

SEQUENCE[®]



INSTRUCTIONS

Instructions

CONTENTS

- Gameboard
- 104 Sequence cards
- 50 blue chips
- 50 green chips
- 35 red chips
- Instruction manual

OBJECT OF THE GAME

To be the first player or team to score 2 sequences.

A sequence is an **unbroken horizontal, vertical or diagonal line of 5 chips of the same colour.**

For 3 players or 3 teams, one sequence wins the game.

SET UP

The game is played individually for up to 3 players. Beyond 3, divide players evenly into 2 or 3 teams. Team members must **alternate their physical positions** around the playing surface.

Players / teams choose their colour and take the corresponding chips. With 2 teams or 2 players, use the blue and green chips. Each team picks a card. The team with the highest card starts the game. In case of a draw, pick again.

Deal cards according to the number of players:

- **For 2 players:** **7 cards each**
- **For 3 or 4 players:** **6 cards each**
- **For 6 players:** **5 cards each**
- **For 8 or 9 players:** **4 cards each**
- **For 10 or 12 players:** **3 cards each**

The remaining cards constitute the deck.

PLAYING THE GAME

On their turn, players select one of their cards and place it face-up in front of them. They then take a chip in their colour and place it **on a free space on the board that matches the card.**

Example: If the card is the King of Hearts, place a chip on one of the 2 King of Hearts squares on the board (if available).

Be careful! If you fail to take a card before the next player makes a move **AND** draws their card, you lose the right to take a card and **must finish the game with one less card.**

The game continues clockwise.

Joker spaces: the spaces in the four corners of the board act as Jokers. These spaces count as a chip in your color and can be used by all players at the same time. This means you only need four chips to complete a Sequence.

With the exception of the Jacks, each card appears twice on the board.

Jacks are cards with specific powers that, when played, allow you to take advantage in the game.

There are two types of Jack: One-eyed Jacks and Two-eyed Jacks.

Two-eyed Jacks are wild: They allow you to **play a chip** on any open space on the game board.



One-eyed Jacks have a very useful power: They allow you to **remove any of your opponents chip** from the board (without replacing it).



Note: **A completed Sequence is considered protected.** No chip can be removed.

If you have an unplayable card in your hand, you can discard and replace it, before playing your turn.

END OF THE GAME

2 players or 2 teams: The first player or team to score 2 sequences of 5 chips wins the game.

3 players or 3 teams: The first player or team that scores 1 sequence of 5 chips wins the game.

NOTES

- 2 intersecting sequences of the same colour can share a common chip.

- Players may not consult each other about their cards unless otherwise agreed at the beginning of the game.



Règles du jeu

CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 104 cartes Séquence
- 50 jetons bleus
- 50 jetons verts
- 35 jetons rouges
- La règle du jeu

BUT DU JEU

Être le premier joueur ou la première équipe à réaliser 2 séquences. Une séquence est une **ligne horizontale, verticale ou diagonale ininterrompue de 5 jetons de même couleur.**

Pour 3 joueurs ou 3 équipes, on se contentera d'une seule séquence.

MISE EN PLACE

Jusqu'à 3 joueurs, on joue de manière individuelle. Au-delà de 3 joueurs, on forme 2 ou 3 équipes ayant le même nombre de joueurs. Positionnez les joueurs autour du plateau de façon à **alterner les joueurs** de chaque équipe.

Les joueurs / équipes choisissent leur couleur et prennent les jetons correspondants. À 2 équipes ou deux joueurs, utiliser les jetons bleus et verts. Chaque équipe pioche une carte. Celle qui obtient la plus forte commence la partie. En cas d'égalité, piochez une seconde carte.

Distribuez les cartes aux joueurs en fonction du nombre de participants :

- **Pour 2 joueurs :** 7 cartes par personne
- **Pour 3 ou 4 joueurs :** 6 cartes par personne
- **Pour 6 joueurs :** 5 cartes par personne
- **Pour 8 ou 9 joueurs :** 4 cartes par personne
- **Pour 10 ou 12 joueurs :** 3 cartes par personne

Le reste des cartes constitue la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont c'est le tour choisit une de ses cartes et la pose, face visible, devant lui. Il se saisit ensuite d'un jeton de sa couleur et le place sur **une des cases libres du plateau correspondant à la carte jouée.**

Exemple : Si la carte Roi de Coeur est jouée, on place un pion sur l'une des 2 cases Roi de Coeur (si la case est libre).

Pour finir votre tour, piochez une carte. Mais attention...Si vous oubliez de piocher votre carte avant que le joueur suivant n'ait eu le temps de

placer son jeton **ET** de piocher sa carte, vous perdez définitivement ce droit et **devez continuer le jeu avec une carte en moins.**

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Cases Joker : aux quatre coins du plateau, se trouvent des cases qui font office de joker. Elles comptent comme un jeton posé de votre couleur et est valable pour tous les joueurs à la fois. Il suffit donc d'aligner 4 pions accolés à cette case pour former une Séquence.

A l'exception des Valets, chaque carte est représentée 2 fois sur le plateau. Les Valets sont des cartes aux pouvoirs spécifiques qui vous permettent de prendre un avantage sur la partie quand vous les jouez.

Il existe 2 sortes de Valets : les Valets de face (2 yeux) et les Valets de profil (1 oeil).

Les valets avec deux yeux sont des jokers : ils permettent de **placer 1 jeton** sur une case libre du plateau.



Les valets avec un oeil possèdent un pouvoir indispensable : ils permettent de **retirer un jeton** adverse du jeu (sans le remplacer).



Note : **Une Séquence complétée devient intouchable.** Il n'est pas permis d'en retirer un jeton.

Si vous vous retrouvez avec une carte injouable en main, vous pouvez la défausser et la remplacer avant de jouer votre tour.

FIN DE LA PARTIE

2 joueurs ou 2 équipes : Le premier joueur ou la première équipe qui réalise 2 séquences de 5 jetons remporte la partie.

3 joueurs ou 3 équipes : Le premier joueur ou la première équipe qui réalise 1 séquence de 5 jetons remporte la partie.

PRÉCISIONS

- 2 séquences de même couleur qui se croisent peuvent partager 1 jeton commun.

- Les joueurs ne sont pas autorisés à se concerter au sujet des cartes en leur possession à moins qu'ils n'en aient décidé autrement en début de partie.

INHOUD

- 1 speelbord
- 104 Sequencekaarten
- 50 blauwe fiches
- 50 groene fiches
- 35 rode fiches
- Instructies

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler of team 2 rijen (of 'sequences') maken.

Een rij is een **ononderbroken horizontale, verticale of diagonale rij van vijf fiches van dezelfde kleur**.

Wordt er met 3 spelers of 3 teams gespeeld, dan wint de speler of het team dat als eerste één rij compleet maakt.

VOORBEREIDING

Tot en met 3 spelers wordt het spel individueel gespeeld. Zijn er meer dan 3 spelers, dan worden de spelers verdeeld in 2 of 3 gelijke teams. Teamleden moeten **om en om** met de tegenstanders rond het speelbord zitten.

De spelers/teams kiezen een kleur en nemen de fiches in die kleur. Met 2 teams of 2 spelers, gebruik je de blauwe en groene chips. Elk team pakt een kaart. Degene met de hoogste kaart mag beginnen. Pak bij een gelijke uitslag opnieuw een kaart.

Deel de kaarten afhankelijk van het aantal spelers:

- **Bij 2 spelers:** **7 kaarten per speler**
- **Bij 3 of 4 spelers:** **6 kaarten per speler**
- **Bij 6 spelers:** **5 kaarten per speler**
- **Bij 8 of 9 spelers:** **4 kaarten per speler**
- **Bij 10 of 12 spelers:** **3 kaarten per speler**

De overgebleven kaarten vormen de 'pot'.

HET SPEL

De speler die aan de beurt is, neemt één van zijn kaarten en legt deze met de goede kant naar boven voor zich op tafel. Dan neemt hij een fiche van zijn kleur en legt dit **op een leeg speelbordvakje dat overeenkomt met de kaart**.

Voorbeeld: als de Hartenkoning wordt gespeeld, moet het fiche op één van de twee vakjes met een Hartenkoning worden gelegd (mits het betreffende vakje leeg is).

Pak een kaart om je beurt af te sluiten. Maar let op! Als je vergeet een nieuwe kaart te pakken vóórdát de volgende speler een fiche neerlegt **EN** een nieuwe kaart pakt, mag je geen kaart meer pakken en **moet je het spel verder spelen met één kaart minder**.

Het spel gaat in de richting van de klok verder.

Bonusvakjes: de vakjes op de vier hoeken van het speelbord zijn bonusvakjes. Elke speler mag een bonusvakje meetellen voor een rij zonder er een fiche op te hoeven leggen. Dat betekent dat je maar 4 fiches nodig hebt om een rij compleet te maken.

Elke kaart staat 2 keer op het speelbord, met uitzondering van de Boeren. Boeren zijn speciale kaarten die tijdens het spel kunnen worden gebruikt.

Er zijn twee soorten Boeren: met één oog en met twee ogen.

Boeren met twee ogen zijn jokers: met deze kaarten mag **een fiche op een onbezet vakje** naar keuze op het speelbord worden gelegd.



Met Boeren met één oog kun je een streek uithalen: met deze kaart mag je **een fiche van een tegenstander van het bord halen** (zonder er één voor terug te leggen).



Let op: **een complete rij kan niet meer worden veranderd**. Hieruit mogen geen fiches worden verwijderd.

Heb je een kaart waarvoor geen vrij vakje meer is, dan mag je die kaart weggooien en een nieuwe kaart pakken voordat je met je beurt verder gaat. Dit mag maar één keer per beurt.

EINDE VAN HET SPEL

2 spelers of 2 teams: de eerste speler of het eerste team dat 2 rijen van 5 fiches weet te maken, wint het spel.

3 spelers of 3 teams: de eerste speler of het eerste team dat 1 rij van 5 fiches weet te maken, wint het spel.

EXTRA TOELICHTING

- 2 rijen in dezelfde kleur die elkaar kruisen mogen een fiche delen.
- Spelers mogen niet met elkaar over hun kaarten overleggen, tenzij voor het begin van het spel anders is afgesproken.

DE Anleitung

INHALT

- 1 Spielbrett
- 104 Sequence-Karten
- 50 blaue Spielsteine
- 50 grüne Spielsteine
- 35 rote Spielsteine
- Spielanleitung

SPIELZIEL

Als erster Spieler oder erstes Team 2 Sequenzen legen. Eine Sequenz ist eine zusammenhängende **horizontale, vertikale oder diagonale Linie aus 5 Spielsteinen derselben Farbe**.

Wenn 3 Spieler oder 3 Teams spielen, reicht eine Sequenz, um das Spiel zu gewinnen.

VORBEREITUNG

Wenn bis zu 3 Personen spielen, spielt jede alleine. Wenn es mehr als 3 sind, werden sie in 2 oder 3 gleichgroße Teams aufgeteilt. Die Mitglieder der verschiedenen Teams müssen **abwechselnd** um das Spielbrett herumsitzen.

Die Spieler/Teams wählen ihre Farben und nehmen die entsprechenden Spielsteine. Verwenden Sie bei 2 Teams oder 2 Spielern die blauen und grünen Chips. Jedes Team zieht eine Karte. Das Team, das den höchsten Kartenwert gezogen hat, beginnt. Bei Gleichstand ziehen Sie jeweils noch eine Karte.

Geben Sie Karten je nach Anzahl der Spieler:

- **Für 2 Spieler:** jeweils **7 Karten**
- **Für 3 oder 4 Spieler:** jeweils **6 Karten**
- **Für 6 Spieler:** jeweils **5 Karten**
- **Für 8 oder 9 Spieler:** jeweils **4 Karten**
- **Für 10 oder 12 Spieler:** jeweils **3 Karten**

Die übrigen Karten bilden den Stapel.

SO WIRD GESPIELT

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine seiner Karten aus und legt sie mit dem Bild nach oben vor sich. Dann nimmt dieser Spieler einen Spielstein seiner Farbe und legt **ihn auf ein freies Feld auf dem Spielbrett, das der Karte entspricht**.

Beispiel: Wenn Sie die Karte Herzkönig spielen, legen Sie einen Spielstein auf eines der beiden Felder, die den Herzkönig zeigen (sofern es leer ist).

Ziehen Sie dann eine weitere Karte aus dem Stapel. Aber Vorsicht! Wenn Sie vergessen, diese Karte zu ziehen, bevor der nächste Spieler einen Spielstein legt **UND** seine Karte zieht, verlieren Sie das Recht, eine Karte zu ziehen, und müssen **mit einer Karte weniger weiterspielen.**

Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Joker-Felder: Die vier Eckfelder des Spielbretts sind Joker-Felder. Sie zählen als Spielstein Ihrer Farbe und können von allen Spielern gleichzeitig genutzt werden. Dies bedeutet, dass Sie an ein Eckfeld nur 4 Spielsteine anlegen müssen, um eine Sequenz zu erhalten.

Jede Karte außer den Buben ist zweimal auf dem Spielbrett vorhanden. Buben bieten im Spiel besondere Vorteile. Es gibt zwei Arten von Buben: Die, bei denen zwei Augen sichtbar sind, und die, bei denen ein Auge sichtbar ist.

Buben mit zwei sichtbaren Augen sind Joker: Sie ermöglichen das Legen eines Spielsteins auf ein beliebiges freies Feld des Spielbretts.



Buben mit einem sichtbaren Auge ermöglichen einen sehr nützlichen Spielzug: Entfernen eines gegnerischen Spielsteins vom Spielbrett (ohne ihn zu ersetzen).



Achtung: **Eine vollständige Sequenz ist unzerstörbar.** Aus ihr darf kein Spielstein entfernt werden.

Wenn Sie eine nicht spielbare Karte haben, können Sie sie weglegen und ersetzen, bevor Sie Ihren Spielzug machen.

SPIELLENDE

2 Spieler oder 2 Teams: Der erste Spieler oder das erste Team, der bzw. das 2 Sequenzen von je 5 Spielsteinen legt, gewinnt.

3 Spieler oder 3 Teams: Der erste Spieler oder das erste Team, der bzw. das 1 Sequenz von je 5 Spielsteinen legt, gewinnt.

ZUSÄTZLICHE REGELN

- 2 einander überschneidende Sequenzen derselben Farbe können einen Spielstein gemeinsam haben.

- Spieler dürfen nicht miteinander über die Karten sprechen, außer wenn dies zu Beginn des Spiels vereinbart wurde.

IT **Manuale di istruzioni**

CONTENUTO

- 1 tabellone
- 104 carte Sequence
- 50 gettoni blu
- 50 gettoni verdi
- 35 gettoni verdi rossi
- Manuale di istruzioni

OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore o la prima squadra ad ottenere 2 sequenze.

Una sequenza è **una linea orizzontale, verticale o diagonale di 5 gettoni dello stesso colore posizionati in maniera consecutiva.**

Per una partita con 3 giocatori o con 3 squadre, è necessario realizzare una sola sequenza.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Fino a 3 giocatori, la partita si gioca individualmente. Oltre i 3 giocatori è necessario formare 2 o 3 squadre. I membri della stessa squadra devono **posizionarsi in maniera alternata** attorno alla superficie di gioco, in modo da avere un avversario accanto.

Il giocatore o la squadra sceglie il proprio colore e prende i gettoni del colore corrispondente. Con 2 squadre o 2 giocatori usare i gettoni blu e verdi. Ogni squadra pesca una carta. La squadra con la carta col punteggio più alto inizia la partita. In caso di pareggio, pescare un'altra carta.

Distribuire le carte in base al numero dei giocatori:

- **Per 2 giocatori:** **7 carte a testa**
- **Da 3 a 4 giocatori:** **6 carte a testa**
- **Per 6 giocatori:** **5 carte a testa**
- **Da 8 a 9 giocatori:** **4 carte a testa**
- **Da 10 a 12 giocatori:** **3 carte a testa**

Le carte rimanenti costituiscono il mazzo.

REGOLE DEL GIOCO

Durante il proprio turno, il giocatore sceglie una delle sue carte e la posiziona a faccia in su di fronte a lui. Poi prende un gettone del proprio colore e lo sistema su **uno degli spazi liberi del tabellone corrispondente alla carta.**

Esempio: se viene giocata la carta del Re di Cuori, posizionare il gettone su uno dei 2 riquadri del Re di Cuori (a condizione che sia libero).

Pesca una carta per terminare il tuo turno. Ma fa attenzione! Se non prendi una carta prima che il prossimo giocatore effettui la sua mossa **E** peschi la sua carta, perdi il diritto di prendere una carta e **devi terminare la partita con una carta in meno.**

Il gioco procede in senso orario.

Caselle Jolly: Le caselle ai 4 angoli del tabellone hanno funzione di Jolly. Equivalgono ad un gettone del proprio colore e possono essere utilizzate da tutti i giocatori allo stesso tempo.

Il che significa che mancano solo 4 gettoni per completare una sequenza. Ad eccezione dei Jack, ogni carta si ripete 2 volte sul tabellone. I Jack sono carte con una funzione particolare che ti permettono di avere un vantaggio.

Ci sono 2 tipi di Jack: Jack laterale e Jack frontale.

Jack frontale: Ti permette di **posizionare un gettone** su qualsiasi spazio non occupato del tabellone di gioco.



Jack laterale: Ti permette di **rimuovere qualsiasi gettone del tuo avversario** dal tabellone (senza però poterlo rimpiazzare con un tuo gettone).



Nota: **Una Sequenza completa è considerata intoccabile.** Nessun gettone può essere rimosso.

Se vi ritrovate con una carta non giocabile in mano, è possibile scartarla e sostituirla prima di iniziare il proprio turno.

FINE DEL GIOCO

2 giocatori o 2 squadre: Il primo giocatore o la prima squadra che riesce a realizzare 2 sequenze da 5 gettoni l'una, vince la partita.

3 giocatori o 3 squadre: Il primo giocatore o la prima squadra che riesce a realizzare 1 sequenza da 5 gettoni vince la partita.

PRESCISAZIONI

- 2 sequenze dello stesso colore che si intersecano possono avere un gettone in comune.

- I giocatori non possono consultarsi a vicenda circa le carte da giocare se non diversamente concordato all'inizio della partita.

ES Instrucciones

CONTENIDO

- Tablero de juego
- 104 cartas Sequence
- 50 fichas azules
- 50 fichas verdes
- 35 fichas rojas
- Instrucciones

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en conseguir 2 sequence. Un sequence es **una línea horizontal, vertical o diagonal ininterrumpida de 5 fichas del mismo color.**

Para 3 jugadores o 3 equipos, se gana el juego con un solo sequence.

PREPARACIÓN

Hasta 3 jugadores, el juego se juega individualmente. Con más de 3, los jugadores juegan por parejas en 2 o 3 equipos. Los miembros del equipo deben **alternar sus posiciones físicas** con oponentes alrededor de la superficie de juego.

Los jugadores / equipos eligen su color y cogen las fichas correspondientes. Con 2 equipos o 2 jugadores, utiliza las fichas azules y verdes. Cada equipo elige una carta. El que obtiene la carta más alta comienza el juego. En caso de empate, se coge una segunda carta.

Reparto de cartas según el número de jugadores:

- **Para 2 jugadores: 7 cartas cada uno**
- **De 3 a 4 jugadores: 6 cartas cada uno**
- **Para 6 jugadores: 5 cartas cada uno**
- **De 8 a 9 jugadores: 4 cartas cada uno**
- **De 10 a 12 jugadores: 3 cartas cada uno**

El resto de cartas formarán el montón de robar.

¿CÓMO SE JUEGA?

En cada turno el jugador juega una de las cartas de su mano y la coloca boca arriba frente a él. Luego coge una ficha de su color y la coloca en **uno de los espacios libres del tablero que coincide con la carta.**

Ejemplo: si se juega la carta del Rey de Corazones, coloca una ficha en una de las 2 casillas del Rey de Corazones (siempre que esté libre).

Roba una carta para finalizar tu turno. ¡Pero atención! Si no robas una carta antes de que el próximo jugador haga un movimiento **Y** robe tu carta, **pierdes el derecho de coger una carta y debes continuar el juego con una carta menos.**

El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.

Casillas Joker: las casillas de las 4 esquinas del tablero actúan como comodín. Cuentan como una ficha de tu color y pueden ser utilizados por todos los jugadores al mismo tiempo. Lo que significa que solo necesitas 4 fichas para completar un sequence.

Con la excepción de los Jacks, cada carta aparece 2 veces en el tablero. Los Jacks son cartas con poderes específicos que te permiten realizar jugadas especiales.

Hay 2 tipos de Jacks: Jacks de frente y Jacks de lado.

Los Jacks de frente (dos ojos) permiten **colocar una ficha** en la casilla que quieras del tablero, aunque no tengas la carta de esa casilla.



Los Jacks de lado (un ojo) permiten **quitarle una ficha del tablero al jugador que quieras** (sin reemplazarla).



Nota: **Un sequence completo se considera protegido.** No se puede eliminar ninguna ficha. Si tienes en tu mano una carta injugable, puedes descartarla y reemplazarla antes de jugar tu turno.

FIN DEL JUEGO

2 jugadores o 2 equipos: el primer jugador o el primer equipo en conseguir 2 sequence de 5 fichas gana el juego.

3 jugadores o 3 equipos: el primer jugador o equipo en conseguir 1 sequence de 5 fichas gana el juego.

NOTAS

- 2 sequence que se cruzan del mismo color pueden compartir una ficha común.

- Los jugadores no pueden mirar las cartas de los otros jugadores a menos que se acuerde al comienzo del juego.

PT *Instruções*

CONTEÚDO

- Tabuleiro de jogo
- 104 cartas Sequence
- 50 fichas azuis
- 50 fichas verdes
- 35 fichas vermelhas
- Instruções

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a obter 2 sequence. Uma sequence é **uma linha horizontal, vertical ou diagonal ininterrupta de 5 fichas da mesma cor.**

Para 3 jogadores ou 3 equipas, ganha-se o jogo com uma única sequence.

MONTAGEM

Até 3 jogadores, o jogo é jogado individualmente. Com mais de 3 jogadores joga-se em pares de 2 ou 3 equipas. Os membros da equipa devem **alternar as suas posições físicas** com os adversários ao redor da superfície de jogo.

Os jogadores / equipas escolhem a sua cor e pegam nas fichas correspondentes. Com 2 equipas ou 2 jogadores, utiliza as fichas azuis e verdes. Cada equipa escolhe uma carta. Aquele que recebe a carta mais alta inicia o jogo. Em caso de empate, retira-se uma segunda carta.

Distribuição das cartas segundo o número de jogadores:

- **Para 2 jogadores: 7 cartas cada um**
- **De 3 a 4 jogadores: 6 cartas cada um**
- **Para 6 jogadores: 5 cartas cada um**
- **De 8 a 9 jogadores: 4 cartas cada um**
- **De 10 a 12 jogadores: 3 cartas cada um**

O resto das cartas formará o monte para roubar.

JOGAR O JOGO

Em cada turno, o jogador deve jogar uma das suas cartas e colocá-la de frente para ele. Em seguida, pegue numa ficha da sua cor e coloca-a **num dos espaços livres do tabuleiro que coincidir com a sua carta.**

Exemplo: se se joga a carta Rei de Corações, coloca-se uma ficha numa das 2 casas do Rei dos Corações (desde que esteja livre).

Rouba uma carta para terminar o turno. Mas atenção! Se não roubas uma carta antes do próximo jogador fazer a sua jogada **E** roubar a tua carta, perdes o direito de pegar numa carta e **deves continuar o jogo com uma carta a menos.**

O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Casas Jôquer: as casas dos 4 cantos do tabuleiro funcionam como jôques. Contam como uma ficha da tua cor e podem ser usadas por todos os jogadores ao mesmo tempo. O que significa que só precisas de 4 fichas para completar uma sequence.

Com exceção dos Valetes, cada carta aparece 2 vezes no tabuleiro. Os Valetes são cartas com poderes específicos que te permitem fazer jogadas especiais.

Existem 2 tipos de valetes: Valetes frontais e Valetes laterais.

Os Valetes frontais (dois olhos) permitem **colocar uma ficha** na casa que quiseres do tabuleiro, mesmo que não tenhas a carta dessa casa.



Os Valetes laterais (um olho) permitem **retirar uma ficha do tabuleiro ao jogador que quiseres** (sem substituí-la).



Nota: **Uma sequence completa fica protegida.** Não se pode eliminar nenhuma ficha.

Se tiveres na tua mão uma carta não jogável, podes descartá-la e substituí-la antes de jogares o teu turno.

FIM DO JOGO

2 jogadores ou 2 equipas: o primeiro jogador ou a primeira equipa a conseguir 2 sequence de 5 fichas vence o jogo.

3 jogadores ou 3 equipas: o primeiro jogador ou equipa a conseguir 1 sequence de 5 fichas ganha o jogo.

NOTAS

- 2 sequence que se cruzam da mesma cor podem partilhar uma ficha comum.

- Os jogadores não podem ver as cartas dos outros jogadores, a menos que assim se combine no começo do jogo.

PL Instrukcja

ZAWAŁOŚĆ:

- 1 plansza do gry
- 104 karty Sequence
- 50 niebieskich żetonów
- 50 zielonych żetonów
- 35 czerwonych żetonów
- Instrukcja

CEL GRY

Być pierwszym z graczy / drużyną która zdobędzie dwie sekwencje.

Seqwencja to nieprzerwany ciąg 5 żetonów na planszy w jednakowym kolorze. Dla 3 graczy, lub 3 drużyn - wystarczy jedna sekwencja aby wygrać grę.

PRZYGOTOWANIE

Dla 2 lub 3 graczy, każdy gra indywidualnie. Powyżej 3 graczy rozgrywacie partie w drużynach. Gracze jednej drużyny powinni siedzieć - po przeciwległych stronach planszy, **naprzemiennie z przeciwnikami**.

Gracze/drużyny wybierają swój kolor żetonów. Podczas gry 2 drużyn, lub 2 graczy, używajcie niebieskich i zielonych żetonów. Każda z drużyn ciągnie kartę. Gracz który wyciągnął najsilniejszą kartę rozpoczyna grę. W przypadku remisu - gracze dociągają kolejną kartę.

Rozdaj karty zgodnie z ilością graczy:

- **Dla 2 graczy:** 7 kart dla każdego,
- **Dla 3 lub 4:** 6 kart dla każdego,
- **Dla 6 graczy:** 5 kart dla każdego,
- **Dla 8 lub 9:** 4 karty dla każdego,
- **Dla 10 lub 12:** 3 karty dla każdego.

Pozostałe karty tworzą bank.

ROZGRYWKA

Podczas swojej tury, gracz wybiera jedną ze swoich kart i umieszcza awerssem do góry przed sobą. Następnie kładzie żeton w swoim kolorze, na planszy **w wolnym miejscu oznaczonym symbolem wyłożonej karty**.

Przykład: Jeżeli Król Kier został zagrany, kładę żeton na jednym z pól oznaczonych symbolem Król Kier (pod warunkiem że pole jest wolne).

Dociągnij kartę aby zakończyć swoją turę. Bądź ostrożny! Jeżeli nie

pobierzesz karty zanim następny gracz umieści swój żeton, **i dobi-
erze kartę, tracisz prawo dobrania karty - kończysz grę z jedną
mniej kartą na ręku.**

Gracze kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Miejsca Dżokery: 4 miejsca w narożnikach planszy są Dżokerami.

Mogą być liczone jako twoje żetony - niezależnie jaki kolor reprezen-
tujesz. To znaczy, że sekwencja przy narożniku - składa się z narożnika
i 4 żetonów. Poza Waletami, symbol każdej z kart znajduje się w 2 mie-
jscach na planszy. Walety są kartami specjalnymi, pozwalają nieźle
namieszać podczas gry. Są dwa typy waletów - z jednym okiem, oraz
z dwoma oczami.

Walet z dwoma
oczami - to dzika
karta. Pozwalają
położyć żeton na
dowolnym wolnym
miejscu na planszy -
niezależnie od
symbolu.



Walet z jednym
okiem, pozwala
usunąć dowolny
żeton przeciwnika
z planszy.



Uwaga: Ukończona sekwencja jest nietykalna. Nie można z
niej usuwać żetonów. Każda z drużyn ciągnie kartę. Gracz który
wyciągnął najsilniejszą kartę rozpoczyna grę. W przypadku remisu -
gracze dociągają kolejną kartę.

KONIEC GRY

2 graczy lub 2 drużyny: Pierwszy z graczy który ułoży dwie
sekwencje 5 żetonów wygrywa grę.

3 graczy lub 3 drużyny: Pierwszy z graczy lub drużyna który ułoży
sekwencję 5 żetonów wygrywa grę.

UWAGI

- dwie prostopadłe sekwencje jednego koloru mogą mieć
«wspólny» żeton.

- Gracze nie mogą konsultować się nt. kart które posiadają na ręku,
chyba że wspólnie wszyscy ustalą inaczej przed grą.



SEQUENCE®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

Vivid Toy Group Ltd., GU3 1LS, UK.

"SEQUENCE" is a registered trademark of JAX, Ltd. Corporation. All Rights Reserved.
Invented by Doug Reuter.

- Ⓔ Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
- Ⓔ Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.
- Ⓔ Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
- Ⓔ Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
- Ⓔ Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.
- Ⓔ Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
- Ⓔ Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.
- Ⓔ Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

- Ⓔ Remove all unnecessary elements for playing before giving the product to your child. Made in China.
- Ⓔ Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...). Fabriqué en Chine.
- Ⓔ Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Made in China.
- Ⓔ Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel : Plastikbefestigungen). Hergestellt in China.
- Ⓔ Ritirare tutti gli elementi non necessari al gioco prima di darlo al vostro bambino (attacchi plastici...). Fabbriato in Cina.
- Ⓔ Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete al niño (ej: plásticos, gomas, etc). Fabricado en China.
- Ⓔ Retirar todos os elementos não necessários ao jogo antes de dar o produto ao seu filho (exemplo: atilhos de plástico...). Fabricado na China.
- Ⓔ Usunąć wszystkie elementy niepotrzebne do zabawy przed oddaniem zabawki dziecku (np opaski plastikowe ...). Wyprodukowano w Chinach.



919752



919752.0-10-V08-2204