

DONKEY game rules

Last updated: 4.12.2025

Game rules appear in this particular order:

- Slovene (Osel)
- English (Donkey)
- Croatian (Magarac)
- Serbian (Magarac)
- German (Esel)
- Czech (Osel)



SLOVENE

Pravila

Poskusi čim prej zbrati štiri enake karte. Ko ti to uspe, hitro položi roko na sredino mize! Zadnji, ki položi roko, dobi eno črko iz besede OSEL. Kdor prvi zbere vse štiri črke, postane osel te igre!

A) OSNOVNA RAZLIČICA IGRE

Za vsakega igralca izberemo po 4 karte z enakim simbolom. Karte dobro premešamo in jih razdelimo med igralce. Vsak igralec torej dobi štiri karte.

Igra se začne s prvim krogom: vsi igralci hkrati izberejo eno svojo karto, ki je ne želijo obdržati, in jo hkrati podajo igralcu na svoji levi, medtem ko od igralca na desni prejmejo novo karto. Krogi igre se ponavljajo. Igra poteka hitro in brez čakanja – vsi igralci ves čas v skupnem ritmu menjajo karte ter poskušajo zbrati štiri enake.

Ko komu to uspe, čim hitreje položi roko na sredino mize. Ko to stori, morajo vsi ostali igralci čim prej položiti svojo roko na vrh (tudi, če še niso uspeli zbrati štirih enakih kart). Zadnji, ki položi roko na sredino mize, dobi eno črko iz besede OSEL.

Igra se nadaljuje, dokler nekdo ne zbere vseh štirih črk. Smeh in zmeda sta dovoljeni – hitrost je ključ do zmage!

B) NAPREDNA RAZLIČICA Z JOKERJEM

Za vsakega igralca izberemo po 4 karte z enakim simbolom. Karte igralcev potem zberemo, in jim dodamo še karto joker (posebno karto s sliko navihanega fantiča). Vse karte skupaj dobro premešamo in jih razdelimo med igralce. Igralci torej dobijo po štiri karte, delivec pa pet.

Delivec začne tako, da izbere eno karto, ki jo ne želi, in jo poda igralcu na svoji levi. Ta igralec zdaj drži pet kart, zato izbere eno, ki jo ne želi, in jo poda naprej. Tako karta potuje okoli mize, vsak igralec pa skuša zbrati svoje štiri karte z enakim simbolom.

Ko igralec zbere štiri enake karte (in nima v roki jokerja!), čim hitreje položi roko na sredino mize. Ko se to zgodi, morajo tudi vsi drugi igralci čim prej položiti svojo roko na vrh, in sicer ne glede na to, ali so uspeli zbrati svoje štiri karte ali ne. Zadnji, ki položi roko na mizo, je izgubil rundo igre, zato dobi eno črko iz besede »OSEL«. Kdor prvi izgubi štiri runde igre, zbere vse štiri črke besede in torej postane osel igre.

POZOR: ko igralec med igro prejme jokerja, ga mora obdržati vsaj do naslednjega kroga, preden ga lahko poda naprej! To pomeni, da ko igralec prejme jokerja, ga ne more takoj dati naprej, ampak šele naslednjič, ko je spet na vrsti.

Dokler ima igralec jokerja v roki, igre ne sme prvi zaključiti – tudi če bi sicer že imel štiri enake karte! Vendar pa lahko da roko na mizi, če je vse štiri karte zbral drug igralec in dal prvi roko na mizo.

Joker torej upočasni napredek in dodaja igri napetost!

B1) VARIACIJA Z ODPRTO KARTO JOKER

Veljajo enaka pravila kot pri »B) NAPREDNA RAZLIČICA Z JOKERJEM«. Razlika je v tem, da se karta joker uporablja tako, da jo ima igralec v roki vedo obrnjeno. To pomeni, da je prva stran karte vidna vsem igralcem, kar vnese drugačno dinamiko v igro.

ENGLISH

Rules

Try to collect four matching cards as fast as you can. When you succeed, quickly place your hand flat on the center of the table! The last person to place their hand down gets one letter from the word D-O-N-K. The first person to collect all four letters becomes the Donkey of the game!

Note: The original Slovenian rules use the word O-S-E-L (4 letters). Since the English word "Donkey" has 6 letters, we have adapted the text to use the shortened version "D-O-N-K" to keep the 4-round structure described in your rules. You can also play to the full word "DONKEY" (6 rounds) if you prefer a longer game!

A) BASIC VERSION

Setup: Select 4 cards with the same symbol for each player playing. Shuffle these cards well and deal them out. Each player receives four cards.

How to play: The game starts with the first round: all players simultaneously choose one card they do not want to keep and pass it to the player on their left, while at the same time taking a new card from the player on their right.

Keep going in rounds. The game moves fast with no waiting—everyone swaps cards at the same time in a shared rhythm, trying to collect four of a kind.

The "Slap": As soon as someone collects four matching cards, they must put their hand on the center of the table as fast as possible. Once they do this, all other players must immediately place their hands on top of the first hand (even if they haven't collected their cards yet).

The last person to put their hand on the pile gets one letter from the word D-O-N-K.

The game continues until someone collects all the letters. Laughter and confusion are allowed—speed is the key to victory!

B) ADVANCED VERSION WITH THE JOKER

Setup: Select 4 cards with the same symbol for each player. Collect everyone's cards and add the Joker card (the special card with the picture of the mischievous boy). Shuffle all the cards together well and deal them out. Players will receive four cards each, but the Dealer receives five.

How to play: The Dealer starts by choosing one card they do not want and passing it to the player on their left. This player now holds five cards, so they pick one they don't want and pass it on. In this way, the extra card travels around the table while every player tries to collect four cards with the same symbol.

Winning a round: When a player collects four matching cards (and does not hold the Joker!), they quickly place their hand on the center of the table. Just like in the basic version, everyone else must race to place their hands on top.

The last person to place their hand on the table loses the round and gets a letter. Whoever is the first to lose four rounds (collecting all four letters) becomes the Donkey.

IMPORTANT JOKER RULES:

1. Holding the Joker: If you receive the Joker during the game, you must keep it for at least one turn before you can pass it on! You cannot pass it immediately; you must wait until your next turn to pass it to your neighbor.
2. Ending the game: As long as you are holding the Joker, you cannot be the first one to slap the table—even if you have four matching cards! However, if another player slams their hand down first, you are allowed to put your hand down too.

The Joker slows down progress and adds suspense to the game!

B1) VARIATION WITH AN OPEN JOKER

The rules are exactly the same as in "B) Advanced Version with the Joker."

The only difference is that the player holding the Joker must hold it facing outwards. This means the picture on the card is visible to all other players, which brings a totally different dynamic to the game!

CROATIAN/BOSNIAN

Pravila

Pokušaj što prije skupiti četiri iste karte. Kada ti to uspije, brzo stavi ruku na sredinu stola! Zadnji koji stavi ruku, dobiva jedno slovo iz riječi MULA. Tko prvi skupi sva četiri slova, postaje "mula" ove igre!

Note: The original Slovenian rules use the word O-S-E-L (4 letters). Since the Croatian word "Magarac" has 7 letters, we have adapted the text to use the word "M-U-L-A" instead to keep the 4-round structure described in these rules.

A) OSNOVNA VERZIJA IGRE

Priprema: Za svakog igrača odaberemo po 4 karte s istim simbolom. Karte dobro promiješamo i podijelimo igračima. Svaki igrač dakle dobiva četiri karte.

Tijek igre: Igra počinje prvim krugom: svi igrači istovremeno odaberu jednu svoju kartu koju ne žele zadržati i istovremeno je dodaju igraču sa svoje lijeve strane, dok od igrača s desne strane primaju novu kartu.

Krugovi igre se ponavljaju. Igra teče brzo i bez čekanja – svi igrači cijelo vrijeme u zajedničkom ritmu mijenjaju karte i pokušavaju skupiti četiri iste.

Preklapanje ruku: Kada nekome to uspije, čim brže stavi ruku na sredinu stola. Kada to učini, svi ostali igrači moraju što prije staviti svoju ruku na vrh (čak i ako još nisu uspjeli skupiti četiri iste karte).

Zadnji koji stavi ruku na sredinu stola dobiva jedno slovo iz riječi MULA.

Igra se nastavlja dok netko ne skupi sva četiri slova. Smijeh i zbrka su dopušteni – brzina je ključ pobjede!

B) NAPREDNA VERZIJA S DŽOKEROM

Priprema: Za svakog igrača odaberemo po 4 karte s istim simbolom. Karte igrača zatim skupimo i dodamo im kartu Džoker (posebnu kartu sa slikom nestašnog dječaka). Sve karte zajedno dobro promiješamo i podijelimo ih igračima. Igrači dakle dobivaju po četiri karte, a djelatelj pet.

Tijek igre: Djelatelj počinje tako da odabere jednu kartu koju ne želi i doda je igraču sa svoje lijeve strane. Taj igrač sada drži pet karata, pa odabere jednu koju ne želi i šalje je dalje. Tako karta putuje oko stola, a svaki igrač pokušava skupiti svoje četiri karte s istim simbolom.

Osvajanje runde: Kada igrač skupi četiri iste karte (i nema Džokera u ruci!), čim brže stavi ruku na sredinu stola. Kada se to dogodi, moraju i svi drugi igrači što prije staviti svoju ruku na vrh, bez obzira na to jesu li uspjeli skupiti svoje četiri karte ili ne.

Zadnji koji stavi ruku na stol izgubio je rundu igre, pa dobiva jedno slovo iz riječi MULA. Tko prvi izgubi četiri runde, skupio je sva četiri slova i postaje "mula" igre.

VAŽNO PRAVILO ZA DŽOKERA:

Zadržavanje Džokera: Kada igrač tijekom igre dobije Džokera, mora ga zadržati barem do sljedećeg kruga prije nego što ga može proslijediti dalje! To znači da kada igrač primi Džokera, ne može ga odmah dati dalje, već tek sljedeći put kada je opet na redu.

Završetak igre: Dok igrač ima Džokera u ruci, ne smije prvi završiti igru – čak i ako bi inače već imao četiri iste karte! Međutim, može staviti ruku na stol ako je sve četiri karte skupio drugi igrač i prvi stavio ruku na stol.

Džoker dakle usporava napredak i igri dodaje napetost!

B1) VARIJACIJA S OTVORENIM DŽOKEROM

Vrijede ista pravila kao kod "B) Napredna verzija s Džokerom".

Razlika je u tome da se karta Džoker koristi tako da je igrač u ruci drži okrenutu prema van. To znači da je slika na karti vidljiva svim igračima, što unosi drugačiju dinamiku u igru!

SERBIAN

Pravila

Pokušaj što pre da skupiš četiri iste karte. Kada ti to uspe, brzo stavi ruku na sredinu stola! Poslednji koji stavi ruku, dobija jedno slovo iz reči MULA. Ko prvi skupi sva četiri slova, postaje „mula“ ove igre!

Note: The original Slovenian rules use the word O-S-E-L (4 letters). Since the Serbian word "Magarac" has 7 letters, we have adapted the text to use the word "M-U-L-A" instead to keep the 4-round structure described in these rules.

A) OSNOVNA VERZIJA IGRE

Priprema: Za svakog igrača odaberemo po 4 karte sa istim simbolom. Karte dobro promešamo i podelimo igračima. Svaki igrač dakle dobija četiri karte.

Tok igre: Igra počinje prvim krugom: svi igrači istovremeno odaberu jednu svoju kartu koju ne žele da zadrže i istovremeno je dodaju igraču sa svoje leve strane, dok od igrača sa desne strane primaju novu kartu.

Krugovi igre se ponavljaju. Igra teče brzo i bez čekanja – svi igrači sve vreme u zajedničkom ritmu menjaju karte i pokušavaju da skupe četiri iste.

Preklapanje ruku: Kada nekome to uspe, što brže stavi ruku na sredinu stola. Kada to uradi, svi ostali igrači moraju što pre da stave svoju ruku na vrh (čak i ako još nisu uspeli da skupe četiri iste karte).

Poslednji koji stavi ruku na sredinu stola dobija jedno slovo iz reči MULA.

Igra se nastavlja dok neko ne skupi sva četiri slova. Smeh i zbrka su dozvoljeni – brzina je ključ pobeде!

B) NAPREDNA VERZIJA SA DŽOKEROM

Priprema: Za svakog igrača odaberemo po 4 karte sa istim simbolom. Karte igrača zatim skupimo i dodamo im kartu Džoker (posebnu kartu sa slikom nestašnog dečaka). Sve karte zajedno dobro promešamo i podelimo ih igračima. Igrači dakle dobijaju po četiri karte, a delilac pet.

Tok igre: Delilac počinje tako što odabere jednu kartu koju ne želi i doda je igraču sa svoje leve strane. Taj igrač sada drži pet karata, pa odabere jednu koju ne želi i šalje je dalje. Tako karta putuje oko stola, a svaki igrač pokušava da skupi svoje četiri karte sa istim simbolom.

Osvajanje runde: Kada igrač skupi četiri iste karte (i nema Džokera u ruci!), što brže stavi ruku na sredinu stola. Kada se to desi, moraju i svi drugi igrači što pre da stave svoju ruku na vrh, bez obzira na to da li su uspeli da skupe svoje četiri karte ili ne.

Poslednji koji stavi ruku na sto je izgubio rundu igre, pa dobija jedno slovo iz reči MULA. Ko prvi izgubi četiri runde, skupio je sva četiri slova i postaje „mula“ igre.

VAŽNO PRAVILO ZA DŽOKERA:

Zadržavanje Džokera: Kada igrač tokom igre dobije Džokera, mora da ga zadrži barem do sledećeg kruga pre nego što može da ga prosledi dalje! To znači da kada igrač primi Džokera, ne može odmah da ga da dalje, već tek sledeći put kada je opet na redu.

Završetak igre: Dok igrač ima Džokera u ruci, ne sme prvi da završi igru – čak i ako bi inače već imao četiri iste karte! Međutim, može da stavi ruku na sto ako je sve četiri karte skupio drugi igrač i prvi stavio ruku na sto.

Džoker dakle usporava napredak i igri dodaje napetost!

B1) VARIJACIJA SA OTVORENIM DŽOKEROM

Važe ista pravila kao kod „B) Napredna verzija sa Džokerom“.

Razlika je u tome da se karta Džoker koristi tako da je igrač u ruci drži okrenutu prema van. To znači da je slika na karti vidljiva svim igračima, što unosi drugačiju dinamiku u igru!

GERMAN

Spielregeln

Versuche, so schnell wie möglich vier gleiche Karten zu sammeln. Wenn dir das gelingt, lege schnell deine Hand flach in die Mitte des Tisches! Der Letzte, der seine Hand ablegt, erhält einen Buchstaben des Wortes ESEL. Wer zuerst alle vier Buchstaben gesammelt hat, wird der „Esel“ dieses Spiels!

A) GRUNDVARIANTE DES SPIELS

Vorbereitung: Für jeden Mitspieler werden 4 Karten mit dem gleichen Symbol ausgewählt. Die Karten werden gut gemischt und an die Spieler verteilt. Jeder Spieler erhält also vier Karten.

Spielablauf: Das Spiel beginnt mit der ersten Runde: Alle Spieler wählen gleichzeitig eine ihrer Karten aus, die sie nicht behalten wollen, und geben sie gleichzeitig an den Spieler zu ihrer Linken weiter, während sie vom Spieler zur Rechten eine neue Karte erhalten.

Die Spielrunden wiederholen sich. Das Spiel verläuft schnell und ohne Wartezeiten – alle Spieler tauschen im gemeinsamen Rhythmus Karten und versuchen, vier gleiche zu sammeln. Das Hand-Auflegen: Sobald dies jemandem gelingt, legt er so schnell wie möglich seine Hand in die Mitte des Tisches. Sobald dies geschieht, müssen alle anderen Spieler so schnell wie möglich ihre Hand oben drauflegen (auch wenn sie noch keine vier gleichen Karten gesammelt haben).

Der Letzte, der seine Hand in die Tischmitte legt, erhält einen Buchstaben des Wortes ESEL.

Das Spiel geht weiter, bis jemand alle vier Buchstaben gesammelt hat. Lachen und Verwirrung sind erlaubt – Schnelligkeit ist der Schlüssel zum Sieg!

B) FORTGESCHRITTENE VERSION MIT JOKER

Vorbereitung: Für jeden Mitspieler werden 4 Karten mit dem gleichen Symbol ausgewählt. Die Karten der Spieler werden eingesammelt und die Joker-Karte (eine spezielle Karte mit dem Bild eines schelmischen Jungen) wird hinzugefügt. Alle Karten werden gut gemischt und ausgeteilt. Die Spieler erhalten vier Karten, der Geber jedoch fünf.

Spielablauf: Der Geber beginnt, indem er eine Karte, die er nicht will, auswählt und an den Spieler zu seiner Linken weitergibt. Dieser Spieler hat nun fünf Karten, wählt eine aus, die er nicht will, und gibt sie weiter. So wandert die Karte um den Tisch, während jeder Spieler versucht, seine vier Karten mit dem gleichen Symbol zu sammeln.

Rundengewinn: Wenn ein Spieler vier gleiche Karten sammelt (und keinen Joker auf der Hand hat!), legt er so schnell wie möglich seine Hand in die Mitte des Tisches. Wenn das passiert, müssen auch alle anderen Spieler so schnell wie möglich ihre Hand darauflegen, egal ob sie ihre vier Karten gesammelt haben oder nicht.

Der Letzte, der die Hand auf den Tisch legt, hat die Runde verloren und erhält einen Buchstaben von ESEL. Wer als Erster vier Runden verliert, hat alle vier Buchstaben gesammelt und wird der „Esel“ des Spiels.

WICHTIGE REGEL ZUM JOKER:

Den Joker behalten: Wenn ein Spieler während des Spiels den Joker erhält, muss er ihn mindestens bis zur nächsten Runde behalten, bevor er ihn weitergeben darf! Das bedeutet: Wenn man den Joker bekommt, darf man ihn nicht sofort weitergeben, sondern erst, wenn man das nächste Mal an der Reihe ist.

Spielende: Solange ein Spieler den Joker auf der Hand hat, darf er das Spiel nicht als Erster beenden – selbst wenn er eigentlich schon vier gleiche Karten hätte! Er darf aber seine Hand ablegen, wenn ein anderer Spieler bereits alle vier Karten gesammelt und als Erster die Hand auf den Tisch gelegt hat.

Der Joker verlangsamt also den Fortschritt und bringt Spannung ins Spiel!

B1) VARIATION MIT OFFENEM JOKER

Es gelten die gleichen Regeln wie bei „B) Fortgeschrittene Version mit Joker“.

Der Unterschied besteht darin, dass die Joker-Karte so gehalten wird, dass sie nach außen zeigt. Das bedeutet, dass das Bild auf der Karte für alle Spieler sichtbar ist, was eine ganz andere Dynamik ins Spiel bringt!

CZECH

Pravidla

Pokus se co nejdříve nasbírat čtyři stejné karty. Jakmile se ti to podaří, rychle polož ruku doprostřed stolu! Ten, kdo položí ruku jako poslední, dostane jedno písmeno ze slova OSEL. Kdo první nasbírá všechna čtyři písmena, stane se „oslem“ této hry!

A) ZÁKLADNÍ VERZE HRY

Příprava: Pro každého hráče vybereme 4 karty se stejným symbolem. Karty dobře promícháme a rozdáme mezi hráče. Každý hráč tedy dostane čtyři karty.

Průběh hry: Hra začíná prvním kolem: všichni hráči současně vyberou jednu svou kartu, kterou si nechtějí nechat, a současně ji podají hráči po své levici, zatímco od hráče po pravici převezmou novou kartu.

Kola hry se opakují. Hra probíhá rychle a bez čekání – všichni hráči neustále ve společném rytmu mění karty a snaží se nasbírat čtyři stejné.

Položení ruky: Jakmile se to někomu podaří, co nejrychleji položí ruku na střed stolu. Když to udělá, musí i všichni ostatní hráči co nejdříve položit svou ruku na ni (i když se jim ještě nepodařilo nasbírat čtyři stejné karty).

Poslední, kdo položí ruku na střed stolu, dostane jedno písmeno ze slova OSEL.

Hra pokračuje, dokud někdo nenasbírá všechna čtyři písmena. Smích a zmatek jsou povoleny – rychlost je klíčem k vítězství!

B) POKROČILÁ VERZE SE ŽOLÍKEM

Příprava: Pro každého hráče vybereme 4 karty se stejným symbolem. Karty hráčů poté sesbíráme a přidáme k nim kartu Žolíka (speciální karta s obrázkem nezbedného chlapce). Všechny karty společně dobře promícháme a rozdáme mezi hráče. Hráči tedy dostanou po čtyřech kartách, ale rozdávající jich má pět.

Průběh hry: Rozdávající začne tak, že vybere jednu kartu, kterou nechce, a podá ji hráči po své levici. Tento hráč nyní drží pět karet, takže vybere jednu, kterou nechce, a pošle ji dál. Karta tak putuje kolem stolu a každý hráč se snaží nasbírat své čtyři karty se stejným symbolem.

Vítězství v kole: Když hráč nasbírá čtyři stejné karty (a nemá v ruce Žolíka!), co nejrychleji položí ruku na střed stolu. Jakmile se to stane, musí i všichni ostatní hráči co nejdříve položit svou ruku na ni, a to bez ohledu na to, zda se jim podařilo nasbírat své čtyři karty, nebo ne.

Poslední, kdo položí ruku na stůl, prohrál toto kolo, a proto dostane jedno písmeno ze slova OSEL. Kdo první prohraje čtyři kola, nasbírá všechna čtyři písmena a stává se tak „oslem“ hry.

DŮLEŽITÉ PRAVIDLO PRO ŽOLÍKA:

Držení Žolíka: Když hráč během hry dostane Žolíka, musí si ho nechat alespoň do dalšího kola, než ho může poslat dál! To znamená, že když hráč přijme Žolíka, nemůže ho hned poslat pryč, ale až ve chvíli, kdy je znovu na řadě.

Ukončení hry: Dokud má hráč Žolíka v ruce, nesmí hru ukončit jako první – i kdyby už měl čtyři stejné karty! Může však položit ruku na stůl, pokud všechny čtyři karty nasbíral jiný hráč a položil ruku na stůl jako první.

Žolík tedy zpomaluje postup a dodává hře napětí!

B1) VARIANTA S OTEVŘENÝM ŽOLÍKEM

Platí stejná pravidla jako u „B) Pokročilá verze se Žolíkem“.

Rozdíl je v tom, že karta Žolíka se používá tak, že ji hráč v ruce drží otočenou směrem ven. To znamená, že obrázek na kartě je viditelný pro všechny hráče, což do hry vnáší úplně jinou dynamiku!