

# Spielregel

## Das lustige Eselspiel

### Das lustige Eselspiel

#### Spielvorbereitung

Die Eselkarte wird offen an die Tischseite gelegt. Die Zahlenkarten werden gut gemischt und zu gleicher Anzahl an die Mitspieler verteilt. Die restlichen Zahlenkarten, die Ersatzeselkarte sowie leeren Ersatzkarten kommen nicht ins Spiel und werden aussortiert. Jeder Spieler legt nun seine Karten als Ziehstapel mit der Rückseite nach oben vor sich.

#### Spieldurchführung

Das Spiel beginnt, indem der links vom Geber sitzende Spieler die oberste Karte seines Ziehstapels aufdeckt. Die Karte wird für alle sichtbar vor dem Stapel ausgelegt. Danach wird das Spiel gegen den Uhrzeigersinn fortgesetzt. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt eine Karte von seinem Ziehstapel auf.

Anlegeregul 1: Passt die aufgedeckte Karte in auf- oder abwärts gehender Reihenfolge zu der obersten Karte des Ablagestapels eines Gegenspielers, darf er sie darauf legen.

Anlegeregul 2: Passt die aufgedeckte Karte auf mehrere gegnerische Ablagestapel, muss er die Karte auf den Stapel legen, die gegen den Uhrzeigersinn am nächsten ist.

Sobald die passende Karte angelegt wurde, darf der Spieler eine weitere Karte von seinem Ziehstapel aufdecken oder die oberste Karte seines eigenen Ablagestapels (falls passend) bei einem Gegenspieler anlegen. Der nächste Spieler ist erst am Zug, wenn der Spielführende eine Karte aufdeckt, die auf keine andere Karte passt und deshalb auf den eigenen Ablagestapel abgelegt werden muss. Wird die Karte mit der Zahl 1 aufgedeckt, wird diese sofort in die Mitte des Tisches gelegt. Auf diese Karte können die Spieler nun ebenfalls ihre in auf- oder abwärts passender Reihenfolge aufgedeckten Karten anlegen.

Anlegeregul 3: Passt eine Karte sowohl zum Stapel in der Mitte als auch zu dem Stapel eines Mitspielers, muss immer zuerst die Mitte bedient werden.

# Spielregel

## Das lustige Eselspiel

Wenn ein Spieler die Möglichkeit übersieht, dass seine gerade umgedrehte Karte zu einem offenliegenden Ablagestapel passt oder er seine Karte bei dem falschen Mitspieler anlegt (siehe Anlegeregeln), wird dieser ESEL genannt und bekommt die Karte mit dem Esel. Außerdem erhält er von jedem Gegenspieler eine Karte von dessen Ziehstapel. Die lustige Eselkarte behält er solange, bis ein anderer Mitspieler sich versieht. Wenn ein Spieler an der Reihe ist, aber bereits alle Karten von seinem Ziehstapel aufgedeckt hat, wendet er seinen Ablagestapel, der damit zum neuen Ziehstapel wird.

### Spielende

Der Spieler, der zuerst alle seine Karten ablegen konnte, hat das Spiel gewonnen. Die weiteren Plätze werden durch Auszählen der verbliebenen Karten bei den Mitspielern bestimmt.