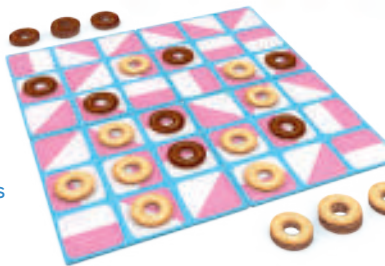


DONUTS



Componentes

- 4 secciones de tablero de doble cara de 3x3 casillas
- 30 donuts de doble cara (vainilla y chocolate)

Preparación inicial

Escoge al azar las 4 secciones de tablero para formar un tablero de juego mayor, cuadrado, de 6x6 casillas. Cada jugador toma 15 donuts y escoge uno de los sabores como el suyo, (vainilla o chocolate), mostrando boca arriba el sabor elegido. Se elige quien es el primer jugador a suertes.

Cómo se juega

Colocar los donuts

El primer jugador coloca uno de sus donuts en la casilla de su elección

La línea dibujada en la casilla donde se ha colocado el donut indica la dirección en la que debe jugar el oponente.

Luego, el oponente coloca uno de sus donuts en cualquier casilla vacía en esa dirección.

Como antes, el espacio elegido indica la dirección para la siguiente colocación.

Los jugadores se turnan para jugar de esta manera.

Ejemplo: **Eric** juega en **A**, lo que muestra la dirección en la que **Emma** debe jugar. **Emma** coloca su donut en **B**, lo que le da una nueva dirección a **Eric**. Puede colocar su siguiente donut en una de las 4 casillas disponibles en esta dirección.



DESOBEDIENCIA

Si todas las casillas en la dirección requerida por tu oponente ya están ocupadas, desobedece y juega en la casilla vacía de tu elección.

Ejemplo: Emma juega su donut en A. Como no hay casillas libres en la dirección indicada, Eric puede colocar su donut donde quiera.

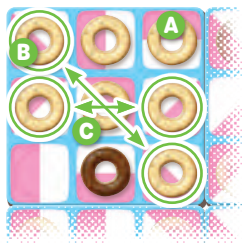
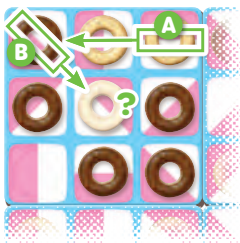
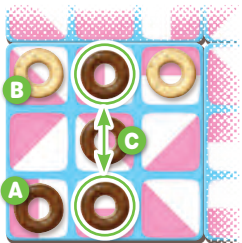
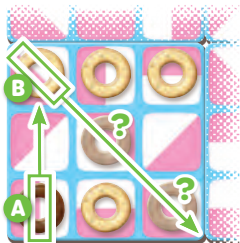
INSERCIÓN

Una inserción ocurre cuando colocas uno o más donuts de tu color entre dos de los donuts de tu oponente. En este caso, voltea los dos donuts adyacentes a los tuyos convirtiéndolos en donuts de tu sabor.

Ejemplo: Eric coloca su donut en A. Emma no ve la trampa y, siguiendo la dirección indicada, coloca su donut en B. Eric ahora coloca en C, realizando una inserción. Entonces Eric voltea los dos donuts adyacentes de vainilla a su sabor.

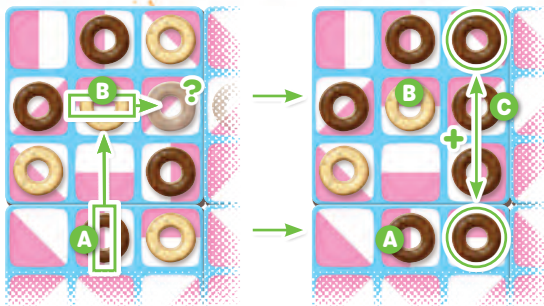
Una inserción puede implicar varias direcciones al mismo tiempo. Por cada dirección implicada pueden voltearse varios donuts de tu oponente.

Ejemplo: Emma coloca su donut en A. Eric juega entonces en B. ¡Seguidamente Emma coloca en C, realizando una doble inserción y voltea los donuts de chocolate adyacentes en dos direcciones distintas



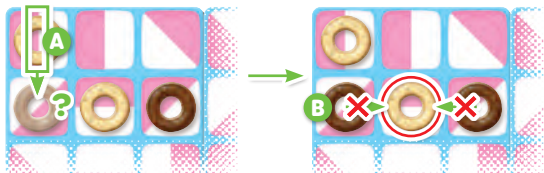
Una inserción también es realizada cuando el jugador puede insertar múltiples donuts entre donuts opuestos. Convirtiendo los donuts adyacentes del oponente a tu sabor.

Ejemplo: **Eric** coloca su donut en **A**. **Emma** coloca el suyo en **B**. **Eric** aprovecha la oportunidad para colocar en **C** y hacer una inserción gracias al donut que ya estaba en el tablero.



Importante: Si colocas tus donuts alrededor de los donuts de tu oponente, nada sucede. ¡Sólo una inserción puede provocar un volteo!

Ejemplo: **Emma** coloca donut en **A**. **Eric** luego coloca en **B** pero no voltea el donut de vainilla a la derecha porque no es una inserción.



Final de la partida

Tan pronto como un jugador tenga 5 donuts de su sabor en una línea ortogonal o diagonal, gana la partida!

Ejemplo: Con 5 donuts de vainilla alineados, ¡Emma gana la partida!



Si nadie ha conseguido ganar cuando se han colocado los 30 donuts en el tablero, entonces el jugador con el grupo de donuts más grande adyacente ortogonalmente se alza con la victoria.

Ejemplo: Emma tiene 6 donuts (vainilla) en su grupo más grande. El grupo más grande de Eric contiene 8 donuts (chocolate). Eric es el ganador.

Si ambos jugadores tienen la misma cantidad de donuts en su grupo más grande, el juego termina en empate.



Consejos

Para recordar la ubicación del último donut jugado, coloque un segundo donut del sabor correspondiente encima.

Después de jugar, el siguiente jugador toma este donut, le da la vuelta y lo coloca encima del donut recién jugado, etc.

Un juego de **Bruno Cathala**
Ilustración/Diseño: **Philippe Nourha**
Edición/Corrección: **Gersende Cheylan**
& **François Kayat-guizol**
Traducción al Español: **Servando Carballar**



Los reglamentos pueden evolucionar,
encuentra la última versión en
www.genxgames.es
©Funforge s.a.r.l. 2023 - Todos los derechos
reservados GXG204123