



# DING DONG DONUT



## Spielvorbereitung

Stellt die Glocke in die Tischmitte, dass sie von allen Spielern gut erreicht werden kann. Mischt die Donut-Karten verdeckt und verteilt sie gleichmäßig unter allen Spielern, dass jeder Spieler einen gleich großen Nachziehstapel vor sich hat. Es darf nur mit einer Hand gespielt werden. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Es beginnt der Spieler, der zuletzt einen Donut gegessen hat.

## Auf die Donuts...

... Fertig ... Los! Ein Spieler legt eine Karte vom eigenen Nachziehstapel offen vor sich auf den Tisch. Danach deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn eine seiner Karten auf, usw... Gleichzeitig versuchen alle Spieler, unter den offenen Karten passende Donuts ① oder Doppel-Donuts ② zu finden. Findet ein Spieler eine passende Kombination, klingelt er schnell mit der Glocke und das Spiel wird unterbrochen.

- **Liegt der Spieler richtig**, darf er die zwei Karten, die den Donut ① oder Doppel-Donut ② bilden, zu sich auf seinen eigenen Ablagestapel nehmen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt eine Karte auf.
- **Liegt der Spieler falsch**, muss er die oberste Karte von seinem Ablagestapel verdeckt unter seinen eigenen Nachziehstapel legen. Hat er keine Karte auf seinem eigenen Ablagestapel, passiert nichts.

Wenn keine passende Donut-Kombination ausliegt, ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt eine Karte auf. Liegt vor einem Spieler bereits eine aufgedeckte Karte, wird die neue Karte einfach daneben gelegt. Nachdem die letzte Karte aufgedeckt wurde, darf höchstens noch 1x geklingelt werden. Danach endet das Spiel.

## Wer hat gewonnen?

Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel. Herrscht zwischen zwei oder mehr Spielern Gleichstand, suchen diese Spieler nach Doppel-Donuts ② in ihren Karten. Ein Doppel-Donut besteht aus zwei Karten, die zusammen zwei vollständige Donuts ergeben. Der Spieler mit den meisten Doppel-Donuts gewinnt.



## Preparations for play

Place the bell in the middle of the table so that everyone can reach it. Shuffle the donut cards face down and distribute them evenly among all players so that each player has the same number of cards in their draw pile. Each player can only use one hand. The game is played in a clockwise direction. The player who was the last to eat a donut starts the game.

## Ready...

... set... go! The first player places a card from their draw pile face up on the table. The next player (in a clockwise direction) then reveals one of their cards, and so on... Meanwhile, the players try to find matching donuts ① or double donuts ② from the face-up cards. If a player finds a matching combination, they must ring the bell to pause the game.

- **If the player is correct**, they may take the two cards that make the donut ① or double donut ② and place them on their own discard pile. The next player then continues and reveals a card.
- **If the player is wrong**, they must place the top card from their discard pile face down at the bottom of their draw pile. If the player has no cards on their discard pile, nothing happens.

If there is no matching donut combination, the next player takes their turn to reveal a card. If there is already a face-up card in front of a player, the new card should be placed next to this card. After the last card has been revealed, the bell may only be rung once. The game ends when the bell is rung for the last time.

## Who was the winner?

The player with the most cards wins the game. If two or more players have the same number of cards, these players should search for double donuts ② in their stack of cards. A double donut consists of two cards that make two complete donuts. The player with the most double donuts is the winner.





# DING DONG DONUT



## Préparation du jeu

Placez la sonnette au milieu de la table de façon à ce qu'elle soit accessible par tous les joueurs. Mélangez les cartes donut face cachée et distribuez-les équitablement à tous les joueurs pour que chacun ait une pile de cartes de taille équivalente devant lui. Vous n'avez le droit de jouer qu'avec une seule main. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui est le dernier à avoir mangé un donut commence.

## À vos donuts ...

... prêts ... partez ! Un joueur pose une carte face visible sur la table, devant sa pile de pioche. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant (dans le sens des aiguilles d'une montre) de poser une carte et ainsi de suite. Tous les joueurs cherchent en même temps à trouver parmi les cartes donuts exposées deux cartes qui formeront un donut ① ou un double-donut ②. Lorsqu'un joueur trouve une combinaison, il s'empresse d'appuyer sur la sonnette et le jeu s'interrompt.

• **Si la combinaison montrée par le joueur est juste**, il prend les deux cartes formant un donut ① ou un double-donut ② et les met sur sa pile de défausse. Puis c'est au tour du joueur suivant de poser une carte.

• **Si la combinaison montrée est fautive**, le joueur prend la carte du dessus de sa pile de défausse et la place sous sa pile de pioche. Si le joueur n'a aucune carte dans sa pile de défausse, il ne se passe rien.

Lorsque aucune combinaison de donut n'est possible, c'est au tour du joueur suivant de poser une carte. Si un joueur possède déjà une carte face visible devant lui, il place la carte suivante à côté de la première carte.

Une fois que la dernière carte est révélée, vous n'avez le droit d'appuyer sur la sonnette qu'une seule dernière fois. La partie est ensuite terminée.

## Qui a gagné ?

Le joueur qui a le plus de cartes gagne la partie. Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, ils cherchent les doubles-donuts ② parmi leurs cartes. Un double-donut est composé de deux cartes qui, combinées, donnent deux donuts entiers. Le joueur qui a le plus de doubles-donuts gagne alors la partie.



## Preparazione del gioco

Posiziona la campana al centro del tavolo, in modo che tutti i giocatori possano raggiungerla facilmente. Mischia le carte ciambella a faccia in giù e distribuiscile equamente in modo che ogni giocatore abbia davanti a sé un mazzo con lo stesso numero di carte. Si può giocare solo con una mano. Si gioca in senso orario. Comincia il giocatore che ha mangiato una ciambella per ultimo.

## Su le ciambelle...

... pronti ... via! Un giocatore mette una carta del suo mazzo sul tavolo davanti a sé a faccia in su. Procedendo in senso orario, il giocatore successivo mostra una delle sue carte e così via... Tutti i giocatori cercano contemporaneamente di trovare ciambelle ① o ciambelle doppie ② uguali tra le carte scoperte. Se un giocatore trova un abbinamento adatto, suona velocemente la campana e il gioco si interrompe.

• **Se il giocatore ha ragione**, può prendere le due carte che compongono la ciambella ① o la ciambella doppia ② e metterle nel mazzetto degli scarti. Tocca quindi al giocatore successivo scoprire una carta.

• **Se il giocatore sbaglia**, deve mettere la prima carta del suo mazzetto degli scarti a faccia in giù sotto al proprio mazzo. Se non ha carte nel mazzetto degli scarti, non succede nulla.

Se non è presente alcuna combinazione di ciambelle corrispondente, tocca al giocatore successivo svelare una carta. Se un giocatore ha già una carta davanti a sé, la nuova carta viene semplicemente posizionata vicino all'altra.

Dopo che l'ultima carta è stata svelata, la campana può essere suonata solo 1 volta. Poi il gioco finisce.

## Chi ha vinto?

Chi ha vinto? Vince il giocatore che ha collezionato più carte. In caso di pareggio tra due o più giocatori, questi giocatori cercano una ciambella doppia ② nelle loro carte. Una ciambella doppia è composta da due carte che insieme formano due ciambelle complete. Vince il giocatore che ha collezionato più ciambelle doppie.

①



②



①



②





# DING DONG DONUT



## Spelvoorbereiding

Plaats de bel in het midden van de tafel, zodat deze goed kan worden bereikt door alles spelers. Schud de donut-kaarten met de afbeelding naar beneden en verdeel ze gelijkmatig op alle spelers, zodat elke speler hetzelfde aantal kaarten op de trekstapel voor zich heeft. Er mag slechts met een hand worden gespeeld. Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler, die als laatste een donut heeft gegeten, begint.

## Op uw plaatsen...

... donut ... start! Een speler legt een kaart van de eigen trekstapel open voor zich neer op de tafel. Daarna draait de volgende speler met de klok mee een kaart om enz... Tegelijkertijd proberen alle spelers, bij de zichtbare kaarten passende donuts ❶ of dubbele donuts ❷ te vinden. Als een speler een passende combinatie vindt, trekt hij snel aan de bel en wordt het spel onderbroken.

- **Als de speler het juist heeft**, mag hij de twee kaarten, die de donut ❶ of dubbele donut ❷ te vormen, pakken en op zijn eigen sorteerstapel te leggen. Nu is de volgende speler aan de beurt en draait een kaart om.
- **Als de speler het mis heeft**, moet hij de bovenste kaart van zijn sorteerstapel verborgen onder zijn eigen trekstapel plaatsen. Heeft hij geen kaart op zijn eigen sorteerstapel, dan gebeurt er verder niets.

Als er geen passende donut-combinatie ligt, is de volgende speler aan de beurt en draait een kaart om. Als er reeds een omgedraaide kaart voor de speler ligt, wordt de nieuwe kaart gewoon ernaast neergelegd.

Nadat de laatste kaart werd omgedraaid, mag maximaal nog 1x aan de bel worden getrokken. Daarna is het spel afgelopen.

## Wie heeft gewonnen?

De speler met de meeste kaarten heeft het spel gewonnen. Als er tussen twee spelers een gelijkstand heerst, zoeken deze spelers naar een dubbele donut ❷ tussen hun kaarten. Een dubbele donut bestaat uit twee kaarten, die samen twee hele donuts maken. De speler met de meeste dubbele donuts heeft gewonnen.



## Preparación del juego

Se coloca el timbre en el centro de la mesa, de forma que esté al alcance de todos los jugadores. Se mezclan las tarjetas de donuts sin mirarlas, y se reparten por igual entre los jugadores para que todos tengan delante una pila con la misma cantidad de tarjetas. Solo se puede jugar con una mano. Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador que haya sido el último en comerse un donut.

## ¡A por los donuts!

Preparados... listos... ¡ya! Un jugador toma una tarjeta de su pila y la coloca boca arriba frente a él sobre la mesa.

A continuación, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj descubre también una de sus tarjetas, y así sucesivamente... Todos los jugadores intentan al mismo tiempo encontrar donuts que coincidan ❶ o donuts dobles ❷. Si un jugador encuentra una combinación, hace sonar el timbre rápidamente y la partida se interrumpe.

- **Si es correcto**, el jugador puede quedarse las dos tarjetas que forman el donut ❶ o el donut doble ❷ y colocarlas en su montón de tarjetas conseguidas. El turno pasa al siguiente jugador, que descubre una tarjeta de su pila.
- **Si no es correcto**, el jugador debe tomar la tarjeta que está encima de su montón de tarjetas conseguidas, y colocarla debajo de su pila, boca abajo. Si todavía no tiene ninguna tarjeta en su montón, no tiene que hacer nada.

En caso de que no haya ninguna combinación de donuts, le toca el turno al siguiente jugador, que descubre una tarjeta de su pila. Si ya hay una tarjeta boca arriba delante del jugador, la tarjeta nueva se coloca al lado de esta. Una vez descubierta la última tarjeta, solo se puede hacer sonar el timbre una vez como máximo. Después ha terminado la partida.

## ¿Quién es el ganador?

Gana el jugador que ha conseguido más tarjetas. Si se produce un empate entre dos o más jugadores, dichos jugadores buscan los donuts dobles ❷ entre sus tarjetas. Un donut doble está formado por dos tarjetas que, juntas, forman dos donuts completos. Gana el jugador que ha conseguido más donuts dobles.





# DING DONG DONUT



## Preparação do jogo

Colocar o sino no meio da mesa, para que possa estar acessível a todos os jogadores. Baralhar as cartas de donut viradas para baixo e distribuir uniformemente entre todos os jogadores para que cada jogador tenha uma pilha de igual tamanho à sua frente. Só é permitido jogar uma mão. Jogar na direção dos ponteiros do relógio. Começa o jogador de comeu pela última vez um donut.

## Sobre os Donuts ...

... Pronto ... Partida! Um jogador coloca uma carta da sua pilha de cartas, virada para cima à sua frente na mesa. Depois o jogador seguinte na direção dos ponteiros do relógio vira uma das suas cartas e assim sucessivamente... Ao mesmo tempo, todos os jogadores tentam encontrar nas cartas viradas donuts correspondentes ① ou donuts duplos ②. Se um jogador encontrar uma combinação correspondente, toca rapidamente o sino e o jogo é interrompido.

• **Se o jogador estiver correto**, pode levar as duas cartas que formam o donut ① ou o donut duplo ② para a sua própria pilha de descarte. Agora é a vez do jogador seguinte de virar uma carta.

• **Se o jogador estiver errado**, deve colocar a carta que estiver no cimo da sua pilha de descarte virada para baixo debaixo da sua própria pilha de descarte. Se não tiver nenhuma carta na sua pilha de descarte, não acontece nada.

Se não houver uma combinação de donuts correspondente, é a vez do próximo jogador em linha de virar uma carta. Se já houver uma carta virada para cima em frente de um jogador, a nova carta é simplesmente colocada ao seu lado. Após a última carta ter sido virada, só pode tocar mais uma vez. Depois o jogo termina.

## Quem ganhou?

O jogador que tiver mais cartas ganha o jogo. Se houver um empate entre dois ou mais jogadores, estes jogadores procuram um donut duplo ② nas suas cartas. Um donut duplo consiste em duas cartas que, juntas, fazem dois donuts completos. O jogador que tiver mais donuts duplos ganha o jogo.



## Spilforberedelse

Stil klokken midt på bordet, så alle spillere nemt kan nå den. Bland donut-kortene uden at se på billedsiden, og del dem ud, så alle spillere får lige mange og foran sig har en lige stor bunke til at trække fra. Der må kun spilles med én hånd. Der spilles med uret. Spillet begyndes af den spiller, der først har spist en donut.

## Klar på donutsene ...

... Parat ... Start! En spiller lægger et kort fra sin bunke med billedsiden opad på bordet foran sig. Nu er det næste spiller i rækken, der lægger et kort op. Der spilles med uret. Samtidigt forsøger alle spillerne at finde passende donuts ① eller dobbelt-donuts ② blandt de åbne kort. Hvis en spiller finder en passende kombination, ringer vedkommende hurtigt med klokken, hvorefter spillet afbrydes.

• **Hvis spilleren ligger rigtigt**, må vedkommende tage de to kort, der danner en donut ① eller dobbelt-donut ②, over til sig og lægge dem på sin egen bunke. Nu er det næste spiller i rækken, der skal vende et kort.

• **Ligger spilleren forkert**, skal vedkommende tage det øverste kort fra sin aflægningsbunke og lægge det under sin egen bunke med skjulte kort. Hvis vedkommende ikke har et kort i sin egen aflægningsbunke, sker der ikke noget.

Hvis der ikke ligger en passende donut-kombination, er det næste spillers tur, som så skal vende et kort fra sin bunke med skjulte kort. Ligger der allerede et vendt kort foran en spiller, lægges det nye kort blot ved siden af dette. Når det sidste kort er blevet vendt, må der højst ringes 1 gang med klokken. Så slutter spillet.

## Hvem har vundet?

Spilleren med flest kort vinder spillet. Hvis to eller flere spillere står lige, skal disse spillere finde en dobbelt-donut ② blandt deres kort. En dobbelt-donut består af to kort, der tilsammen udgør to hele donuts. Så er det spilleren med flest dobbelt-donuts, der vinder.





# DING DONG DONUT



## Spelförberedelse

Placera klockan mitt på bordet så att den lätt kan nås av alla spelare. Blanda donut-korten med framsidan nedåt och fördela dem jämnt mellan alla spelare så att varje spelare har en lika stor korthög framför sig. Man får bara spela med en hand. Spelet spelas medurs. Spelaren som senast åt en donut börjar.

## Nu hugger vi in på donutsarna...

... färdiga ... gå! En spelare lägger ett kort från sin korthög med framsidan uppåt på bordet framför honom. Därefter vänder nästa spelare i medurs ordning upp ett av sina kort etc.... Samtidigt försöker alla spelare hitta matchande donuts ① eller dubbla donuts ② bland de öppna korten. Om en spelare hittar en lämplig kombination ringer han snabbt med klockan och spelet avbryts.

• **Om spelaren lägger rätt** kan han ta de två korten som utgör donutsen ① eller den dubbla donutsen ② från sin egen korthög. Därefter är det nästa spelares tur att lägga upp ett kort.

• **Om spelaren lägger upp fel**, måste han lägga det översta kortet från sin korthög med framsidan nedåt under sin egen korthög. Om han inte har något kort i sin egen korthög händer ingenting.

Om det inte finns någon matchande donut-Kombination som visas är det nästa spelares tur att vända upp ett kort. Om det redan finns ett uppvänt kort framför en spelare placeras det nya kortet bredvid detta. Efter att det sista kortet har vänts upp, får klockan bara ringas en gång. Sedan slutar spelet.

## Vem vann?

Den spelare som har flest kort vinner spelomgången. Om det är oavgjort mellan två eller flera spelare letar dessa spelare efter en dubbel donut ② bland sina kort. En dubbel donut består av två kort som tillsammans gör två kompletta munkar. Spelaren med flest dubbla donuts vinner.



## Pelin valmistelu

Aseta soittokello keskelle pöytää siten, että kaikki pelaajat ylettyvät siihen hyvin. Sekoita kaikki donitsikortit ja jaa ne pelaajille siten, että kaikilla on sama määrä kortteja pinossa edessään kuvapuoli alaspäin. Kädessä saa olla vain yksi kortti. Peliä pelataan myötäpäivään. Pelin aloittaa pelaaja, joka söi viimeksi donitsin.

## Donitseja ...

... valmiina ... nyt! Pelaaja ottaa kortin omasta pinostaan ja asettaa sen kuvapuoli ylöspäin eteensä pöydälle. Tämän jälkeen seuraava pelaaja myötäpäivään asettaa korttinsa jne... Samanaikaisesti kaikki pelaajat yrittävät löytää avoimista korteista yhteensopivia donitseja ① tai tupladonitseja ②. Jos pelaaja löytää yhdistelmän, hän painaa soittokelloa ja peli keskeytyy.

• **Jos pelaaja on oikeassa**, hän ottaa omaan varastopinoonsa ne kaksi korttia, jotka muodostavat donitsin ① tai tupladonitsin ②. Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro asettaa korttinsa pöytään.

• **Jos pelaaja on väärässä**, täytyy hänen ottaa ylin kortti omasta korttipinostaan ja laittaa se omaan varastopinoonsa. Jos hänellä ei ole kortteja omassa pinossaan, ei tapahdu mitään.

Jos yhtään yhdistelmää ei ole näkyvässä, seuraava pelaaja jatkaa ja laittaa kortin pöytään. Jos pelaajan edessä on jo kortti, uusi kortti asetetaan sen viereen.

Viimeisen kortin paljastamisen jälkeen kelloa voidaan soittaa vain yhden kerran. Sen jälkeen peli päättyy.

## Kuka voittaa?

Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten kortteja. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä paljon kortteja, etsitään tupladonitseja ② korteista. Tupladonitsi koostuu kahdesta kortista, jotka yhdessä muodostavat kaksi kokonaista donitsia. Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten tupladonitseja.





# DING DONG DONUT



## Spillforberedelse

Sett klokken på midten av bordet, slik at alle spillerne kan gripe den. Bland Donut-kortene uten at de synes, og del dem ut til alle spillerne, slik at hver spiller har en like stor bunke med kort de kan trekke, foran seg. Man skal kun spille med én hånd. Runden går med klokken. Spilleren som sist spiste en donut, starter.

## Og donuts ...

... ferdig ... gå! Én spiller legger et kort fra den egne bunken på bordet, slik at man kan se det. Deretter gjør neste spiller (med klokken) det samme, deretter neste, osv. Alle spillerne skal samtidig prøve å finne passende donuts ① eller dobbeltdonuts ② blant kortene på bordet. Hvis en spiller finner en passende kombinasjon, ringer vedkommende med klokken, og spillet blir satt på pause.

• **Dersom spilleren har rett**, kan han/hun ta de to kortene som danner en donut ① eller dobbeltdonut ②, og legge dem i en egen vinnerbunke. Så fortsetter neste spiller med sitt kort.

• **Hvis spilleren tar feil**, må vedkommende ta det øverste kortet fra vinnerbunken sin og legge det med bilsiden ned i bunken han/hun trekker kort fra. Hvis spilleren ikke har noen kort i vinnerbunken, skjer det ingenting.

Hvis det ikke finnes noen passende donutkombinasjon, legger neste spiller sitt kort på bordet. Hvis det allerede ligger et åpent kort foran en spiller, legges det nye kortet ved siden av det kortet.

Etter at det siste kortet er blitt lagt på bordet, kan man ringe maks. 1 gang med klokken. Deretter er spillet ferdig.

## Hvem vant?

Spilleren med flest kort vinner. Hvis to eller flere spillere har like mange poeng, må de lete etter en dobbeltdonut ② i kortene sine. En dobbeltdonut består av to kort som til sammen utgjør to fullstendige donuts. Spilleren med flest dobbeltdonuts vinner.



## Játék előkészítése

Állítsátok a csengőt az asztal közepére, hogy minden játékos jól elérje. Keverjétek össze fánk kártyákat letakarva, és egyenlően osszátok szét az összes játékos között, hogy minden játékos előtt egyenlően magas pakli legyen a húzáshoz. Csak egy kézzel szabad játszani. A játék az óramutató járásával megegyező irányba halad. Az a játékos kezd, aki utoljára evett fánkot.

## Fánkhoz ...

... kész ... rajt! Az egyik játékos az előtte lévő húzó pakliból egy kártyát nyíltan maga elé rak az asztalra. Majd az óramutató járásával megegyező irányban lévő játékos felfedi az egyik lapját stb... Minden játékos egyidejűleg megpróbál a nyitott kártyák alatt megfelelő fánkokat ① vagy dupla fánkokat ② találni. Ha az egyik játékos megfelelő kombinációt talál, akkor gyorsan csenget a csengővel, és a játék megszakad.

• **Ha a játékosnak igaza van**, akkor két kártyát, amely fánkot ① vagy dupla fánkot ② ábrázol, magához vehet a gyűjtő paklijába. Most a következő játékoson van a sor, aki felfed egy kártyát.

• **Ha a játékos tévedett**, akkor a saját gyűjtő paklijából a legfelső kártyát lefordítva a húzó paklija alá kell tennie. Ha nincs egyetlen kártya sem a gyűjtő paklijában, akkor nem történik semmi.

Ha nincs megfelelő fánk kombináció, akkor a következő játékoson van a sor, aki felfed egy kártyát. Ha egy játékos előtt már van felfedett kártya, akkor az új kártyát egyszerűen mellé kell tenni.

Miután az utolsó kártyát is felfedték, legfeljebb már csak 1x szabad csengetni. Ezután a játék befejeződik.

## Ki nyert?

A legtöbb kártyát begyűjtő játékos nyeri a játékot. Ha két vagy több játékos között döntetlen az állás, akkor a játékosok dupla fánkot ② keresnek a kártyáik között. A dupla fánk két olyan kártyából áll, amely együtt két teljes fánkot ad ki. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb dupla fánkja van.





# DING DONG DONUT



## Příprava hry

Doprostřed stolu postavte zvonek tak, aby na něj dobře dosáhli všichni hráči. Zamíchejte karty se skrytými obrázky Donutů a rozdělte je spravedlivě mezi všechny hráče. Každý hráč bude mít před sebou stejně vysoký tahací balíček karet. Smí se hrát pouze jednou rukou. Hra probíhá ve směru hodinových ručiček. Začíná hráč, který snědl poslední Donut.

## Jde se na Donuty...

... Hotovo... Můžete začít! Jeden z hráčů před sebe položí na stůl jednu kartu ze svého tahacího balíčku obrázkem nahoru. Poté odkryje jednu ze svých karet další hráč ve směru hodinových ručiček atd... Zároveň se všichni hráči snaží mezi odkrytými kartami najít pasující Donuty ① nebo pasující dvojité Donuty ②. Jakmile najde jeden z hráčů pasující kombinaci, rychle zazvoní na zvonek a hra se přeruší.

- **Pokud má hráč pravdu**, smí si tyto dvě karty - Donut ① nebo dvojitý Donut ② - odložit na vlastní odkládací hromádku. Nyní je na řadě další hráč, který odkryje jednu kartu.
- **Pokud nemá hráč pravdu**, musí nejvrchnější kartu ze své odkládací hromádky se skrytým obrázkem vložit pod vlastní tahací balíček karet. Pokud nemá ve vlastní odkládací hromádce žádnou kartu, nic se neděje.

Není-li vidět žádná pasující kombinace Donutů, je na řadě další hráč, který odkryje jednu kartu. Pokud má hráč před sebou již jednu odkrytou kartu, položí novou kartu jednoduše vedle ní.

Po odhalení poslední karty se smí na zvonek zazvonit již pouze 1x. Poté hra končí.

## Kdo vyhrál?

Vyhrává hráč s největším počtem karet. Mají-li dva nebo více hráčů stejný počet karet, hledají tito hráči ve svých hromádkách dvojité Donut ②. Dvojité Donut se skládá ze dvou karet, které dohromady vytvoří dva úplné Donuty. Vyhrává hráč s největším počtem dvojitých Donutů.



## Przygotowanie do gry

Umieść dzwonek na środku stołu tak, aby był łatwo dostępny dla wszystkich graczy. Potasuj karty pączków zakrytymi do dołu i rozlož je równomiernie pomiędzy wszystkich graczy, tak aby każdy z nich miał przed sobą równie duży stos do losowania. Można rozegrać tylko jedno rozdanie. Gra przebiega w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna się gracz, który ostatnio zjadł pączka.

## Do pączków ...

... Gotowi ... Start! Gracz kładzie na stole przed sobą jedną odkrytą kartę z własnego stosu do losowania. Następnie kolejny gracz odwraca jedną ze swoich kart zgodnie z ruchem wskazówek zegara, i tak dalej. W tym samym czasie, wszyscy gracze starają się znaleźć pasujące pączki ① lub podwójne pączki ② wśród odkrytych kart. Jeśli gracz znajdzie odpowiednią kombinację, szybko dzwoni i gra zostaje przerwana.

- **Jeśli gracz ma rację**, może wziąć dwie karty tworzące pączek ① lub podwójny pączek ② na swój własny stos odrzutów. Następnie kolej na następnego gracza, aby odwrócić jedną kartę.
- **Jeśli gracz się myli**, musi umieścić górną kartę ze swojego stosu kart odrzutów obrazkiem w dół pod własnym stosem kart do losowania. Jeśli nie ma karty we własnym stosie odrzutów, nic się nie dzieje.

Jeśli nie ma pasującej kombinacji pączków, kolej na kolejnego gracza, aby odwrócić kartę. Jeśli przed graczem znajduje się już odkryta karta, nowa karta jest po prostu umieszczana obok niej.

Po odwróceniu ostatniej karty można dzwonić tylko 1 raz. Wtedy gra się kończy.

## Kto wygrał?

Gracz z największą liczbą kart wygrywa grę. Jeśli jest remis między dwoma lub więcej graczami, gracze ci szukają podwójnego pączka ② w swoich kartach. Podwójny pączek składa się z dwóch kart, które razem tworzą dwa kompletne pączki. Wygrywa gracz z największą ilością podwójnych pączków.





# DING DONG DONUT



## Προετοιμασία παιχνιδιού

Τοποθετήστε το κουδούνι στη μέση του τραπεζιού, ώστε να το φτάνουν όλοι οι παίκτες. Ανακατέψτε τις κάρτες ντόνατ και μοιράστε τις ισόποσα σε όλους τους παίκτες, έτσι ώστε κάθε παίκτης να έχει μια στοιβα κερτών με το ίδιο ύψος μπροστά του για το παιχνίδι. Το παιχνίδι παίζεται με μόνο ένα χέρι. Η φορά του παιχνιδιού είναι από τα αριστερά προς τα δεξιά. Ξεκινά ο παίκτης που έφαγε τελευταίος ένα ντόνατ.

## Βουρ στα ντόνατ ...

... ένα ... δύο ... τρία ... πάμε! Ένας παίκτης τοποθετεί μια κάρτα από την στοιβα κερτών του ανοικτή μπροστά του, επάνω στο τραπέζι. Στη συνέχεια, συνεχίζει ο επόμενος παίκτης στα δεξιά, ανοίγοντας την κάρτα του, κτλ. Ταυτόχρονα, όλοι οι παίκτες προσπαθούν να βρουν ντόνατ που να ταιριάζουν μεταξύ τους **1** ή διπλά ντόνατ **2** ανάμεσα στις ανοικτές κάρτες. Εάν ένας παίκτης βρει έναν ταιριαστό συνδυασμό, χτυπά γρήγορα το κουδούνι και το παιχνίδι διακόπτεται.

- Εάν ο παίκτης έχει δίκιο, τότε μπορεί να πάρει τις δύο κάρτες, που σχηματίζουν το ντόνατ **1** ή το διπλό ντόνατ **2**, και να τις προσθέσει στη στοιβα κερτών του. Στη συνέχεια, έρχεται η σειρά του επόμενου παίκτη να αποκαλύψει μια κάρτα.
- Εάν ο παίκτης κάνει λάθος, θα πρέπει να τοποθετήσει την επάνω κάρτα της στοιβας του κάτω από τη στοιβα κερτών του. Εάν στη στοιβα κερτών του δεν υπάρχουν άλλες κάρτες, τότε δε συμβαίνει τίποτα.

Εάν δεν υπάρχει κανένας συνδυασμός ντόνατ, τότε συνεχίζει ο επόμενος παίκτης που έχει σειρά και ανοίγει μια κάρτα. Εάν σε μια στοιβα κερτών έχει ήδη αποκαλυφθεί μια κάρτα, τότε η νέα κάρτα τοποθετείται απλά δίπλα σε αυτήν. Μετά την αποκάλυψη της τελευταίας κάρτας, το κουδούνι μπορεί να χτυπήσει άλλη μία φορά το πολύ. Στη συνέχεια, το παιχνίδι ολοκληρώνεται.

## Ποιος κερδίζει;

Κερδίζει ο παίκτης με τις περισσότερες κάρτες. Εάν υπάρξει ισοπαλία μεταξύ δύο ή περισσότερων παικτών, τότε αυτοί οι παίκτες θα πρέπει να αναζητήσουν ένα διπλό ντόνατ **2** στις κάρτες τους. Ένα διπλό ντόνατ αποτελείται από δύο κάρτες που σχηματίζουν μαζί ένα ολόκληρο ντόνατ. Κερδίζει ο παίκτης με τα περισσότερα διπλά ντόνατ.



## Подготовка к игре

Поместите колокольчик в центр стола так, чтобы все игроки могли его легко достать. Перетасуйте карты с донатсами рубашкой вниз и равномерно распределите их между всеми игроками так, чтобы каждый игрок имел перед собой одинаковую по количеству кучку для вытягивания. Разрешается играть только одной рукой. Игра продолжается по часовой стрелке. Начинает игрок, который последним ел донатсы (пончики).

## За донатсами...

...Готов... Начинай! Игрок кладет одну карту из своей колоды рубашкой вверх на стол перед собой. Затем следующий по часовой стрелке игрок переворачивает одну из своих карт и так далее. Одновременно каждый игрок старается найти подходящие донатсы **1** или двойные донатсы **2** среди открытых карт. Если игрок находит подходящую комбинацию, он быстро звонит в колокольчик и игра прерывается.

- Если игрок не ошибся, он может взять две карты, образующие донатс **1** или двойной донатс **2**, в свою кучку отбрасываемых карт. Затем следующий по часовой стрелке игрок переворачивает одну карту.
- Если игрок ошибается, он должен положить верхнюю карту из своей кучки отбрасываемых карт рубашкой вниз под свою колоду с картами для вытягивания. Если у него нет карт в его кучке отбрасываемых карт, ничего не случится.

Если нет подходящей комбинации донатсов, то очередь переходит к следующему игроку, который должен перевернуть карту. Если перед игроком уже есть карта, перевернутая рубашкой вверх, то новая карта просто кладется рядом с ней. После того как последняя карта будет перевернута, вы сможете позвонить только еще один раз. После этого игра заканчивается.

## Кто выиграл?

Выигрывает игрок с наибольшим количеством карт. Если у двух или более игроков набрано одинаковое количество карт, эти игроки ищут двойной донатс **2** в своих картах. Двойной донатс состоит из двух карточек, которые вместе составляют наибольшее количество двойных донатсов.

Art.Nr.: 60 606 1904







# DING DONG DONUT



## Oyun hazırlığı

Zili, tüm oyuncuların erişebileceği bir şekilde masanın ortasına koyun. Donut kartlarını ters bir şekilde karıştırın ve oyuncuların hepsinin eşit büyüklükte kart yığını olacak şekilde eşit sayıda kağıt dağıtın. Sadece bir elle oynanabilir. Saat yönünde oynanır. En son Donut yemiş olan oyuncu başlar.

## Hadi Donutlara...

...Tamam...Başla! Oyuncu kendi yığınının bir kartı açık halde masanın üzerine önüne koyar. Ardından saat yönünde bir sonraki oyuncu kartlarından birini çeker ve böyle ilerlenir. Aynı anda tüm oyuncular açık kartlarda birbirine uyan Donutları ① veya çift Donutları ② bulmaya çalışırlar. Bir oyuncu birbirine uyan bir kombinasyon bulursa hızla zili çalar ve oyun kesintiye uğrar.

- **Oyuncu doğruysa** Donutları ① veya çift Donutları ② oluşturan iki kartı kendine toplama yığınınına koyabilir. Ardından sonraki oyuncu sıradadır ve kartını açar.
- **Oyuncu hatalıysa** kendi toplama yığınının en üstündeki kartı kapalı olarak kendi çekme yığınının en altına koyar. Kendi toplama yığınının üzerinde kartı yoksa bir şey olmaz.

Hiç uyan Donut kombinasyonu yoksa bir sonraki oyuncu sıradadır ve bir kartı açar. Bir oyuncunun önünde zaten açık bir kart varsa yeni kart yanına konur.

Son kart açıldıktan sonra en fazla 1x zil daha çalınabilir. Ondan sonra oyun biter.

## Kim kazandı?

En fazla karta sahip oyuncu kazanır. İki veya daha fazla oyuncu eşit durumdaysa bu oyuncular kendi kartlarında çift Donutları ② ararlar. Çift Donut beraber iki tam Donut oluşturan iki karttan oluşur. En fazla çift Donutları olan oyuncu kazanır.



## Priprava igre

Zvonček postavite na sredino mize, tako da ga lahko vsi igralci enostavno dosežejo. Premešajte karte Donut s hrptom navzgor in jih razdelite med vse igralce enako, tako da ima vsak igralec enako visok igralni kupček kart pred seboj. Igrati se sme le z eno roko. Igralci si sledijo v smeri urnega kazalca. Začne igralec, ki je zadnji pojedel krof.

## Pripravljeni ...

... pozor ... KROF! Prvi igralec položi karto pred svoj igralni kupček kart z licem navzgor. Nato karto položi naslednji igralec v smeri urnega kazalca in tako dalje. Vsi igralci pri tem poskušajo med odprtimi kartami poiskati pare krofov ① ali celo dvojne krofe ②. Ko kateri koli izmed igralcev najde ujemačo se par, hitro pozvoni in igra se prekine.

- **Če ima igralec prav**, lahko karti, ki tvorita krof ① ali dvojni krof ②, položi pred sebe na odlagalni kupček. Na vrsti je naslednji igralec, ki položi eno svojo karto.
- **Če igralec nima prav**, mora zgornjo karto s svojega odlagalnega kupčka obrnjeno položiti pod svoj igralni kupček. Če nima nobene karte na svojem odlagalnem kupčku, se ne zgodi nič.

Če ni nobene prilegajoče se karte, je na vrsti naslednji igralec, ki položi eno svojo karto. Če pred igralcem že leži karta, novo karto enostavno položi poleg nje.

Potem ko je odložena zadnja karta, je dovoljeno pozvoniti le še enkrat. Nato se igra konča.

## Kdo zmaga?

Zmaga tisti igralec, ki ima največ kart. Če imata dva ali več igralcev enako število kart, ti igralci med svojimi kartami poiščejo dvojni krof ②. Dvojni krof tvorita dve karti, ki skupaj ustvarita dva celotna krofa. Zmaga tisti igralec, ki ima največ dvojnih krofov.





# DING DONG DONUT



## Priprema za igru

Stavite zvonu na sredinu stola tako da ga svi igrači mogu dosegnuti. Pomiješajte krafna karte okrenute licem prema dolje i ravnomjerno ih podijelite svim igračima tako da svaki igrač ispred sebe ima jednako velik snop za povlačenje. Igra se smije igrati samo jednom rukom. Igra se u desnu stranu. Igru započinje igrač koji je zadnji pojeo krafnu.

## Na krafne ...

... Gotovo ... Igra može početi! Igrač okreće kartu iz svog snopa za povlačenje i stavlja je ispred sebe na stol. Zatim sljedeći igrač okreće jednu od svojih karata u smjeru kretanja kazaljke na satu, itd. Svi igrači istodobno pokušavaju ispod okrenutih karata pronaći odgovarajuće krafne ❶ ili dvostruku krafnu ❷. Ako igrač pronađe odgovarajuću kombinaciju, brzo zazvoni zvonom i igra se prekida.

- **Ako igrač ispravno odigra**, na svoj snop za slaganje smije uzeti dvije karte koje čine krafnu ❶ ili dvostruku krafnu ❷. Zatim je na redu drugi igrač koji okreće kartu.
- **Ako igrač pogrešno odigra**, najgornju kartu sa svoga snopa za slaganje mora licem okrenutu prema dolje položiti ispod svoga snopa za povlačenje. Ako igrač nema kartu na svom snopu za slaganje, neće se ništa dogoditi.

Ako nema odgovarajuće kombinacije krafni, na redu je sljedeći igrač koji okreće kartu. Ako se ispred igrača već nalazi okrenuta karta, nova karta jednostavno se polaže pokraj.

Nakon okretanja posljednje karte, zvonom se smije zazvoniti još najviše 1x. Igra nakon toga završava.

## Tko je pobjednik?

Pobjednik je igrač koji ima najviše karata. Ako dva ili više igrača imaju isti broj karata, onda traže dvostruku krafnu ❷ u svojim kartama. Dvostruka krafna sastoji se iz dvije karte koje zajedno daju dvije cijele krafne. Pobjednik je igrač koji ima najviše dvostrukih krafni.



## Príprava hry

Položite zvonček do stredy stolu, aby ho mali všetci hráči na dosah. Zamiešajte karty s donutmi zadnou stranou nahor a rovnomerne ich rozdeľte medzi všetkými hráčmi, aby mal každý hráč pred sebou rovnakú hromádku, odkiaľ si bude brať karty. Smie sa hrať iba jednou rukou. Hrá sa v smere hodinových ručičiek. Začína hráč, ktorý ako posledný jedol donut.

## Donuty pripraviť ...

... Pozor ... Štart! Hráč otočí jednu kartu zo svojej hromádky a položí ju pred seba na stôl. Potom v smere hodinových ručičiek pokračujú ďalší hráči a odkrývajú jednu zo svojich kariet. Zároveň sa všetci hráči snažia medzi otočenými kartami nájsť vhodné donuty ❶ alebo dvojité donuty ❷. Ak hráč nájde vhodnú kombináciu, rýchlo zazvoní na zvonček a hra sa preruší.

- **Ak je kombinácia správna**, môže si na svoju odkladaciu hromádku odložiť dve karty, z ktorých vytvoril donut ❶ alebo dvojité donut ❷. Potom je na rade ďalší hráč a ten odkryje jednu kartu.
- **Ak kombinácia nie je správna**, musí si z odkladacej hromádky vziať kartu, ktorá je navrchu a musí ju dať na spodok hromádky, z ktorej si berie karty. Ak v odkladacej hromádke nemá žiadne karty, nič sa nedeje.

Ak sa nenašla žiadna vhodná kombinácia donutov, na rade je ďalší hráč a odkryje jednu kartu. Ak je pred hráčom už jedna odkrytá karta, nová karta sa položí na tú už odkrytú.

Keď sa odkryje posledná karta, môže sa zazvonit' maximálne ešte 1x. Potom hra končí.

## Kto vyhral?

Hráč, ktorý má najviac kariet, vyhráva. Ak dôjde medzi dvomi alebo viacerými hráčmi k remíze, títo hráči medzi svojimi kartami vyhľadajú dvojité donut ❷. Dvojité donut sa skladá z dvoch kariet, ktoré spolu vytvoria dva úplné donuty. Hráč, ktorý má najviac dvojitých donutov, vyhráva.





# DING DONG DONUT



## Подготовка за играта

Поставете звънеца в средата на масата, така че всеки играч да може да го достига. Разбъркайте донът-картите и ги разпределете поравно между играчите, така че всеки да има пред себе си еднакво голяма купчинка, от която да тегли. Може да се играе само с една ръка. Играе се по посока на часовниковата стрелка. Започва играчът, който последен е изял донът.

## Ръцете на донътите...

... Пригответи се ... Старт! Един играч изтегля карта от собствената си купчинка, обръща я и я поставя върху масата. След това следващият играч по часовниковата стрелка обръща една от своите карти и т.н. Същевременно всички играчи опитват да открият върху обърнатите карти пасващи донъти ① или двойни донъти ②. Когато някой играч открие подходяща комбинация, бързо трябва да натисне звънеца, след което играта се прекъсва.

- Ако комбинацията е вярна, играчът може да вземе двете карти, образуващи донъта ① или двойния донът ②, и да ги постави върху купчинката за извадени от играта карти. След това е ред на следващия играч и той трябва да обърне карта.
- Ако комбинацията не е вярна, играчът трябва да вземе най-горната карта от своята купчинка с извадени от играта карти и да я постави обърната надолу под купчинката си с карти за теглене. Ако няма карти в купчинката, предвидена за извадени от играта карти, не се прави нищо.

Ако няма подходяща комбинация от донъти, на ред е следващият играч, който трябва да обърне карта. Ако пред даден играч вече има обърната карта, новата просто се поставя до нея. След обръщане на последната карта звънецът може да се натисне най-много 1 път. След това играта приключва.

## Кой печели?

Играчът с най-много карти печели играта. Ако двама или повече играчи са с равен резултат, търсят в своите карти двоен донът ②. Двойният донът се състои от две карти, които събрани заедно образуват два цели донъта. Тогава играчът с най-много двойни донъти печели.



## Pregătirea jocului

Puneți clopoțelul în mijlocul mesei, astfel încât să poată fi accesat cu ușurință de către toți jucătorii. Amestecați cărțile cu gogoși cu fața în jos și distribuiți-le uniform între toți jucătorii, astfel încât fiecare jucător să aibă un teanc de aceeași dimensiune în fața sa. Se poate juca doar cu o singură mână. Jocul este jucat în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care a mâncat ultima o gogoasă începe.

## Pe gogoși ...

... Gata...Haide! Un jucător plasează o carte din propriul teancul de extragere cu fața în sus pe masa. Apoi următorul jucător, în ordine în sensul acelor de ceasornic, dezvăluie una dintre cărțile sale și așa mai departe. În același timp, toți jucătorii încearcă să găsească gogoși potrivite ① sau gogoși duble ② printre cărțile deschise. Dacă un jucător găsește o combinație potrivită, el sună repede la clopoțel și jocul este întrerupt.

- Dacă jucătorul are dreptate, el poate lua cele două cărți care alcătuiesc gogoșa ① sau gogoșa dublă ② pe propriul său teanc de adunat. Apoi este rândul următorului jucător și dezvăluie o carte.
- Dacă jucătorul greșește, trebuie să pună cartea de sus din teancul de adunat cu fața în jos, sub propriul teanc de extragere. Dacă nu are nicio carte pe propriul teanc de adunat, nu se întâmplă nimic.

Dacă nu este afișată nicio combinație de gogoși potrivită, este rândul următorului jucător să dezvăluie o carte. Dacă un jucător se confruntă deja cu o carte dezvăluită, noua carte este plasată pur și simplu lângă ea. După ce ultima carte a fost dezvăluită, clopoțelul poate fi sunat cel mult 1x singură dată. Apoi jocul se termină.

## Cine a câștigat?

Jucătorul cu cele mai multe cărți câștigă jocul. Dacă există o egalitate între doi sau mai mulți jucători, acești jucători caută o gogoasă dublă ② în cărțile lor. O gogoasă dublă este formată din două cărți care formează împreună două gogoși complete. Jucătorul cu cele mai multe gogoși duble câștigă.





# DING DONG DONUT



## Підготовка до гри

Покладіть дзвіночок на середину столу, щоб всі гравці змогли легко дістати його. Перетасуйте карти-пончики лицьовою стороною вниз і роздайте їх порівну всім гравцям, щоб перед кожним з них була однакова купка карт. Грати можна лише однією рукою. Гра ведеться за годинниковою стрілкою. Починає гравець, який останній «їв» пончик.

## На пончики...

...Готові ... Вперед! Гравець кладе кару зі своєї купки перед собою лицьовою стороною угору. Потім наступний гравець за годинниковою стрілкою відкриває одну зі своїх карт тощо... Одночасно всі гравці намагаються знайти серед відкритих карт відповідні пончики ① або подвійні пончики ②. Якщо гравець знаходить відповідну комбінацію, він швидко дзвонить у дзвіночок і гра переривається.

• **Якщо гравець зробив правильно**, він може взяти дві карти, що складають пончик ① або подвійний пончик ②, у свою купку карт. Тепер настає черга іншого гравця. Він відкриває свою карту.

• **Якщо гравець зробив неправильно**, він повинен покласти верхню карту зі своєї купки лицьовою стороною вниз під свою купку. Якщо у нього немає карт на власній купці, нічого не відбувається.

Якщо немає відповідної комбінації пончиків, настає черга наступного гравця, який відкриває карту. Якщо перед гравцем вже є відкрита карта, нову карту кладуть просто поруч.

Після того, як буде відкрито останню карту, у дзвінок можна подзвонити лише один раз. Після цього гра закінчується.

## Хто виграв?

Гравець з найбільшою кількістю карт перемагає. Якщо між двома або більше гравцями нічия, ці гравці шукають у своїх картах подвійні пончики ②. Подвійний пончик складається з двох карт, які разом складають два цілі пончики. Гравець з найбільшою кількістю подвійних пончиків перемагає.



## Mängu ettevalmistamine

Asetage kell laua keskele nii, et kõik mängijad ulatuvad hästi selleni. Segage sõõrikukaardid tagurpidi omavahel ja jagage need võrdselt kõigi mängijate vahel nii, et iga mängija ees on võrdse suurusega kaardivirn kaartide juurde toomiseks. Mängida tohib ainult ühe käega. Mängitakse päripäeva. Alustab mängija, kes sõi viimasena sõõrikut.

## Sõõrikud ...

... valmis ... läks! Üks mängija asetab kaardi oma vrnast avatuna enda ette lauale. Nüüd avab järgmine mängija päripäeva ühe oma kaartidest jne ... Samaaegselt üritavad kõik mängijad avatud kaartide hulgast leida sobivat sõõrikut ① või topelt-sõõrikut ②. Kui mängija leiab sobiva kombinatsiooni, helistab ta kiiresti kella ja mäng katkestatakse.

• **Kui mängijal on õigus**, tohib ta need kaks kaarti, mis moodustavad sõõriku ① või topelt-sõõriku ②, võtta enda võidetud kaartide vrnast. Seejärel on järgmise mängija kord ja ta näitab üht kaarti

• **Kui mängijal ei ole õigus**, peab ta enda võidetud kaartide vrnast kõige pealise kaardi tagurpidi asetama kasutamata kaartide vrnast. Kui ta võidetud kaartide vrnas pole ühtki kaarti, ei juhtu midagi.

Kui ei ole laual ühtki sobivat sõõrikukombinatsiooni, on järgmise mängija kord ja ta näitab üht kaarti. Kui mängija ees laual on juba avatud kaart, asetatakse uus kaart lihtsalt selle kõrvale.

Pärast viimase kaardi avamist tohib veel kõige rohkem 1x kellest helistada. Seejärel lõpeb mäng.

## Kes võitis?

Võidab see mängija, kellel on kõige rohkem punkte. Kui kahe või enama mängija vahel valitseb tasakaal, otsivad need mängijad oma kaartide hulgast topelt-sõõrikuid ②. Topeltsõõrik koosneb kahest kaardist, mis annavad kokku kaks terviklikku sõõrikut. Võidab see mängija, kes saab kõige rohkem topelt-sõõrikuid.





# DING DONG DONUT



## Pasirengimas žaidimui

Padėkite varpelį stalo viduryje, kad visi žaidėjai galėtų jį lengvai pasiekti. Sumaišykite užverstas spurgų korteles ir padalinkite jas tolygiai visiems žaidėjams, kad kiekvienas žaidėjas priešais save turėtų tokio paties dydžio traukimo kortelių kaladę. Žaisti galima tik viena ranka. Žaidimas žaidžiamas pagal laikrodžio rodyklę. Žaidimą pradeda tas žaidėjas, kuris paskutinis valgė spurgą.

## Spurgoms ...

... pasiruošt ... pradėdam! Žaidėjas priešais save ant stalo padeda atverstą kortelę iš savo traukimo kortelių kaladės. Dabar kauliukus meta kitas žaidėjas pagal laikrodžio rodyklę. Tuo pačiu metu visi žaidėjai tarp atverstų kortelių bando rasti sutampančias spurgas ① arba dvigubas spurgas ②. Jei žaidėjas randa tinkamą derinį, jis greitai paskambina varpeliu ir žaidimas nutraukiamas.

• **Jei žaidėjas yra teisus**, jis į savo atidėtų kortelių kaladę gali pasiimti dvi kortas, sudarančias spurgą ① arba dvigubą spurgą ②. Dabar atėjo kito žaidėjo eilė.

• **Jei žaidėjas suklysta**, jis paima užverstą savo atidėtų kortelių kaladės viršutinę kortelę ir padeda po savo traukimo kortelių kaladę. Jei savo atidėtų kortelių kaladėje žaidėjas neturi kortelės, nieko neįvyksta.

Jei nėra jokio sutampančio spurgų derinio, žaidžia kitas žaidėjas ir atverčia vieną kortelę. Jei priešais žaidėja jau yra atversta kortelė, nauja kortelė paprasčiausiai padedama šalia jos.

Atvertus paskutinę kortelę, varpu galima paskambinti tik vieną kartą. Tada žaidimas baigiasi.

## Kas laimi?

Laimi tas žaidėjas, kuris surenka daugiausiai kortelių. Jei tarp dviejų ar daugiau žaidėjų yra lygiosios, šie žaidėjai savo kortelėse turi surasti dvigubą spurgą ②. Dvigubą spurgą sudaro dvi kortelės, kurios kartu sudaro dvi pilnas spurgas. Laimi tas žaidėjas, kuris surenka daugiausiai taškų.



## Sagatavošanās spēlei

Novietojiet zvaniņu galda vidū, lai tas visiem spēlētājiem būtu viegli sasniedzams. Sajauciet virtuļu kartītes ar attēliem uz leju un izdaliel visiem spēlētājiem tā, lai ikvienam priekšā būtu sava atklājamo kartīšu kaudzīte ar vienādu skaitu kartīšu. Spēles laikā drīkst izmantot tikai vienu roku. Spēli spēlē pulksteņrādītāja virzienā. Sāk tas spēlētājs, kurš pēdējais ir ēdis virtuli.

## Uzmanību virtuļiem ...

... gatavību ... starts! Spēlētājs paņem vienu kartīti no savas atklājamo kartīšu kaudzītes un novieto to uz galda sev priekšā ar attēlu uz augšu. Pēc tam pulksteņrādītāja kustības virzienā nākamais spēlētājs atklāj kādu no savām kartītēm utt. Vienlaikus visi spēlētāji atklāto kartīšu vidū mēģina ieraudzīt atbilstošus virtuļus ① vai dubultos virtuļus ②. Ja spēlētājs ierauga atbilstošu kombināciju, tas ātri zvina zvaniņu un spēle tiek pārtraukta.

• **Ja spēlētājs ir izdarījis pareizi**, tas drīkst paņemt sev attiecīgās divas kartītes, kas veido virtuli ① vai dubulto virtuli ②, un novietot tās savā iegūto kartīšu kaudzītē. Pēc tam spēle turpinās, un nākamais spēlētājs atklāj kādu no savām kartītēm.

• **Ja spēlētājs ir kļūdījies**, tam jāpaņem augšējā kartīte no savas iegūto kartīšu kaudzītes un ar attēlu uz leju jānovieto tā zem savas atklājamo kartīšu kaudzītes. Ja iegūto kartīšu kaudzītēs nav, nekavējoties jādara.

Ja atbilstoša virtuļu kombinācija neizveidojas, nākamais spēlētājs pēc kārtas atklāj nākamā kartīti. Ja kāda spēlētāja priekšā jau atrodas atklāta kartīte, jauno kartīti vienkārši novieto tai blakus.

Kad ir atklāta pēdējā kartīte, zvaniņu drīkst zvanīt ne vairāk kā 1 reizi. Pēc tam spēle beidzas.

## Kurš ir uzvarētājs?

Spēlē uzvar spēlētājs, kurš iegūvis visvairāk kartīšu. Ja diviem vai vairākiem spēlētājiem ir vienāds kartīšu skaits, tie savās kartītēs meklē dubulto virtuli ②. Dubultais virtulis sastāv no divām kartītēm, kas kopā veido divus veselus virtuļus. Šādā gadījumā uzvar spēlētājs, kuram ir visvairāk dubulto virtuļu.





# DING DONG DONUT



## تحضير اللعبة

ضع الجرس في منتصف الطاولة، بحيث يمكن لجميع اللاعبين الوصول إليه بسهولة. اخلط بطاقات الدونات ووجهها لأسفل، ووزعها بالتساوي على جميع اللاعبين، بحيث يحصل كل لاعب على كومة سحب كبيرة متساوية أمامه. يمكنك اللعب بيد واحدة. يكون اللعب في اتجاه عقارب الساعة. آخر لاعب يأكل قطعة دونات هو الذي يبدأ اللعب.

## إلى بطاقات الدونات ...

... استعد ... انطلق! يقوم أحد اللاعبين بوضع إحدى البطاقات من كومة السحب الخاصة به ووجهها مكشوف أمامه على الطاولة. وبعد ذلك، ينتقل اللاعب في اتجاه عقارب الساعة إلى اللاعب التالي، والذي يكشف إحدى بطاقته ويضعها أمامه، وهكذا مع بقية اللاعبين... يحاول جميع اللاعبين في نفس الوقت العثور على بطاقات الدونات المفردة ① أو بطاقات الدونات المزدوجة ② المتوافقة بين البطاقات المكشوفة. إذا عثر أحد اللاعبين على مجموعة متطابقة، يرن الجرس بسرعة ويتم إيقاف اللعبة.

- إذا كان اللاعب محقًا، فإنه يحق له أخذ البطاقتين، سواء التي عليها دونات واحدة ① أو دونات مزدوجة ②، ووضعها على كومة البطاقات الخاصة به. والآن، يحين دور اللاعب التالي في كشف إحدى البطاقات.

- أما إذا كان اللاعب غير محق، يجب على اللاعب وضع البطاقة العلوية من كومة بطاقته ووجهها غير مكشوف أسفل كومة السحب الخاصة به. وإذا لم تكن لديه أي بطاقات في كومة البطاقات الخاصة به، لا يحدث أي شيء.

عند عدم وجود أي مجموعات متطابقة، ينتقل اللعب إلى اللاعب التالي ليكشف إحدى البطاقات. إذا كانت هناك بطاقة مكشوفة بالفعل أمام اللاعب، يتم وضع البطاقة الجديدة إلى جوارها.

بعد كشف آخر بطاقة، يتم رنّ الجرس 1x مرات أخرى كحد أقصى. وبعد ذلك تنتهي اللعبة.

## من الفائز؟

اللاعب صاحب العدد الأكبر من البطاقات يفوز باللعبة. إذا كان هناك تعادل بين لاعبين أو أكثر، يبحث هؤلاء اللاعبين عن بطاقة دونات مزدوجة ② بين بطاقتهم. تتكون الدونات المزدوجة من بطاقتين، واللتان معًا يمكنهما عمل قطعتين كاملتين من الدونات. واللاعب صاحب العدد الأكبر من بطاقات الدونات المزدوجة يكون الفائز.



## D'Spill virbereeden

Stellt d'Schell an d'Mëtt vum Dësch, esou dass all Spiller einfach dru kënn. Mësch d'Donut Kaarte verdeckt a verdeelt se gläichméisseg ënner all de Spiller, sou dass jidderee plus minus d'selwecht vill Kaarte virun sech op sengem Spill Koup leien huet. Et dærf nëmme mat enger Hand gespilt ginn. Den Tour geet an d'Richtung ewéi d'Zären op enger Auer dréinen. De Spiller dee fir d'lescht en Donut giess huet, fänkt un.

## Un den Donut ..... prett ... a lass!

De Start Spiller hellt déi iewescht eng Kaart vu sengem Spill Koup a leet se mam Donut Gesiicht no uewe virun sech op den Dësch. Dann dréit den nächste Spiller déi iewescht Kaart vu sengem Koup em a leet se virun sech, asw... Gläichzäitig probéieren all Matspiller passend Donut's ① oder duebel Donut's ② ënnert den oppene Kaarten ze fannen. Wann e Spiller eng passend Kombinatioun fënnt, klappt hie séier op d'Schell an d'Spill gëtt kuerz ënnerbrach.

• **Wann de Spiller richtig gekuckt huet**, kann hien déi zwou Kaarten déi den Donut ①, oder den duebelen Donut ② ausmaachen, bei sech op Säit op en Punkte Koup leeën. Dann ass den nächste Spiller um Tour an deckt nees eng vu senge Kaarten op asw..

• **Wann de Spiller falsch gekuckt huet**, muss hien déi iewescht Kaart vu sengem Punkte Koup mam Donut no ënnen zeréck ënnert säin Spill Koup leeën. Wann hie keng Kaart a sengem Punkte Koup huet, geschitt näischt.

Sou laang wei keng passend Donut Kombinatioun ze fannen ass, decken d'Spiller ëmmer weider Donut's vun hire Spill Koup op. Läit schonn en Donut virun engem, leet een deen nächsten einfach doniewent. Nodeems déi lescht Kaart opgedeckt gouf, dærf nëmme nach emol op d'Schell geklappt ginn. Dann ass d'Spill eriwwer.

## Wien huet gewonnen?

De Spiller mat de meeschte richtigen Donut's gewënnt d'Spill. Wann et en Gläich Stand tëscht zwee oder méi Spiller gëtt, gëtt gekuckt wien déi meeschte richtig duebel Donut's ② huet. En duebelen Donut besteet aus zwou Kaarten déi zesummen zwee komplett Donut's maachen. Da gewënnt de Spiller mat de meeschten duebelen Donut's.

