

Spielende

Sobald du 5 Donuts deiner Farbe in einer orthogonalen oder diagonalen Reihe angeordnet hast, hast du das Spiel gewonnen!

Beispiel: Wenn 5 Vanille-Donuts angeordnet sind, gewinnt **Emma** das Spiel!

Wenn alle 30 Donuts auf dem Brett und bis dahin niemand gewonnen hat, dann gewinnt der Spieler mit der größten orthogonal zusammenhängenden Gruppe von Donuts.

Beispiel: **Emma** hat 6 Donuts (Vanille) in ihrer größten Gruppe. **Eric** größte Gruppe enthält 8 Donuts (Schokolade). **Eric** ist der Gewinner.

Bei Gleichstand endet das Spiel unentschieden.

Tipps

Um sich die Position des zuletzt gespielten Donuts zu merken, legt man einen zweiten Donut in der entsprechenden Farbe auf ihn.

Nach dem Zug nimmt der nächste Spieler diesen Donut auf, dreht ihn um und legt ihn auf den neu gespielten Donut usw.



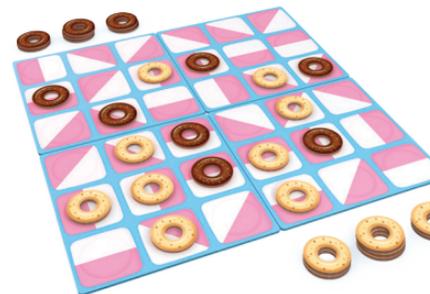
Ein Regelwerk kann sich weiterentwickeln, die neueste Version findest du immer auf www.funforge.fr
©Funforge s.a.r.l. 2023 - Alle Rechte vorbehalten
FF1123A

Deutsche Ausgabe:
Hutter Trade GmbH + Co. KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com

DONUTS

Inhalt

- 4 doppelseitige Tafeln mit je 3x3 Feldern
- 30 doppelseitige Donuts (Vanille und Schokolade)



Spielaufbau

Setze die 4 Tafeln zufällig zusammen, um ein quadratisches Spielbrett mit 6x6 Feldern zu erhalten. Jeder Spieler nimmt sich 15 Donuts. Drehe deine Donuts um, damit sie deine Farbe zeigen.

Spielregeln

DONUTS PLATZIEREN

Der erste Spieler legt einen seiner Donuts auf ein Feld seiner Wahl.

Die Linie auf dem Feld, auf dem du deinen Donut platzierst, zeigt die Richtung an, in die dein Gegner spielen muss.

Dein Gegner legt dann einen seiner Donuts auf ein beliebiges leeres Feld in dieser Richtung.

Wie zuvor gibt das gewählte Feld die Richtung für die nächste Platzierung an.

Die Spieler spielen abwechselnd auf diese Weise.

Beispiel: **Eric** spielt auf **A**, was die Richtung angibt, in die **Emma** spielen muss. **Emma** platziert ihren Donut auf **B**, was **Eric** eine neue Richtung vorgibt. Er kann seinen nächsten Donut auf eines der 4 verfügbaren Felder in dieser Richtung legen.



Ein Spiel von **Bruno Cathala**
Illustration/Design: **Philippe Nourha**
Edition/Korrekturlesen: **Gersende Cheylan**
& **François Kayat-guizol**
Deutsche Übersetzung: **ACE**

