DONKEY VALLEY

Een oog voor ruimte en draagkracht, dat heb je nodig om in te schatten of ezels té vol worden geladen. Een ezel waarop te veel bagage geladen wordt dan hij aankan, krijgt het niet voor elkaar om de steile route van de Grand Canyon te lopen. Jouw taak is om de ladingen goed in te schatten, op het juiste moment gunsten van de medewerkers in te zetten en contracten af te wijzen als je er geen vertrouwen in hebt.

Ezelkaarten 20x

Ladingkaarten 70x

Overzichtskaarten 7x

Contractkaarten 7x

Startspeler kaart

Start opstelling

- Elke speler kiest één kleur en ontvangt de contractkaart en ladingkaarten van die kleur. Daarnaast ontvangt iedere speler een overzichtskaart.
- Schud de ezelkaarten en trek acht willekeurige kaarten om een gedekte stapel te vormen in het midden van de tafel. De andere twaalf kaarten gaan terug in de doos.
- Bepaal de startspeler, deze persoon krijgt de startspelerkaart.

Doel van het spel

Iedere ronde is er een andere ezel die beladen moet worden, waarbij de ezel een specifieke maximumcapaciteit heeft. Spelers spelen gesloten ladingkaarten en maken een inschatting of de ezel te zwaar beladen is of niet. Bij de juiste inschatting verdienen spelers punten en na acht rondes wint de speler met de meeste punten.

Spelronde

Iedere ronde begint met het opendraaien van de bovenste ezelkaart van de trekstapel. Vervolgens wordt aangekondigd wat de maximum draagcapaciteit van deze ezel is en of er specifieke voorwaarden zijn. In de basis is de draagcapaciteit van een ezel gelijk aan vijf keer het spelersaantal.

Hierna doorlopen de spelers de volgende stappen:

1. Iedere speler speelt gesloten een ladingkaart.
2. Beginnend bij de startspeler en met de klok mee geeft elke speler aan of de speler de gunst van een medewerker wil inroepen. Is dit het geval, dan moet de speler de desbetreffende ladingkaart uit eigen hand spelen en open voor zich neerleggen. Deze kaart telt niet mee als lading voor de ezel. Gedurende het spel is het slechts twee keer mogelijk een gunst in te roepen. Een overzicht van de gunsten bevindt zich aan het eind van de spelregels.
3. Beginnend bij de startspeler en met de klok mee geeft elke speler nu aan of de speler inschat dat de totale lading door alle spelers gespeeld meer of minder is dan de maximale draagcapaciteit van de ezel. Schat de speler in dat de maximale draagcapaciteit is overschreden, dan legt de speler het rode kruis (afkeuren) van de contractkaart naar boven. Blijft het onder (of gelijk aan) het maximum, dan legt de speler het groene vinkje (goedkeuren) naar boven.

4. Alle spelers draaien nu hun gespeelde ladingkaart open en alle ladingen worden bij elkaar opgeteld om te controleren of de maximum draagcapaciteit is overschreden. Eén van de onderstaande twee opties is nu relevant:
   A. Is het maximum niet overschreden, dan ontvangen alle spelers die de lading goedkeurden hun eigen ladingkaart als punten. Zij leggen deze gesloten op hun eigen scorestapel. De spelers die de lading afkeurden zijn hun ladingkaart kwijt, deze gaan naar een gezamenlijke aflegstapel.
   B. Is het maximum wel overschreden, dan worden alle gespeelde ladingkaarten geschud tot één stapel. De spelers die de lading afkeurden krijgen één willekeurige gesloten ladingkaart van deze stapel als punten. De overige kaarten worden gesloten uit het spel verwijderd.
5. De startspelerkaart gaat met de klok mee naar de volgende speler.

Gedurende het spel staat het spelers vrij om te spreken over de kaarten die zij spelen, en hierover te bluffen. Geen enkele uitspraak is bindend.

Einde van het spel

Na het afronden van de ronde met de achtste ezel eindigt het spel. Elke speler telt de waarden van de ladingen in de eigen scorestapel bij elkaar op. De speler met de hoogste gecombineerde waarde wint het spel. Bij een gelijke stand, wint de speler met de meeste gewonnen ladingkaarten. Is dit ook gelijk, dan delen de spelers de overwinning.

Ezel overzicht

Elke ezel is herkenbaar aan de symbolen op de ezelkaart, hieronder staat een overzicht van de verschillende ezels en hun kenmerken.

- **Normale ezel (3x):** geen effect, dus draagcapaciteit is 5x het spelers aantal.
- **Extra grote ezel (2x):** de draagcapaciteit van deze ezel is 6x het spelersaantal.
- **Extra kleine ezel (2x)**: De draagcapaciteit van deze ezel is 4x het spelersaantal.
- **Precisie ezel (2x):** er is geen maximum draagcapaciteit maar het verschil tussen de hoogste en laagste gespeelde ladingkaart mag maximaal 5 zijn om de lading goed te keuren.
- **Haastige ezel (2x):** gunsten van medewerkers kunnen niet worden ingeroepen.
- **Gaten ezel (2x):** er zit een gat in de draagtassen, elke speler mag één gespeelde ladingkaart bekijken voor het beslissen over goedkeuren/afkeuren.
- **Aangevallen ezel (2x):** na het openen van de ladingkaarten wordt de hoogste lading (of hoogste ladingen bij gelijk) verwijderd. Deze speler(s) kan niet scoren.
- **Verdwaalde ezel:** alle gespeelde ladingkaarten worden onder de ezelkaart geplaatst en gezamenlijk ter zijde geschoven. Pas na afhandeling van alle andere ezels in het spel wordt deze ezel nog behandeld vanaf stap 2.

- **Dubbele ezel**: deze ezel telt voor twee, de capaciteit is daarmee 10x het spelersaantal en iedere speler speelt twee ladingkaarten. De achtste ezel wordt in dit spel niet gespeeld en terug in de doos gelegd. Als de Dubbele ezel de laatste is, wordt deze behandeld als een Normale ezel.
- 50% **Koppige ezel:** als meer dan de helft van de spelers een rood kruis heeft gespeeld, wordt stap 4 (lading controleren) niet uitgevoerd en alle gespeelde ladingkaarten uit het spel gehaald.
- **Kieskeurige ezel:** de spelers spelen hun ladingkaarten om de beurt met de klok mee. De ladingkaarten van de eerste en laatste speler moeten open worden gespeeld.
- **Sorteer ezel:** als na het openen van de ladingkaarten blijkt dat er meerdere ladingen met hetzelfde cijfer zijn gespeeld, dan worden deze ladingkaarten verwijderd en niet mee geteld.

Gunsten overzicht

Spelers kunnen twee keer in het spel een ladingkaart uit eigen hand opofferen om een gunst in te roepen van medewerkers.

Deze gunsten zijn gekoppeld aan specifieke ladingkaarten:

- **2:** Je mag je beslissing over je contractkaart nemen nadat de andere spelers deze genomen hebben.
- **4:** Je mag je ladingkaart (maximaal 1) nog veranderen nadat alle spelers hun contractkaart hebben gespeeld.
- **6:** Je mag de maximum draagcapaciteit van deze ezel met 2 verhogen of verlagen nadat alle spelers hun contractkaart hebben gespeeld. In combinatie met de Precisie ezel vergroot/verkleint de speler het maximale verschil tussen de kaarten, dit kan nooit minder dan 1 zijn en nooit meer dan 9.
- **8:** Als je de lading terecht goedkeurt mag je je ladingkaart wisselen met die van een andere speler. Als je de lading terecht afkeurt mag je je beloning uit de stapel kiezen voordat de andere spelers een willekeurige beloning krijgen.
- 50% **10:** Je mag de helft van de gespeelde ladingkaarten (naar beneden afgerond) bekijken voordat je beslist of je de lading goedkeurt of afkeurt.

Let op: spelen twee of meer spelers een gunst in dezelfde ronde, dan worden deze in spelersvolgorde afgehandeld.

€4,99 per maand

Vind je dit spel leuk?

Hou je van verrassingen?

Dan is Jolly Club echt iets voor jou!

Ontvang 6x per jaar een nieuw kaartspel. Dit zijn nieuwe releases van Jolly Dutch die nog niet in de winkel liggen én die niet van tevoren worden aangekondigd. Dus elke keer weer een verrassing!

jollyclub.nl

JOIN THE CLUB!

CREDITS

Auteur: Stefaan Henderickx
Illustraties: Gustavo Furstenau
Grafische Vormgeving: Vicky Trouerbach
Uitgever: Jolly Dutch
Versie: 2022

VRAGEN OVER HET SPEL OF DE REGELS?