Walter Müller

Donkey Derby

F

Pour 2 à 5 joueurs, à partir de 9 ans

Cinq ânes participent à une course. Chaque joueur essaie de prédire le plus tôt possible quels seront les trois premiers ânes qui franchiront la ligne d'arrivée. Plus un joueur aura fait rapidement le bon pronostic, plus il gagnera de points en fin de partie.

Quand les trois premiers ânes ont passé la ligne d'arrivée, le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie.

Matériel de jeu

¤ 1 plateau de jeu
¤ 5 figurines d'âne
¤ 1 dé (avec des faces numérotées de 1 à 5 et une face vierge)
¤ 15 marqueurs de pari
¤ 5 cartes personnage

Mise en place

Quel que soit le nombre de joueurs, on place les cinq ânes sur la case de départ.

Chaque joueur choisit une carte personnage, prend les trois marqueurs de pari de la même couleur et les place devant lui sur la table.

Les joueurs jouent à tour de rôle. Ils déterminent comme ils le souhaitent qui va jouer le premier. Puis le premier joueur reçoit le dé.

Déroulement du jeu

Pendant la partie, les joueurs alternent entre des phases de paris et de déplacements des ânes. On commence par une phase de paris.

C'est au premier joueur de commencer. Après lui, tous les joueurs, chacun à leur tour, ont la possibilité de désigner leur favori parmi les ânes. Si un joueur ne souhaite pas placer un pari pour l'instant, il conserve ses marqueurs de pari.

Phase de paris

A chaque phase de paris, chaque joueur ne peut utiliser qu'un seul marqueur de pari.

Sur le plateau de jeu se trouvent cinq cases de pari à la couleur de chaque âne.

Chaque nouveau marqueur de pari doit être placé sur la case libre la plus haute de n'importe quelle couleur. Par conséquent, le premier marqueur de pari placé sur un âne doit occuper la case "GAGNANT" ("WIN").

Exemple : Imaginons qu'Emilie ait choisi la couleur verte et qu'elle estime que l'âne gris va terminer la course à l'une des trois premières places. Elle pose son marqueur de pari sur la première case grise libre, autrement dit sous le marqueur de pari de Simon, qui a déjà parié avant elle sur l'âne gris.

Chaque case ne peut accueillir qu'un seul marqueur de pari.

Si les cinq cases de pari d'une même couleur sont occupées, on ne peut plus parier sur cet âne.

Pendant la partie, un même joueur peut tout à fait placer plusieurs marqueurs de pari sur le même âne.

Une fois qu'un marqueur de pari a été placé, il est interdit de le déplacer sur une autre case.

Dès que le premier âne a franchi la ligne d'arrivée, aucun joueur n'a plus le droit de placer de pari.

La course d'ânes est lancée

Quand la première phase de paris est terminée, autrement dit que chaque joueur a eu la possibilité de placer un pari, les ânes prennent le départ de la course.

Le premier joueur (le premier à avoir eu la possibilité de placer un pari) lance le dé et fait avancer un âne de son choix du nombre de cases indiqué par la face obtenue. S'il s'agit de la face vierge du dé, il désigne un âne qui n'avance pas et n'avancera plus durant le tour de ce joueur.

Ensuite, le même joueur relance le dé quatre autres fois. A chaque résultat, il doit déplacer un âne différent. Ainsi il fait avancer l'ensemble des cinq ânes, l'un après l'autre.

Important : Après chaque jet de dé, le joueur doit aussitôt faire avancer un âne avant de pouvoir relancer le dé. Il est obligé de déplacer l'âne du nombre exact de cases obtenu sur le dé.

Nouvelle phase de paris

Avant que le joueur suivant ne déplace à son tour les cinq ânes, les joueurs peuvent placer un nouveau pari. Cette nouvelle phase de paris débute par le joueur dont ce sera ensuite le tour de lancer le dé. De nouveau, à tour de rôle, chaque joueur peut placer un marqueur de pari sur un âne..

Conseil tactique

Si vous gardez trop longtemps vos marqueurs de pari, les cases de pari les plus hautes des différentes couleurs finiront par être occupées par les marqueurs de vos adversaires.

N'oubliez pas que plus vos marqueurs de pari auront été placés tôt, plus vous marquerez des points. Alors faites vos paris au bon moment !

La course d'ânes continue

Une fois que les joueurs ont placé tous les paris qu'ils souhaitent, les ânes poursuivent leur course. Quand vient le tour d'un joueur de lancer le dé, il fait avancer les cinq ânes selon les règles décrites précédemment.

Pour vous rappeler plus facilement quels ânes ont déjà été déplacés, mettez-les dans une position différente après chaque déplacement (voir illustration).
Tout au long de la partie, les ânes vont constamment changer de place à chaque nouvelle phase.

Suite de la partie

Jusqu'à ce que le premier âne franchisse la ligne d'arrivée, les joueurs continuent en alternance à parier et à lancer le dé. Une fois que l'âne gagnant a dépassé la ligne d'arrivée, les joueurs n'ont plus le droit de placer de paris. A partir de ce moment, ils doivent seulement lancer le dé. Quand un ou deux ânes ont franchi la ligne d'arrivée, les joueurs se contentent donc de lancer encore le dé trois ou quatre fois pour déplacer les ânes restants.

Arrivée et fin de partie

Pour terminer la course, chaque âne doit juste franchir la ligne d'arrivée. Tout déplacement indiqué par le dé au-delà de la ligne est ignoré. Au fur et à mesure qu'ils passent la ligne, les ânes sont placés sur le podium des vainqueurs selon leur ordre d'arrivée. La partie se termine dès qu'un troisième âne a franchi la ligne d'arrivée.

Calcul des points

A présent, on transfère tous les marqueurs de pari qui ont été placés sur un des trois premiers ânes arrivés vers les cases de points de victoire correspondantes situées au-dessus du podium des vainqueurs, en conservant rigoureusement le même ordre. Les valeurs de ces cases indiquent le nombre de points marqués par le joueur dont le marqueur de pari s'y trouve. Le joueur qui possède le total de points le plus élevé remporte la partie.

Exemple de calcul de points

L'âne gris a gagné la course. L'âne rouge est arrivé deuxième et l'âne marron troisième.

Les paris des joueurs sont visibles sur l'illustration.

Emilie (en vert) marque 74 points, Simon (en bleu) obtient 55 points, Jean (en violet) marque 30 points et Hélène (en rose) reçoit 42 points.

C'est donc Emilie qui gagne la partie.

Variante du Pont aux Anes

Sur une des cases de la piste de course est représenté un pont.

Si un âne doit arrêter son déplacement sur le "pont aux ânes" à la fin de son tour, il doit passer un tour. Au tour suivant, le joueur suivant déplace donc un âne de moins (ou plusieurs ânes de moins, s'il y a plus d'un âne présent sur le pont aux ânes). Si un joueur obtient une face de dé vierge pour un âne situé sur le pont aux ânes, cet âne doit à nouveau passer son tour.

Traduction française : Sylvain Gourgeon, "Word for Wort"