

# 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.



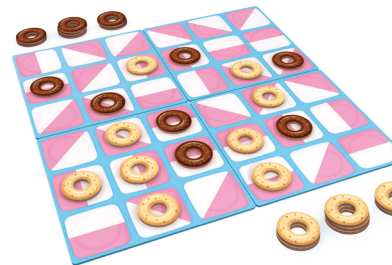
Ein Regelwerk kann sich weiterentwickeln, die neueste Version findest du immer auf [www.funforge.fr](http://www.funforge.fr)  
©Funforge s.a.r.l. 2023 - Alle Rechte vorbehalten  
FF1123A

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

## MISSACHTEN

Wenn alle Felder in der vom Gegner vorgegebenen Richtung bereits besetzt sind, missachtest du die Regel und setzt deinen Donut auf ein leeres Feld deiner Wahl.

**Beispiel:** Emma platziert ihren Donut auf A. Da es in der gezeigten Richtung keine freien Felder gibt, kann Eric seinen Donut platzieren, wo immer er will.

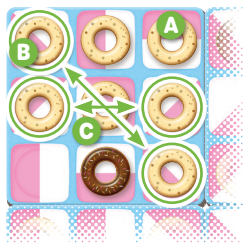
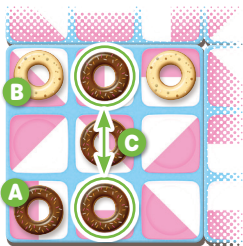
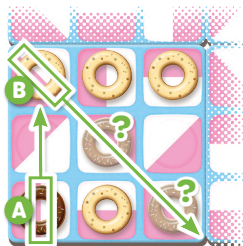
## EINFÜGEN

Ein Einfügen liegt vor, wenn du einen oder mehrere Donuts deiner Farbe zwischen zwei Donuts deines Gegners platzierst. In diesem Fall drehst du die beiden benachbarten Donuts deines Gegners, die an deine(n) Donut(s) angrenzen, um und gibst ihnen deine Farbe.

**Beispiel:** Eric platziert seinen Donut auf A. Emma sieht die Falle nicht, die ihr gestellt wurde, und folgt der Richtung, um sich auf B zu platzieren. Eric ergreift die Chance, einen Donut auf C zu platzieren und einzufügen. Dann dreht er die beiden benachbarten Vanille-Donuts auf seine Farbe um.

Ein Einfügen kann mehrere Richtungen gleichzeitig betreffen. Für jede Richtung, die vom Einfügen betroffen ist, drehst du die umliegenden Donuts deines Gegners um.

**Beispiel:** Emma platziert ihren Donut auf A. Eric setzt auf B. Indem sie dann einen Donut auf C platziert, gelingt Emma ein doppeltes Einfügen, und sie dreht die benachbarten Schokoladen-Donuts für zwei verschiedene Richtungen um!



Ein Einfügen liegt auch vor, wenn du mehrere Donuts zwischen gegenüberliegenden Donuts einfügst. Sie wandeln die angrenzenden Donuts in deine Farbe um.

**Beispiel:** Eric platziert seinen Donut auf A. Emma platziert ihren auf B. Eric ergreift die Gelegenheit und setzt einen Donut auf C. Dank seines anderen Donuts, der sich bereits auf dem Brett befindet, nimmt er ein Einfügen vor.

**Wichtig:** Wenn du deine Donut um die deines Gegners herum platzierst, werden deine nicht umgedreht. Nur Einfügen führt zum Umdrehen!

**Beispiel:** Emma platziert ihren Donut auf A. Eric setzt auf B, dreht den Vanille-Donut rechts von ihm aber nicht um, weil es sich nicht um ein Einfügen handelt.

