

DONK!®

Regelheft

© 2025 R&R Spiele UG (haftungsbeschränkt)
Alle Rechte vorbehalten.
Emeranstraße 23, 85622 Feldkirchen, Deutschland

ZIEL

Werde alle deine Karten los!
Letzter wird Donk → „I-AAH!“

KOMPONENTEN

53-Karten-Deck:

- 1x **Joker**
- 4x **Sweep**
- 4x jede Zahl von 1-12

AUFBAU

1. Mische und teile **alle** Karten verdeckt im Uhrzeigersinn aus.
2. **Erstes Spiel:** Spieler mit der **orangenen DONK!**-Karte beginnt und spielt sie – als Einzelkarte oder bei mehreren als Set.
3. **Ab dem zweiten Spiel:** Der Donk mischt, teilt aus und startet mit einer beliebigen Karte oder Set. →

RUNDENABLAUF

1. Immer **höheren Kartenwert** legen:
Einzel auf Einzel, Set auf Set (Paare, Drillinge, Vierlinge).
2. Kannst oder willst du nicht spielen → „**Skip**“ sagen und Karten verdeckt ablegen, bis zur **nächsten Runde** aussetzen.
3. Haben **alle** geskippt → **Stapel abräumen** – letzter Spieler der eine Karte gelegt hat, startet eine **neue Runde**.

KARTENRANGLISTE

Joker > **Sweep** > 12, 11, 10 ... → ... 3, 2, 1



POWERKARTEN

- **Joker:** schlägt **alles** (auch **Sets**); Der **Stapel** wird abgeräumt.
- **Sweep:** schlägt **alles** (auch **Sets**) außer den **Joker**; der **Stapel** wird abgeräumt. **Darf nicht die letzte Karte sein**, wenn doch, bist du der **Donk**!

RUFE BEIM AUSSPIELEN

- 1 **DONK!** → rufe laut „Donk!“
- 5 **TIEFER!** → rufe laut „Tiefer!“; Nur der **nächste Spieler** muss einen **Kartenwert unter 5 legen** (Für **Joker/Sweep** gilt diese Regel nicht.)
- Wenn ein anderer Spieler vor dir „Donk!“ oder „Tiefer!“ ruft: Karte(n) **zurücknehmen, aussetzen**, aber in der Runde bleiben. Nächster Spieler ist am Zug. →

TITEL

Zuerst keine Karten mehr? Gewonnen!
1. **Rey / Reina** → Du herrschst!
2. **Príncipe / Princesa** → Haarscharf!
Vorletzter: **Bufón** → Oje!
Letzter: **Donk** → „I-AAH!“

KARTENAUSTAUSCH VOR DEM NÄCHSTEN SPIEL

Rey ↔ Donk: Tauschen je zwei schlechteste gegen zwei beste Karten.
Príncipe ↔ Bufón: Tauschen je eine schlechteste gegen eine beste Karte.

Wichtig: **Joker** wird nie getauscht!

Beste: **Sweep**, 12, 11..
Schlechteste: 1, 2, 3, etc.



DIE SPAß-REGELN

- **Der Donk:** Jede gespielte **DONK!**-Karte → der Donk ruft laut „I-AAH!“. Spielt der Donk selbst eine **DONK!**-Karte, ruft er zuerst „Donk!“ und dann „I-AAH!“.
- **Die Straße:** Min. 3 aufeinanderfolgende Zahlen, erzwingt nächste Zahl der Reihe.
- **Donks Freude:** Ist jemand 3-mal in Folge Donk, tauschen Donk und Rey / Reina in dieser Runde keine Karten.
- **Der Hanswurst:** **Joker** als letzte Karte → erzähle vor dem nächsten Spiel einen Witz.
- **Reichensteuer:** Jemand hat alle 4 **Sweeps** → Spiele alle in deinem 1. Zug.
- **Schmelzofen:** Drilling aus 6ern gespielt → Sweeps von allen Spielern sofort auf den Ablagestapel legen. →

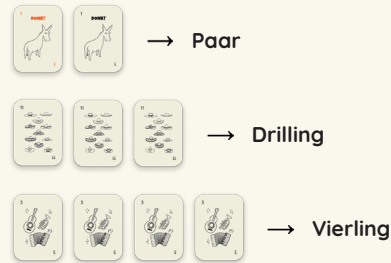
BEISPIELRUNDE

1. Wer den orangen **DONK!** hat, eröffnet das erste Spiel mit dieser Karte.
2. Nächster legt **4**.
3. Danach **9**.
4. **Sweep** wird gelegt – würde den Stapel abräumen, aber...
5. **Joker** schlägt **Sweep**, räumt Stapel ab; Joker-Spieler startet neu.
6. Er legt **1**, vergisst „Donk!“ zu sagen; jemand ruft für ihn → 1 „Donk!“ geht zurück auf die Hand, sein Zug wird pausiert.
7. Nächstes Spiel: **Paar 7**.
8. Danach: **Paar 10**; Die restlichen Spieler skippen.
9. Stapel abräumen; Spieler des Paar 10 **eröffnet die nächste Runde**. →

SCHNELL-LEXIKON

Runde: bis der **Stapel** abgeräumt wird.
Stapel: offene Karten in der Mitte.
Skip: aussetzen bis zur **neuen Runde**.
Set: Paar, Drilling, Vierling.

SET-ÜBERSICHT



DANKE

An Ryan, Greg, Rob, Gray, Anton, Lauren, Jess, Matthew, Mikhail, Dane, Henni, Jann, Marek, Celina, Pierre und so viele mehr – ihr seid großartig!

Ein besonderes Dankeschön an Charley für den zündenden Funken.

DIE ILLUSTRATORIN



Gemma ist Illustratorin und Designerin. Mit dem Bleistift in der Hand erschafft sie liebend gern Fantasiewelten.

Gemma Purkiss
www.gemmapurkiss.com →

DIE GRÜNDER



Wir sind **Rieke & Roux**, zwei begeisterte Kartenspieler. Dass **DONK!** in euren Händen liegt, macht uns glücklich.

Von Herzen danken wir euch, dass ihr unser Spiel in euren Kreis aufgenommen habt. Möge jede Runde euch ebenso viel Wärme, Spaß und Gemeinschaft bringen wie uns.

Auf Gesundheit, Glück & Freude!

— R&R —