

GAMEWRIGHT®

gonuts for donuts!™

rules of play



Contents

ドーナツカード 70 ・ セレクトカード 42 ・ ドーナツ列の印タイル 7

Objective

パン屋さんの大きなトレイにのって、新鮮なドーナツがたくさん転がっています。あなたとあなたの仲間のドーナツ愛好家は、できるだけたくさんのドーナツを食べたいと思っていますが、このゲームでは分け合うことはしません！ 2人以上のプレイヤーが同じドーナツを選んだ場合、誰もそれをもらうことができません。あなたはドーナツを賢く選んで、すべてのドーナツがなくなるまでに最大のポイントを得ることができるかどうかです！

Setup

1

プレイヤーの人数 + 1 枚になるように数を合わせて、各プレイヤーにセレクトカードを配ります。例えば、3人プレイヤーなら、各プレイヤーは1, 2, 3, 4のセレクトカードを取ります。使わないカードは箱に戻します。



2

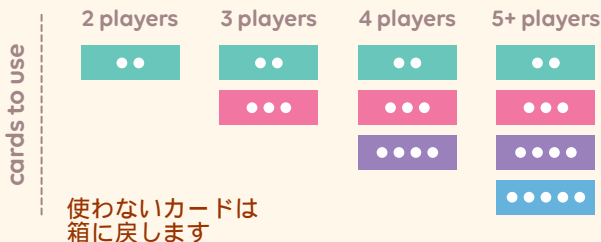
ゲームに使う様々なカードを見てみましょう。

具体的な得点や効果については、ドーナツガイドを参照してください。



3

プレイヤーの人数に応じてカードを追加したり除いたりしてドーナツデッキを作成します。各カードには色付きの背景とその説明ボックスの周囲にドットがあり、ゲームでカードを使うのに必要なプレイヤーの最少人数を示しています。



4

ドーナツデッキをシャッフルし、プレイエリアの中央に裏向きの山札にして置きます。(山札の左側に捨て札置き場を用意します。)

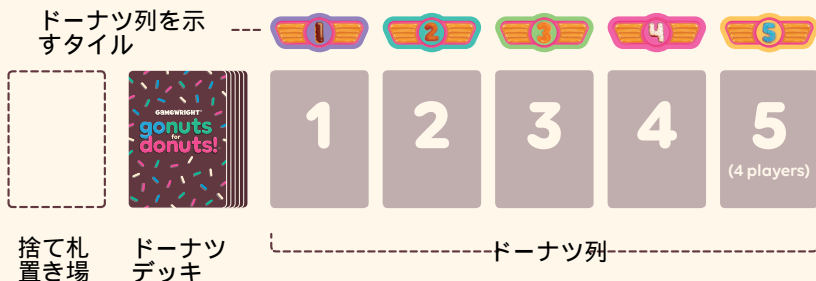
5

プレイヤー人数 + 1 枚のカードを山札から引き、山札の右側に表向きにして並べます。これがドーナツ列です。



山札のすぐ右側から順番に、ドーナツ列の番号を示すタイルを、各カードの上側に置いていきます。(山札のすぐ右側が1で、次が2というように)これらのタイルはゲーム中そこに置かれます。

4人ゲームでの最初の並べ方



How to Play

ゲームは数回のラウンドで行います。ラウンドの最初に、各プレイヤーは、密かにドーナツ列の欲しいカードに合わせたセレクトカードを選び、手元に裏向きにして置きます。セレクトカードの数字が、列のカードの場所と一致します。

(例えば、列の2のカードが欲しければ、「2」のセレクトカードを手元に伏せて出します。)



全員が手元にセレクトカードを伏せて置いたら、一斉に表向きにします。そして、セレクトカードの最も小さい数字から順番に、プレイヤーはカードを取れるかどうかを確認していきます。

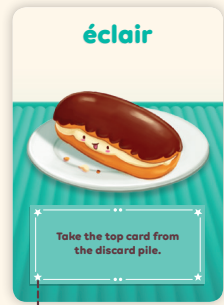
- もし2人以上のプレイヤーが同じカードを選んでいたら、どれもそのカードは取れません！直ちに、捨て札置き場に置きます。
- もし1人だけがそのカードを選んでいれば、ドーナツ列からカードを取り、自分の手前に表向きにして置きます(全てのカードは自分の手元に表向きにして置き、誰からも分かるようにします。)



Action Cards

もし、説明ボックスの角に があれば、ドーナツ列から取ったら直ちに解決しなければならぬ特殊効果があることを示しています。効果を発動するためにカード上のテキストを読みます。アクションは列の数字の小さい順に解決します。

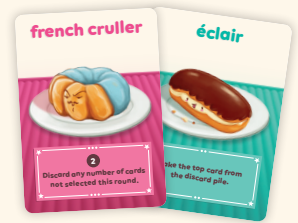
(言い換えると、次のカードを取る前に、現在のカードのアクションを済ませなくてはなりません。)



action card

重要: カードの特殊効果は、カードをドーナツ列から取った時にのみ発動します。他のプレイヤーから取ったり、山札から引いたり、捨て札から引いたりしたときには発動しません。

例: Claireは、ドーナツ列からエクレアのカードを取り、その効果で捨て札の一番上のカードを取ります。フレンチクルーラーを得て、自分の手元に並べます。フレンチクルーラーの効果は発動しません、が、ゲーム終了時の得点である2得点は得ることができます。



Starting a New Round

選んだカード全てを取り、全ての効果を発動したら、小さい数字から順に、空いているスペースを山札からカードを引いて埋めていきます。全てのプレイヤーは使ったセレクトカードを手札に戻し、同じように新しいラウンドを開始します。

Ending the Game

ゲームは、ドーナツ列にカードを補充できなくなったら終了します。そして、各プレイヤーは得点を計算し、最も得点が高いプレイヤーが勝利します。同点の場合、最もたくさんのカードを持っているプレイヤーの勝利です。さらに同じ場合は、勝利を分け合います。



Donut Guide

(カードはプレイ人数順で、括弧内はカードの枚数)
はアクションカードを示します



チョコレート・フロスト (3) ~ このカードをドーナツ列から取ったら、直ちに山札の一番上のカードを引き、自分の手元に並べます。



ドーナツ・ホール (6) ~ ゲーム終了時に持っているドーナツ・ホールのカードを数えます。1枚なら1点、2枚なら3点、3枚で6点、4枚で10点、5枚以上で15点を得ます。



エクレア (3) ~ このカードをドーナツ列から取ったら、直ちに捨て札の一番上のカードを取ります。



フレンチ・クーラー (プレイヤー人数の色ごとに1枚ずつ)
~ ゲーム終了時に2得点。このカードをドーナツ列から取ったら、このラウンドに選ばれなかったドーナツ列のカードを好きな枚数捨て札にします。



グレイズ (5) ~ ゲーム終了時に2得点。



ジェリー・フィールド (6) ~ ゲーム終了時に持っているジェリー・フィールドの枚数を数えます。1枚なら0点、2・3枚で5点、4・5枚で10点、6枚なら15点を得ます。



メイプル・バー (2) ~ ゲーム終了時に、7種類以上のドーナツを持っていれば3得点。



プレーン (7) ~ ゲーム終了時に1得点。もし、他の誰よりも多くのプレーンドーナツのカードを持っていれば、そのセット全体で追加の3点を得ます(同数の場合は、それらのプレイヤー全員が1点を得ます)。



パウダー (4) ~ ゲーム終了時に3得点。



ボストン・クリーム（6）～ゲーム終了時に持っているボストン・クリームの枚数を数えます。1枚なら0点、2枚で6点、3枚は0点、4枚は15点、5枚は0点、6枚なら25点を得ます。



ダブル・チョコレート（2）～ このカードをドーナツ列から取ったら、直ちに山札から2枚カードを引きます。そこから1枚を手元に並べ、もう1枚は山札の一番上に戻します。



レッド・ベルベット（2）～ゲーム終了時に2得点。このカードをドーナツ列から取ったら、捨て札から1枚カードを選んで取ります。



スプリングル（2）～ゲーム終了時に2得点。このカードをドーナツ列から取ったら、カードを1枚、相手1人選んで与えます。もし他にカードを持っていないければ、このカードを与えてはなりません。



ベア・クロウ（2）～ゲーム終了時に2得点。このカードをドーナツ列から取ったら、相手を1人選んでカードを取ります。



シナモン・ツイスト（2）～ゲームの終了時に1得点。このカードをドーナツ列から取ったら、全てのプレイヤーは、既にもっているカードを1枚左隣のプレイヤーに渡します。もしカードを1枚も持っていないプレイヤーがいたら、代わりにこのカードを捨て札にします。



コーヒー（２）～ゲームの終了時に、マイナス点になるカード 1 枚ごとに 1 得点を得ます。（マイナス点そのものは依然として計算されます）



オールド・ドーナツ（１）～ゲームの終了時に－7 得点。このカードをドーナツ列から取ったら、捨て札から任意の 3 枚のカードを選んで取ります。



ミルク（１）～ゲームの終了時に 5 得点。このカードをドーナツ列から取ったら、手元のカードを 3 枚捨てるか、このカードを捨てます。



オールド・ファッション（２）～ゲームの終了時に、もしドーナツカードが 10 枚以下ならば 5 得点。



メープル・フロスト（２）～ゲームの終了時に、もし他の誰よりもカードが少なければ 5 得点。



抹茶（２）～ゲームの終了時に、もしドーナツの種類が 7 種類以下なら 3 得点。



ラズベリー・フロスト（２）～このカードをドーナツ列から取ったら、既に集めたカードから 1 枚を捨て札にします。もし他にカードを持っていないければ、このカードを捨てなくてはなりません。



ストロベリー・グレイズ（２）～ゲーム終了時に 2 得点。このカードをドーナツ列から取ったら、相手 1 人からあなたがカードを選んで捨て札にします。もし他の誰もカードを持っていないければ、このカードを保持するだけです。

A Word from Gamewright

Strategy...Choices...Tension... Three essential ingredients to any great game. All of them play a vital role in this easy-to-learn and instantly engaging card game from first-time inventor Zachary Eagle. Together with the team at Daily Magic Games, Zachary created a unique twist on set collection card games. In addition to the whimsical variety of donuts inside, part of what makes **Go Nuts for Donuts!** stand apart from the crowd is the secret bidding. This adds a delicious layer of tension that will surely tempt you to come back for another round!

Game by Zachary Eagle
Illustrations by Claire Donaldson

Special thanks to Mike Brodu
for input on card design



DAILY MAGIC
GAMES



70 Bridge Street, Newton, MA 02458
jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2017 Daily Magic Games and licensed
by Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
All worldwide rights reserved.



facebook.com/gamewright · @gamewright

