où les joueurs posent silencieusement un doigt sur leur nez et le dernier à s'en apercevoir est le cochon.

Conseils et stratégies

- Restez vigilant et observez les autres joueurs même en évaluant votre propre main.
- Passez les cartes rapidement pour maintenir le rythme du jeu et déstabiliser vos adversaires.
- Concentrez-vous sur la collection d'un rang que vous voyez apparaître fréquemment dans votre main.

Conseils et stratégie

Restez attentif aux signaux discrets de vos adversaires tout en passant vos cartes.

Passez rapidement pour ne pas manquer le moment où quelqu'un fait le geste de l'Âne.