

Beune Cathala DONUTS[®]



Matériel

- 4 tuiles de 3x3 cases recto verso
- 30 donuts recto verso (vanille et chocolat)

Mise en place

Assemblez au hasard les 4 tuiles pour constituer un plateau de jeu de 6x6 cases. Chaque joueur prend 15 donuts et les retourne sur la face de sa couleur.

Déroulement du jeu

POSER LES DONUTS

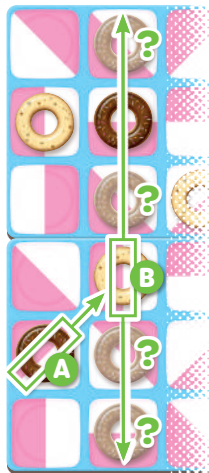
Le premier joueur place un de ses donuts sur la case de son choix. La ligne rose représentée sur la case où il pose son donut indique la direction dans laquelle son adversaire doit jouer.

Le second joueur place ensuite un de ses donuts sur n'importe quelle case vide dans cette direction.

La case choisie indique alors une nouvelle direction à son adversaire.

Les joueurs jouent ainsi à tour de rôle.

Exemple : Eric joue en A et indique la direction dans laquelle Emma doit jouer. Emma place son donut en B et donne une nouvelle direction à Eric. Ce dernier pourra placer son prochain donut sur l'une des 4 cases disponibles dans cette direction.



DÉSŒBÉISSANCE

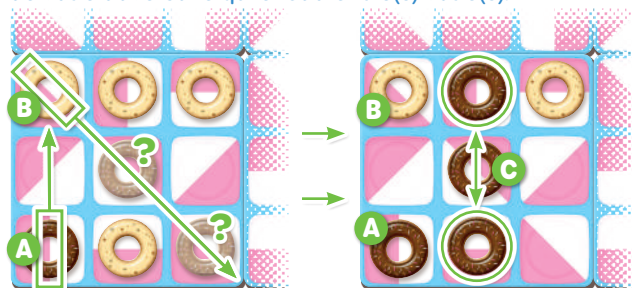
Si toutes les cases de la direction imposée par votre adversaire sont occupées, désobéissez et jouez sur la case vide de votre choix.

Exemple : Emma joue en A. Comme il n'y a plus de cases libres dans la direction indiquée, Eric place son donut où il veut.



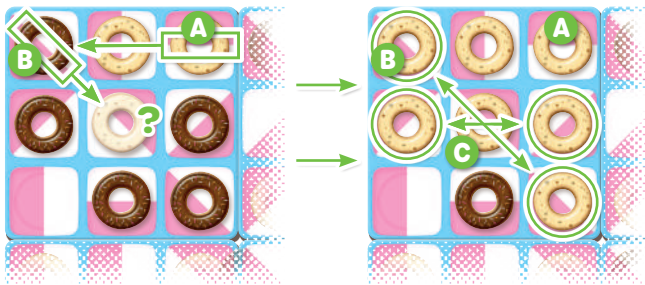
INSERTION

Il y a insertion lorsque vous placez un ou plusieurs donuts de votre couleur entre deux donuts de votre adversaire. Dans ce cas, retournez sur votre couleur les 2 donuts adjacents de votre adversaire qui encadrent le(s) vôtre(s).



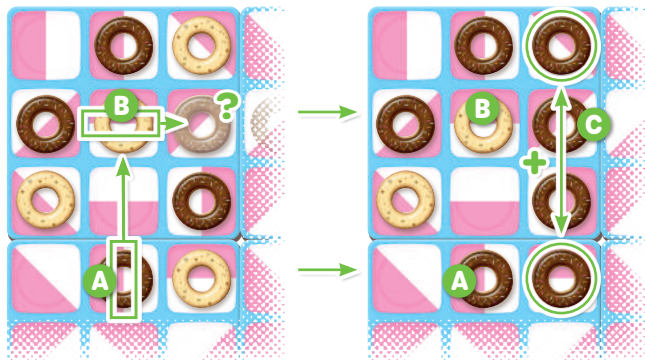
Exemple : Eric place son donut en A. Emma ne voit pas le piège qui lui est tendu et se place en B. Eric en profite pour se placer en C et réaliser une insertion. Il retourne alors les 2 donuts adjacents d'Emma (vanille) sur sa couleur (chocolat).

Une insertion peut concerner plusieurs directions en même temps. Dans ce cas, retournez, pour chaque direction concernée, les donuts de votre adversaire qui encadrent l'insertion.



Exemple : Emma place son donut en A. Eric met le sien en B. Emma, en se plaçant ensuite en C, fait une double insertion et retourne les donuts chocolat adjacents des deux directions différentes !

Une insertion est aussi réalisée quand vous insérez plusieurs donuts entre des donuts adverses. Vous retournez ainsi les donuts adjacents à votre ensemble de donuts.



Exemple : Eric place son donut en A. Emma place le sien en B. Eric en profite pour se placer en C et réaliser une insertion grâce à son autre donut déjà présent sur le plateau.

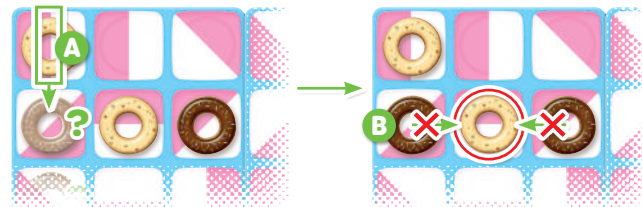
Un jeu de **Bruno Cathala**
Illustrateur/Design : **Philippe Nourha**
Edition/Relecture : **Gersende Cheylan & François Kayat-guizol**

Un livret de règle peut évoluer, retrouvez toujours la dernière version sur www.funforge.fr

©Funforge s.a.r.l. 2023 - Tous droits réservés - DONFR01



Important : si vos donuts encadrent ceux de votre adversaire, il n'y a aucun retournement. Seul l'insertion compte !



Exemple : Emma se place en A. Eric se place ensuite en B mais ne retourne pas le donut vanille à sa droite car ce n'est pas une insertion mais un encadrement.

Fin de la partie

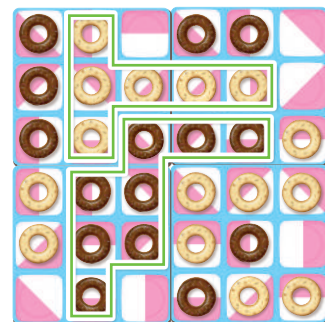
Quand un des joueurs aligne 5 donuts de sa couleur à la verticale, à l'horizontale, ou en diagonale, il emporte la victoire !



Exemple : avec 5 donuts vanille alignés, Emma gagne la partie !

Si aucun des 2 joueurs n'y arrive après avoir posé ses 15 donuts, le joueur avec le plus grand groupe de donuts connectés **verticalement et horizontalement** gagne.

Exemple : Emma a 6 donuts (vanille) dans son plus grand groupe. Le groupe d'Eric en comporte 8 (chocolat). C'est Eric qui gagne la partie.



En cas de nouvelle égalité, la partie est un match nul.

Astuce

Pour ne pas oublier l'emplacement du dernier donut joué, placez au-dessus un second donut de la même couleur.

Après avoir joué, le joueur suivant le récupère et le place à son tour sur celui qu'il vient de poser. Faites ainsi à tour de rôle.