



Schafft es ein Esel die steilen Wände des Grand Canyon hinauf? Normalerweise schon. Aber du und die anderen Eselhirten müssen nunmal auch Lasten nach oben transportieren. Zu wissen, wie viel jeder Esel tragen kann, erfordert ein scharfes Auge. Fülle die richtigen Entscheidungen, bitte deine Angestellten zum bestmöglichen Zeitpunkt um einen Gefallen, und scheue dich nicht davor, einen Auftrag abzulehnen, an den du nicht glaubst.



Eselkarten
20x



Lastenkarten
70x



Übersichtskarten
7x



Auftragskarten
7x



Startkarte



Spielaufbau

- Nehmt euch je 1 Übersichtskarte. Alle wählen eine Farbe und nehmen die dazu passende Auftragskarte und Ladungskarten auf die Hand.
- Mischt alle Eselkarten und zieht davon verdeckt 8 zufällige Karten. Diese bilden den verdeckten Stapel für die Partie. Legt die restlichen 12 Esel zurück in die Schachtel.
- Bestimmt, wer beginnt und die Startkarte erhält.



Euer Ziel

In jeder Runde steht ein neuer Esel bereit, der beladen werden muss. Die Esel haben verschiedene Eigenschaften, welche ihre Traglast beeinflussen. Ihr spielt verdeckt Lastenkarten aus und schätzt ab, ob der Esel überladen wurde oder nicht. Wer richtig liegt, erhält Punkte und wer nach 8 Runden die meisten davon hat, gewinnt.

Ablauf

Zu Beginn jeder Runde wird die oberste Karte des Eselstapels aufgedeckt. Schaut euch die max. Traglast sowie weitere Eigenschaften des Esels an und sagt diese laut an. Stellt sicher, dass alle die speziellen Bedingungen dieser Runde verstanden haben. Sollte ein Esel keine modifizierte Traglast haben, gilt eure Anzahl $\times 5$ als Traglast (wie bei einem normalen Esel).



Führt danach folgende Schritte aus:

1. Alle spielen 1 Lastenkarte verdeckt vor sich aus.
2. Hast du die Startkarte, beginnst du. Alle haben die Möglichkeit, einen Angestellten um einen Gefallen zu bitten. Alle, die das möchten, spielen die Lastenkarte mit dem entsprechenden Gefallen offen aus. Diese zählt nicht zur Traglast des Esels hinzu. Im Laufe der Partie dürfen alle höchstens 2-mal um einen Gefallen bitten. Eine Übersicht über alle Gefallen findet ihr am Ende dieser Anleitung und auf den Übersichtskarten
3. Ihr alle müsst nun reihum die Entscheidung fällen, ob der Esel überladen wurde. Wer die Startkarte hat, beginnt auch hier. Ein Esel gilt als überladen, wenn die Summe aller Lastenkarten dessen max. Traglast überschreitet. Dies zeigen alle mittels der eigenen Auftragskarte an. Wer glaubt, dass der Esel überladen wurde, legt diese mit dem roten Kreuz nach oben vor sich aus, um den Auftrag abzulehnen. Wer glaubt, dass die Summe der Lasten max. exakt der Traglast entspricht, legt sie mit dem grünen Haken nach oben aus, um den Auftrag anzunehmen.
4. Nun deckt ihr alle gleichzeitig eure verdeckt gespielten Lastenkarten auf. Addiert die Werte auf diesen, um eine potentielle Überladung festzustellen. Daraus ergibt sich eine dieser beiden Möglichkeiten:
 - A. Der Esel ist nicht überladen, da die Summe die max. Traglast nicht überschreitet. Wer den Auftrag angenommen



1

Annehmen



3

Ablehnen

5. Gib die Startkarte nach links weiter.
- hat, legt die eigene Lastenkarte auf den persönlichen Punktstapel. Alle anderen Lastenkarten legt ihr auf einem gemeinsamen Ablagestapel ab.
3. Der Esel ist überladen, da die Summe die max. Traglast überschreitet. Alle gespielten Lastenkarten werden gemischt. Wer den Auftrag abgelehnt hat, erhält 1 zufällige dieser Karten und legt sie auf den persönlichen Punktstapel. Die restlichen Lastenkarten legt ihr ab.



Ihr dürft über eure Karten (auch die gerade gespielten) während der Partie frei sprechen. Ihr dürft dabei aber auch Bluffen

Ende der Partie

Nachdem der letzte Esel beladen wurde, endet die Partie. Zählt die Werte eurer Lastenkarten vom persönlichen Punktstapel zusammen. Diese entsprechen den erreichten Punkten. Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr Lastenkarten besitzt. Sollte noch immer Gleichstand herrschen, teilt ihr euch den Sieg.



Esel-Übersicht

Ihr erkennt alle Esel anhand der Symbole am oberen Kartenrand. Folgende Eigenschaften können sie haben:

 **Normaler Esel:** Kein Effekt, die max. Traglast entspricht eurer Anzahl $\times 5$.

 **Riesiger Esel:** Die max. Traglast dieses Esels entspricht eurer Anzahl $\times 6$.

 **Besonders kleiner Esel:** Die max. Traglast dieses Esels entspricht eurer Anzahl $\times 4$.

 **Genauer Esel:** In dieser Runde gibt es keine max. Traglast. Der Esel ist nicht überladen, falls die Differenz zwischen der höchsten und niedrigsten Lastenkarte max. 5 ist.

 **Hastiger Esel:** In dieser Runde könnt ihr die Angestellten um keine Gefallen bitten.

 **Löchriger Esel:** Die Satteltasche hat ein Loch. Alle dürfen vor der Entscheidung zur Annahme oder Ablehnung des Auftrags 1 der gespielten Lastenkarten ansehen.

  **Überfallener Esel:** Nach dem Aufdecken der Lastenkarten wird die Karte mit dem höchsten Wert (bei mehreren, alle davon) abgelegt. Betroffene können in dieser Runde keine Punkte erhalten.

 **Verlorener Esel:** Legt alle gespielten Lastenkarten unter diesen Esel und legt ihn mit diesen zur Seite. Erst nachdem alle anderen Esel abgehandelt wurden, kommt der verlorene Esel zurück ins Spiel und wird von Schritt 2 an abgehandelt.

 **Doppelter Esel:** Dieser Esel zählt als 2, seine max. Traglast entspricht also eurer Anzahl $\times 10$. Deckt ihr diesen Esel auf, nehmt ihr die unterste Karte des Eselstapels aus dem Spiel. Ist der doppelte Esel bereits die letzte Eselkarte, ignoriert ihr diesen Effekt und diese Karte zählt stattdessen als normaler Esel.

50%  **Sturer Esel:** Falls ihr in dieser Runde mehr als die Hälfte der Aufträge ablehnt, überspringt Schritt 4 (Lasten überprüfen) und legt stattdessen alle gespielten Lastenkarten ab.

 **Wählerischer Esel:** Spielt die Lastenkarten in dieser Runde reihum. Deckt dabei die erste und die letzte auf.

  **Sortierender Esel:** Sollte in Schritt 4 nach dem Aufdecken der Lastenkarten ein Wert mehrfach vorkommen, legt ihr diese Karten ab und zählt sie nicht zur Summe.



Gefallen-Übersicht

Im Laufe der Partie dürft ihr alle je 2-mal einen Angestellten um einen Gefallen bitten, indem ihr 1 Lastenkarte aus der Hand „opfert“. Diese Gefallen sind an bestimmte Lastenkarten geknüpft:

 **2:** Du darfst deine Entscheidung zur Annahme oder Ablehnung des Auftrags fällen, nachdem alle anderen dies getan haben.

 **4:** Du darfst deine gespielte Lastenkarte austauschen, nachdem alle über den Auftrag entschieden haben.

 **6:** Du darfst die max. Traglast des aktuellen Esels um 2 erhöhen oder verringern, nachdem alle über den Auftrag entschieden haben. In Kombination mit dem Genauen Esel wird stattdessen die max. Differenz um 2 erhöht/verringert, diese kann jedoch niemals kleiner als 1 oder größer als 9 werden.

 **8:** Falls du den Auftrag erfolgreich angenommen hast, darfst du deine Lastenkarte mit einer der anderen gespielten austauschen. Falls du den Auftrag erfolgreich abgelehnt hast, darfst du dir 1 der Lastenkarten aussuchen, bevor andere ihre zufällig erhalten.

50%  **10:** Du darfst dir die Hälfte der gespielten Lastenkarten (abgerundet) ansehen, bevor du über den Auftrag entscheidest.

Hinweis: Bittet ihr in derselben Runde um mehrere Gefallen, handelt ihr diese im Uhrzeigersinn ab.

www.jollydutch.com



MITWIRKUNG

Spielidee: Stefaan Henderickx

Illustration: Gustavo Furstenau

Grafikdesign: Vicky Trouerbach

Publisher: Jolly Dutch

Version: 2022

Übersetzung: Philipp Kühnl für The Geeky Pen

NOCH FRAGEN ZUM SPIEL
ODER DEN REGELN?

