



**A YUMMY GAME
FOR THE BRAIN!**

*Available In English only

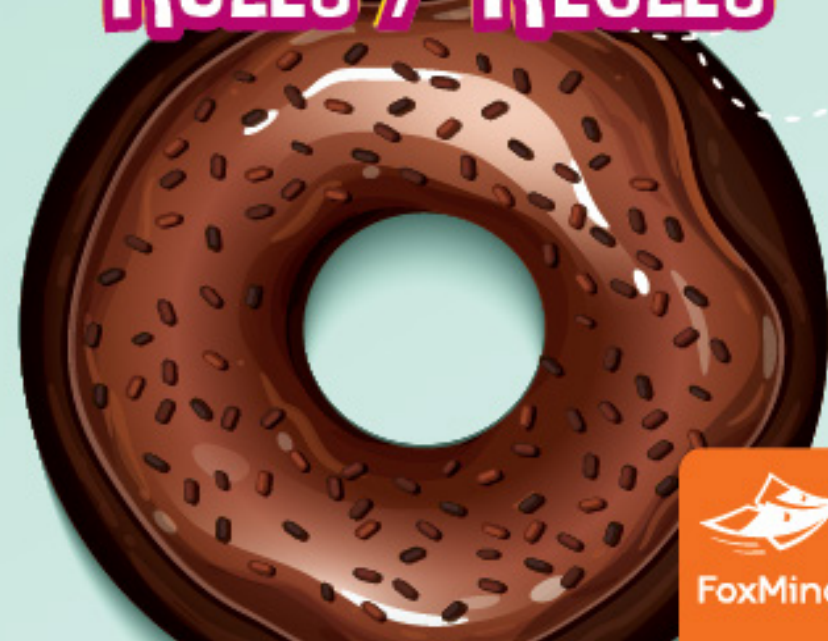


**A GAME TO DELIGHT
YOUR MIND!**
UN DÉLICE POUR L'ESPRIT!

PLAY
THEM ALL
JOUEZ-LES
TOUS



RULES / RÈGLES



©2024 FoxMind Group LTD. All rights reserved/ Tous droits réservés.
Donuts by the Dozen™ is a trademark of FoxMind Group LTD.
Donuts by the Dozen™ est une marque de commerce de FoxMind Group LTD.
Distributed in North America by/ Distribué en Amérique du Nord par:
FoxMind Canada Enterprises LTD., 5530 St-Patrick, Suite 1104,
Montreal, Qc, H4E 1A8, Canada

Published by/ Publié par: FoxMind Group LTD.
Author/ Auteur: Neta Siloni

Made in China/
Fabriqué en Chine

www.foxmind.com



How To Play
Comment jouer





CONTENTS

- 45 Donut tiles:
 - 15 Chocolate 
 - 15 Honey 
 - 15 Strawberry 
- 16 Bee tokens 
- 1 Rulebook

OBJECT OF THE GAME

Be the first player to collect a dozen Donut tiles. Donut tiles can be won by creating equations using 1 to 3 donuts that sum up to a total of 12.

SET UP

1. Mix the Donut tiles and spread them out face down in the center of the table.
2. Mix the Bee tokens face down and give two to each player. Any Bee tokens that remain should be returned to the box. Players can look at the number underneath each token but must keep this number hidden from other players.
3. The oldest player starts the game.

HOW TO PLAY DONUTS BY THE DOZEN

During their turn, players will follow these steps in order:

1. Declare the number of Donut tiles they intend to flip, which can range from 1 to 3 tiles.
2. Flip the tiles face up one by one.
3. Make an equation using all the flipped Donut tiles that equals a total of 12.

NOTE: If a player flips a tile before announcing how many they will flip, they will lose their turn.

DONUT EQUATION

Players can use any equation to sum up to 12. (additions, subtractions, multiplications, divisions).

$$\begin{array}{c} 5 \\ \times \\ 5 \\ \hline 25 \end{array} \times \begin{array}{c} 3 \\ \times \\ 3 \\ \hline 9 \end{array} - \begin{array}{c} 3 \\ \times \\ 3 \\ \hline 9 \end{array} = 12$$

For example, a tile of 5 can be multiplied with a tile of 3 minus a tile of 3 to equal 12.

SUCCESS

When players get the correct answer, they keep the Donut tiles face up in front of them and earn **one** single additional turn. After the second turn, play continues clockwise.

TIP: Each donut flavor contains only one Donut tile of each number (0 to 12). Pay attention to the donuts already won on the table before choosing which donut flavor you will flip.

FALL SHORT

When players cannot make the right equation, they flip back the Donut tiles and their turn ends. Play continues clockwise.

SPECIAL DONUT TILES

BITTEN DONUT (3 tiles):   

When players flip a Bitten Donut tile, their turn ends immediately. The Donut tiles are flipped back, face down. The Bitten Donut tile stays face up. It is the next player's turn.

MULTICOLORED DONUT (3 tiles): 

When the Multicolored Donut tile is flipped, the player can use this Donut tile as a joker of any value in their equation. No bees can be played when a Multicolored Donut tile is flipped.

USING YOUR BEES

Each Bee token contains a value of either 2, 4, 6, or 8. During another player's turn, players can use one of their Bee tokens to get an opponent's donuts by quickly placing it face up on the last flipped Donut tile. They then have 5 seconds to create an equation that sums up to 12 using all the flipped Donut tiles and their Bee token.

If successful, they win the flipped Donut tiles and give their Bee token to the active player. The player will be able to reuse that Bee token later in the game. However, if they fail to create a valid equation, their Bee token is returned face down in front of them, and the game continues.

NOTE: Players cannot place their bee in play if a Multicolored Donut has been flipped.

BEE EQUATION

Example: Player 1 flips a Donut tile of 10 and a Donut tile of 4. Player 2 has a Bee token of a value of 2 and quickly places it on the last flipped Donut tile. Player 2 takes the 2 Donut tiles and gives the Bee token to Player 1.

PLAYER 1 PLAYER 2

$$10 + 4 - 2 = 12$$

END OF THE GAME

When a player gets at least 12 Donut tiles, they win the game. If there are not enough tiles left, the player who is closest to 12 Donut tiles wins. In case of a tie, the player with the fewest Bee tokens wins.



CONTENU

- 45 tuiles beigne:
 - 15 chocolat
 - 15 miel
 - 15 fraise
- 16 jetons abeille
- 1 livret de règles

BUÏ DU JEU

Soyez le premier joueur à obtenir 12 tuiles beigne. Les tuiles beigne peuvent être remportées en réalisant des équations à l'aide de 1 à 3 beignes, pour un total de 12.

MISE EN PLACE

1. Mélangez les tuiles beigne face cachée et répartissez les au centre de la table.
2. Mélangez les jetons abeille et donnez-en 2 à chaque joueur. Rangez les jetons restant dans la boîte. Les joueurs peuvent regarder le chiffre en dessous de leurs jetons abeille sans les montrer aux autres joueurs.
3. Le joueur le plus vieux commence.

COMMENT JOUER À BOÎTE À BEIGNES

À leur tour, les joueurs suivent les étapes dans l'ordre suivant :

1. Déclarer le nombre de tuiles beigne qu'ils souhaitent retourner (1 à 3).
2. Retourner les tuiles beignes une à une.
3. Faire une équation en utilisant toutes les tuiles beignes retournées.

NOTE: si un joueur retourne une tuile beigne avant d'annoncer la quantité qu'il veut retourner, le joueur perd son tour.

ÉQUATION DES BEIGNES

Les joueurs peuvent réaliser n'importe quel type d'équation pour arriver à 12. (additions, soustraction, multiplications, divisions).

$$5 \times 3 - 3 = 12$$

Exemple : un beigne de 5 multiplié par un de 3 moins un de 3 est égal à 12.

SUCCÈS

Lorsqu'une équation est égale à 12, les joueurs récupèrent les tuiles beignes retournées, les placent face ouverte devant eux et obtiennent en bonus **un seul** tour supplémentaire. Ensuite, le jeu se poursuit en sens horaire. **Conseil:** chaque saveur de beignes contient une fois les chiffres de 0 à 12. Observez les beignes gagnés sur la table pour choisir la saveur qui vous aidera le plus.

ERREUR

Lorsque l'équation n'est pas égale à 12, les joueurs retournent les tuiles beignes face cachée et leur tour prend fin. Le jeu se poursuit en sens horaire.

TUILES BEIGNES SPÉCIALES

BEIGNE ENTAMÉ (3 tuiles):



Lorsque les joueurs retournent une tuile beigne entamé, leur tour prend fin immédiatement. Les tuiles beignes sont retournées face cachée et le beigne entamé demeure face ouverte. C'est au tour du joueur suivant.

BEIGNE MULTICOLEURE (3 tuiles):



Le beigne multicolore peut remplacer n'importe quelle valeur de beigne dans une équation. Il est interdit d'utiliser une abeille lorsque l'équation contient un beigne multicolore.

UTILISER LES JETONS ABEILLE

Chaque jeton abeille a une valeur de 2, 4, 6 ou 8. Lors du tour d'un autre joueur, les joueurs peuvent utiliser l'un de leur jeton pour prendre les beignes d'un joueur adverse en déposant rapidement leur abeille sur le dernier beigne retourné. Ils ont alors 5 secondes pour créer une équation équivalente à 12 en utilisant les beignes retournés et leur jeton abeille.

Si l'équation est un succès, le joueur prend les beignes et donne son jeton abeille au joueur actif qui pourra l'utiliser plus tard. Par contre, s'il échoue, le jeton abeille est retourné face caché devant le joueur et la partie continue.

NOTE: les joueurs ne peuvent pas jouer leur jeton abeille si un beigne multicolore est retourné.

ÉQUATION AVEC DES ABEILLES

Exemple : le joueur 1 retourne une tuile de 10 et de 4. Le joueur 2 joue son jeton abeille de valeur 2 et le place sur le dernier beigne retourné. Le joueur 2 obtient les deux beignes et donne son jeton abeille au joueur 1.

$$10 + 4 - 2 = 12$$

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur obtient au moins 12 beignes, la partie prend fin. Si le nombre de beignes restant est insuffisant, le joueur le plus proche de 12 l'emporte. En cas d'égalité, le joueur avec le moins de jetons abeille l'emporte.