



راهنمای بازی



اجزا بازی

۷۰ کارت دونات، ۴۲ کارت بازیکن، ۷ نشانگر ردیف دونات

هدف

یک سینی بزرگ پُر از دونات‌های مختلف، از روی میز به شما چشمک می‌زند! شما و بقیه‌ی رُقا دندان تیز کرده‌اید تا بیش‌ترین دونات‌ها را ببلعید و هیچ‌کدام هم اهل قسمت کردن و سهیم شدن نیستید! اگر دو یا چند نفر هم‌زمان سراغ یک دونات بروند، داغ آن دونات به دل همه‌شان خواهد ماند! پس دونات‌های خود را هوشمندانه انتخاب کنید و بیش‌ترین امتیازات دونات را به دست آورید!!

چیدمان



به هر بازیکن، به اندازه‌ی تعداد بازیکنان به اضافه‌ی یک، «کارت انتخاب» بدهید. مثلاً در یک بازی ۳ نفره، هر بازیکن ۴ «کارت انتخاب» (با شماره‌های ۱ تا ۴) دریافت می‌کند.



اسمارتیزی

نام کارت

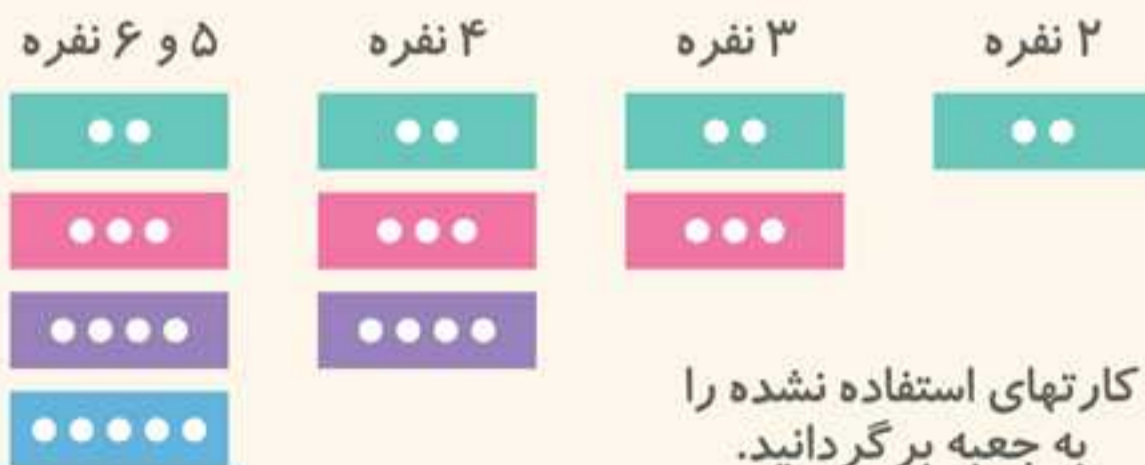
ساختار کارت‌های دونات



توضیح ویژگی و امتیاز کارت

نشانگر تعداد بازیکنان

بسته به تعداد بازیکنان، تعدادی از «کارت‌های دونات» را از بازی خارج کنید. در قسمت پایینی هر «کارت دونات» (نشانگر تعداد بازیکنان)، با تعدادی «نقطه» مشخص شده که آن کارت در بازی حداقل چند نفره می‌تواند مورد استفاده قرار بگیرد. مثلاً کارتی که ۴ «نقطه» دارد، در بازی‌های ۴، ۵ و ۶ نفره مورد استفاده قرار می‌گیرد ولی در بازی‌های ۲ و ۳ نفره، نه!

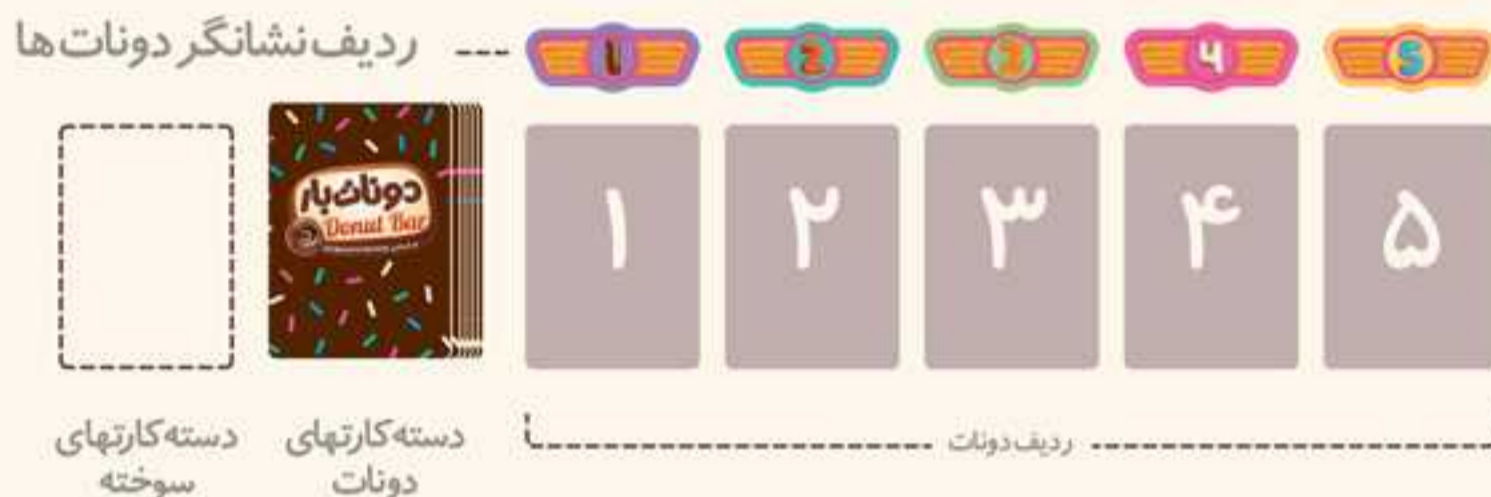


«کارت‌های دونات» را بُر زده و به شکل یک ستون، در وسط محوطه‌ی بازی بگذارید (کارت‌ها باید به پشت باشند). این «بانک دونات» شماست! فضای سمت چپ «بانک دونات»، محل قرارگیری «کارت‌های سوخته» (دونات‌های حذف شده!) خواهد بود.



به اندازه‌ی تعداد بازیکنان به اضافه‌ی یک، «کارت دونات» رو کرده و به ترتیب، در سمت راست «بانک دونات» بچینید. این می‌شود «ردیف دونات» شما! شما! دونات چسبیده به «بانک» را «دونات ۱» می‌نامیم؛ دونات بعدی را «دونات ۲» می‌نامیم و همین‌طور الی آخر... برای راحتی کار «دونات شماره‌ها» را به ترتیب از ۱ تا ۷، در بالای «دونات‌های ۱ تا ۷» بچینید.

چیدمان برای شروع یک بازی ۴ نفره



شروع بازی

هر بازی، در چند دور برگزار می‌شود. در آغاز هر بازی، همان‌طور که گفته شد، به اندازه‌ی تعداد بازیکنان به اضافه‌ی یک، «کارت دونات» رو کنید و «ردیف دونات» را در سمت راست «بانک دونات» تشکیل دهید.

یک دور بازی

در ابتدا، هر بازیکن، یکی از دونات‌های ردیف را برای خود در نظر می‌گیرد؛ برای این کار، یکی از کارت‌های انتخاب را به پشت پیش روی خود می‌گذارد! عدد روی کارت انتخاب، شماره‌ی دونات انتخابی شما را نشان می‌دهد. مثلاً اگر می‌خواهید «دونات ۲» را بردارید، باید «کارت انتخاب شماره ۲» را به پشت پیش روی خود بگذارید. مثال: «کلر» می‌خواهد «روکش دار شکلاتی» را بردارد که اولین دونات در ردیف دونات‌هاست. او، «کارت انتخاب شماره ۱» را به پشت پیش روی خود می‌گذارد. وقتی که همه‌ی بازیکنان، کارت‌های انتخاب خود را گذاشتند، همه هم‌زمان باهم کارت‌ها را رو می‌کنند!



سپس بازیکنان به ترتیب شماره کارت انتخابی (از کوچکترین عدد) بررسی می‌کنند که آیا می‌توانند دونات مورد نظر خود را تصاحب کنند یا نه!

روکش دار شکلاتی



اگر دو یا چند بازیکن، یک دونات را انتخاب کرده باشند، دونات مربوطه، سوخته و به دسته‌ی کارت‌های سوخته منتقل می‌شود! اگر بازیکنی دوناتی را انتخاب کرده باشد که خواهان دیگری نداشته، دونات را برای خود برداشته و به رو پیش روی خود می‌گذارد.

اگر دونات انتخابی، نشان ستاره (*) را در خود داشته باشد، ویژگی (قدرت) مربوطه باید بلافاصله و پیش از بررسی کارت انتخاب بعدی، در بازی اعمال شود.

مثال: «کلر»، تنها بازیکنی است که «دونات ۱» را انتخاب کرده است. او «روکش دار شکلاتی» را از ردیف دونات‌ها برداشته و به

رو پیش روی خود می‌گذارد. او بلافاصله قدرت «روکش دار شکلاتی» را اعمال کرده و یک کارت دونات از بانک دونات‌ها می‌کشد!

قدرت‌های کارت‌های ستاره دار فقط وقتی اعمال می‌شوند که کارت مربوطه از ردیف دونات‌ها برداشته شود. اگر کارت مربوطه از دست بازیکن دیگری قاپیده شود، از بانک کشیده شود یا از دسته‌ی کارت‌های سوخته برداشته شود، قدرت آن اعمال نخواهد شد.

مثال: «کلر»، با استفاده از قدرت «روکش دار شکلاتی»، یک کارت از بانک دونات می‌کشد. کارتی که می‌کشد، یک «پنجه خرسی» است - که به رو پیش روی خودش می‌گذارد. او نمی‌تواند از قدرت «پنجه خرسی» استفاده کند ولی به هر حال ۲ امتیاز منفی دشت می‌کند!

هر کارت دوناتی که تصاحب می‌کنید، باید تا پایان بازی، به رو و در دیدرس همه‌ی بازیکنان قرار بگیرد. امتیازات خود را در پایان بازی محاسبه می‌کنید.

وقتی که همه‌ی بازیکنان نوبت خود را بازی کردند و کارت‌های موجود در ردیف «برداشته شد» یا «سوخت»، جاهای خالی را با کارت‌های جدیدی که از بانک می‌کشید، پر کرده و دور جدیدی را آغاز کنید.

پایان بازی

وقتی که به اندازه‌ی کافی برای پر کردن ردیف دونات‌ها، کارت در بانک دونات نباشد، بازی تمام می‌شود. بازیکنان، امتیازات خود را محاسبه کرده و بازیکنی که بیشترین امتیاز را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنی که بیشترین کارت دونات را داشته باشد، برنده خواهد بود. در صورت تساوی دوباره، بازیکنان این پیروزی را با هم شریک می‌شوند!

راهنمای دونات‌ها

روکش دار شکلاتی: اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، فوراً کارت بالایی دسته دونات را برداشته و به رو جلوی خود می‌گذارید.



دونات قلقلی: در پایان بازی، بسته به تعداد قلقلی‌هایی که دارید، امتیاز می‌گیرید: ۱ کارت ۱ امتیاز، ۲ کارت ۳ امتیاز، ۳ کارت ۶ امتیاز، ۴ کارت ۱۰ امتیاز و ۵ کارت یا بیش‌تر ۱۵ امتیاز.



خامه‌ای: اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، کارت بالایی دسته‌ی دونات‌های سوخته را برمی‌دارید.



کرولر فرانسوی: در پایان بازی ۲ امتیاز می‌گیرید. اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، هر تعداد از کارت‌های انتخاب‌نشده‌ی ردیف دونات را که بخواهید، می‌سوزانید.



روکش دار: در پایان بازی ۲ امتیاز می‌گیرید.



ژله‌ای: در پایان بازی، بسته به تعداد ژله‌ای‌هایی که دارید، امتیاز می‌گیرید: ۱ کارت ۰ امتیاز، ۲ کارت ۵ امتیاز، ۳ کارت ۵ امتیاز، ۴ کارت ۱۰ امتیاز، ۵ کارت ۱۰ امتیاز و ۶ کارت ۱۵ امتیاز.



میپل بار: اگر در پایان بازی بیشتر از ۶ نوع دونات داشته باشید ۳ امتیاز دارد.



ساده: در پایان بازی ۱ امتیاز می‌گیرید. اگر تعداد دونات‌های ساده‌ی شما از همه بیش‌تر باشد، ۳ امتیاز دیگر هم می‌گیرید.



پودری: در پایان بازی ۳ امتیاز دارد.



کرم‌دار (بوستونی): در پایان بازی، بسته به تعداد کرم‌دارهایی که دارید، امتیاز می‌گیرید: ۱ کارت ۰ امتیاز، ۲ کارت ۶ امتیاز، ۳ کارت ۰ امتیاز، ۴ کارت ۱۵ امتیاز، ۵ کارت ۰ امتیاز و ۶ کارت ۲۵ امتیاز.



شکلاتی دوبل: اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، فوراً ۲ کارت بالایی دسته دونات را برداشته و یکی از آنها را به رو جلوی خود گذاشته و دومی را به بالای دسته دونات بازگردانید.



رد ولوت: در پایان بازی ۲ امتیاز منفی می‌گیرید. اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، هر کارتی را که بخواهید، آزادانه از دسته‌ی دونات‌های سوخته برمی‌دارید.



اسمارتیزی: در پایان بازی ۲ امتیاز دارد. اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، باید یکی از کارتهای خود را به یکی از حریفان بدهید. اگر هیچ کارت دیگری ندارید همین کارت را به یکی از رقبای بدهید.



پنجه خرسی: در پایان بازی ۲ امتیاز منفی می‌گیرید. اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، یک کارت از کارتهای یکی از رقبای برمی‌دارید!



پیچ پیچی دارچینی: در پایان بازی ۱ امتیاز می‌گیرید. اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، هر بازیکن، ۱ کارت به نفر سمت چپ خود می‌دهد. اگر بعضی از بازیکنان، کارتی برای رد و بدل کردن نداشته باشند، باید بی‌خیال شده و پیچ پیچی دارچینی را بسوزانید!



قهوه: در پایان بازی به ازای هر کارت با امتیاز منفی ، یک امتیاز مثبت دارد.



دونات مونده: در پایان بازی ۷ امتیاز منفی می گیرید. اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، هر ۳ کارتی را که بخواهید، آزادانه از دسته ی دونات های سوخته برمی دارید.



شیر: در پایان بازی ۵ امتیاز می گیرید. اگر این کارت را از دسته دونات برداشتید، یا ۳ کارت خود را بسوزانید یا همین کارت را بسوزانید.



سُنتی: در پایان بازی اگر کم تر از ۱۰ کارت داشته باشید، ۵ امتیاز می گیرید.



روکش دار میپلی: اگر در پایان بازی تعداد کارتهای شما از همه کمتر باشد ۵ امتیاز دارد.



موچو ماتچا: اگر کمتر از ۷ نوع دونات داشته باشید در پایان بازی ۳ امتیاز دارد.



روکش دار تمشک: اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، یکی از کارت های خود را می سوزانید! اگر دونات دیگری ندارید، باید همین دونات را بسوزانید!



روکش دار توت فرنگی: در پایان بازی ۱ امتیاز منفی می گیرید. اگر این کارت را از ردیف دونات بردارید، یکی از کارت های یکی از رُقا را -به دلخواه- می سوزانید. اگر هیچ کدام از رُقا، هیچ کارتی نداشته باشد، فقط باید آنرا جلوی خود بگذارید و نمی توانید از قدرت آن استفاده کنید!



استراتژی، انتخاب و رقابت سه عامل اساسی برای یک بازی جذاب می باشد، همه این عوامل نقش مهمی در این بازی آسان و رقابتی ایفا می کنند.
دونات بار یک بازی جذاب کارتی بر اساس بازی Go Nuts For Donuts که توسط Zachary Eagle اختراع شده و مناسب برای جمع های خانوادگی و مهمانی می باشد.

مترجم: دکتر کیومرث قنبری آذر
تنظیم راهنمای فارسی: امین اشراقی



جهت مشاهده ویدئوی آموزش بازی QR code مقابل را اسکن کنید و یا به وبسایت «سرزمین ذهن زیبا» به آدرس www.lbmind.com مراجعه نمایید.



فان تایمز، تولید کننده بازی های فکری

Telegram
funtimesgames

Instagram
funtimes_gamemaker

