

SEQUENCE[®]



SZABÁLYOK
CZ-INSTRUKCE · SK-INŠTRUKCIE

GB 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 colour 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.

HU Szabályok

TARTALOM

- játéktábla
- 104 Sequence kártya
- 50 kék zseton
- 50 zöld zseton
- 35 piros zseton
- játékszabályzat

A JÁTÉK CÉLJA

Az a játékos vagy csapat nyer, aki először rak ki 2 SEQUENCE-t. A SEQUENCE egy olyan **összefüggő sor, amit 5 egyforma színű zseton alkot vízszintes, függőleges vagy átlós irányban.**

3 játékos vagy csapat esetén egyetlen SEQUENCE is elég a győzelemhez.

ELŐKÉSZÜLETEK

2-3 játékos játszhat egyénileg, míg 3 fő felett csapatokat kell alkotni. Háromnál több csapat nem játszhat. A csapattagoknak **felváltva kell helyet foglalniuk** a játéktábla körül.

A játékosok / csapatok színt választanak és elveszik az ennek megfelelő zsetonokat. 2 játékos vagy csapat esetén a kék és a zöld zsetonokat használjátok. Ezután a csapatok húznak egy-egy kártyát. A magasabb értékű lap húzója kezd. Döntetlen esetén húzzatok újra.

A kártyák a játékoszám szerint kerülnek kiosztásra.

- **2 játékos:** 7 kártya fejenként
- **3-4 játékos:** 6 kártya fejenként
- **6 játékos:** 5 kártya fejenként
- **8-9 játékos:** 4 kártya fejenként
- **10 vagy 12 játékos:** 3 kártya fejenként

A megmaradt lapok húzópaklit alkotnak.

A JÁTÉK MENETE

Amikor egy játékosra kerül a sor, az választ egy kártyát a kezéből és leteszi maga elé, színnel felfelé. Ezután egy zsetonjukat egy **a kártyának megfelelő mezőre helyezik.**

Példa: Ha a kártyán a szív király van, akkor a zsetont a 2 szív király mező egyikére kell helyezni (ha van ilyen szabadon).

De jól figyelj! Ha nem húzol új kártyát, mielőtt a következő játékos akcióba lendül ÉS kihúzza a saját új kártyáját, akkor kimaradsz a húzásból, és **kevesebb kártya lesz a kezében a játék végéig.**

A játék az óramutató járásának megfelelően halad.

Joker helyek: a tábla négy sarkában lévő mezők Jokerként szolgálnak. Ezek a helyek beleszámítanak a sorba, mintha állna ott egy saját színű zsetonod. Egyszerre több játékos is használhatja őket. Ez azt jelenti, hogy a sarkoknál elég négy zseton a SEQUENCE-hez.

A bubik kivételével minden kártya kétszer szerepel a táblán.

A bubik különleges lapok, kijátszásukkal előnyt szerezhetsz a játékban.

Kétféle bubi van: egyszemű bubi és kétszemű bubi.

A kétszemű bubik vad kártyák: segítségükkel **lehetesz egy zsetont** bármely szab álló mezőre.



Az egyszemű bubik nagyon hasznosak: segítségükkel **eltávolíthatod az ellenfeled egyik zsetonját** a tábláról (de nem tehetsz ilyenkor sajátot).



Megjegyzés: **Egy teljes SEQUENCE védettnek számít.** Nem vehetsz ki belőle zsetont.

Ha olyan kártya van a kezében, amit már nem tudsz kijátszani, a köröd megkezdése előtt eldobhatod és húzhatsz helyette másikat.

A JÁTÉK VÉGE

2 játékos vagy 2 csapat: az nyer, aki előbb rak ki 2 darab 5 zsetonból álló sort.

3 játékos vagy 3 csapat: az nyer, aki előbb rak ki 1 darab 5 zsetonból álló sort.

MEGJEGYZÉSEK

- 2 egymást metsző, ugyanolyan színű sor használhatja ugyanazt a zsetont a metszéspontban.

- A játékosok nem beszélhetik meg, milyen lapjaik vannak, kivéve akkor, ha a játék előtt ebben megegyeznek.

CZ Pravidla

OBSAH

- hrací deska
- 104 sekvenčních karet
- 50 modrých žetonů
- 50 zelených žetonů
- 35 červených žetonů
- pravidla hry

ÚČEL HRY

Vítězem se stává hráč nebo tým, který jako první stanoví 2 SEQUENCE. SEQUENCE je **souvislá řada 5 žetonů stejné barvy v horizontálním, vertikálním nebo diagonálním směru.**

Pro 3 hráče nebo týmy stačí jedna SEQUENCE k vítězství.

PŘÍPRAVY

2-3 hráči mohou hrát individuálně, zatímco musí být vytvořeny týmy nad 3 roky. Mohou hrát maximálně tři týmy. Členové týmu se musí **střídat v sedění kolem** herního plánu.

Hráči / týmy si vyberou barvu a přijdou o odpovídající žetony. Pro 2 hráče nebo týmy použijte modré a zelené žetony. Týmy poté losují po jedné kartě. Vyšší losování karty začíná. V případě remízy znovu zatáhněte.

Karty se rozdávají podle počtu hráčů.

- **2 hráči:** 7 karet na osobu
- **3-4 hráči:** 6 karet na osobu
- **6 hráčů:** 5 karet na osobu
- **8-9 hráčů:** 4 karty na osobu
- **10 nebo 12 hráčů:** 3 karty na osobu

Zbývající karty tvoří losovací balíček.

POSTUP HRY

Když je na řadě hráč, vybere si z ruky kartu a položí ji před sebe lícem nahoru. Jejich žetony jsou poté umístěny **na pole odpovídající kartě.**

Příklad: Pokud je na kartě King of Hearts, musí být žeton umístěn na jeden ze 2 políček King of Hearts (pokud je jeden volný).

Ale pozorně poslouvejte! Pokud si nevylosujete novou kartu před tím, než další hráč začne jednat A vytáhne svou vlastní novou kartu, budete z losování vyřazeni a do konce hry **budete mít v ruce méně karet.**

Hra se pohybuje ve směru hodinových ručiček.

Umístění žolíka: Pole ve čtyřech rozích hrací plochy slouží jako žolík. Tato místa se počítají k linii, jako byste tam měli čip vlastní barvy. Mohou je používat několik hráčů současně. To znamená, že v rozích je dostatek čtyř žetonů pro SEQUENCE.

S výjimkou jacků se všechny karty na desce objevují dvakrát.

Jacky jsou speciální karty, jejichž hraním můžete ve hře získat výhodu.

Existují dva typy Jacků: jednooké zvedáky a dvouoké zvedáky.

Binokulární Jack jsou divoké karty: můžete je použít k **umístění žetonu** na libovolně stojící pole.



Jednooké Jacky jsou velmi užitečné: můžete je použít k **odebrání jednoho z soupeřových žetonů** z hrací plochy (ale nemůžete udělat své vlastní).



Poznámka: **Celá SEQUENCE je považována za chráněnou.** Nemůžete z toho vyjmout žetony.

Pokud máte v ruce kartu, kterou již nemůžete hrát, můžete před začátkem kola odhodit a vytáhnout další.

FKONEC HRY

2 hráči nebo 2 týmy: vítězem se jako první rozloží 2 řady po 5 žetonech.

3 hráči nebo 3 týmy: vítězem se jako první rozloží 1 řada 5 žetonů.

POZNÁMKY

- 2 protínající se řádky stejné barvy mohou na křižovatce použít stejný čip.

- Hráči nemusí diskutovat o tom, jaké karty mají, pokud se nedohodnou před zápasem.

SK Pravidlá

OBSAH

- hracia doska
- 104 postupových kariet
- 50 modrých žetónov
- 50 zelených čipov
- 35 červených žetónov
- pravidlá hry

ÚČEL HRY

Víťazom je hráč alebo tím, ktorý najskôr stanoví 2 SEQUENCE. SEQUENCE je **súvislá čiara 5 čipov rovnakej farby v horizontálnom, vertikálnom alebo diagonálnom smere**.

Pre 3 hráčov alebo tímy stačí na víťazstvo jediná SEQUENCE.

PRÍPRAVKY

2-3 hráči môžu hrať individuálne, pričom musia byť zostavené tímy nad 3 roky. Môžu hrať najviac tri tímy. Členovia tímu sa musia striedať pri sedení okolo herného plánu.

Hráči / tímy si vyberú farbu a stratia zodpovedajúce žetóny. Pre 2 hráčov alebo tímy použite modrý a zelený žetón. Tímy potom losujú po jednej karte. Začne sa ťahať vyššia karta. V prípade nerozhodného výsledku opäť potiahnite.

Karty sa rozdeľujú podľa počtu hráčov.

- **2 hráči:** 7 kariet na osobu
- **3-4 hráči:** 6 kariet na osobu
- **6 hráčov:** 5 kariet na osobu
- **8-9 hráčov:** 4 karty na osobu
- **10 alebo 12 hráčov:** 3 karty na osobu

Zvyšné karty tvoria žrebovací balíček.

POSTUP HRY

Keď je na ťahu hráč, vyberie si kartu z ruky a položí ju pred seba lícom nahor. Ich žetóny sa potom umiestnia **na štvorec zodpovedajúci karte**.

Príklad: Ak je na karte Kráľ srdc, musí byť žetón umiestnený na jednom z 2 políčok Kráľ srdc (ak je jeden voľný).

Ale pozorne počúvajte! Ak nevytiahnete novú kartu skôr, ako ďalší hráč začne konať, **A** vytiahnete svoju novú novú kartu, budete z vylosovania a do konca hry **budete mať v ruke menej kariet**.

Hra sa pohybuje v smere hodinových ručičiek.

Umiestnenie žolíka: Polia v štyroch rohoch hracej plochy slúžia ako žolíki. Tieto miesta sa počítajú k čiare, akoby ste tam mali čip vlastnej farby. Môžu byť použité niekoľkými hráčmi súčasne. To znamená, že v rohoch sú dosť štyri žetóny na SEQUENCE.

S výnimkou jackov sa všetky karty na palube objavia dvakrát.

Jacky sú špeciálne karty, ich hraním môžete získať výhodu v hre.

Existujú dva typy Jackov: jednooký a dvojkový.

Binokulárny Jack sú divoké karty: môžete ich použiť **na umiestnenie žetónu** na ľubovoľné samostatne stojace námestie.



Jednooké Jacky sú veľmi užitočné: môžete ich použiť na **odstránenie jedného z súperových žetónov** z hracej plochy (nemôžete však urobiť svoje vlastné).



Poznámka: **Celá SEQUENCE sa považuje za chránenú**. Nemôžete z toho vyberať žetóny.

Ak máte v ruke kartu, ktorú už nemôžete hrať, môžete pred začatím kola zahodiť a vytiahnuť ďalšiu.

KONIEC HRY

2 hráči alebo 2 tímy: víťazom je prvý, kto vyloží 2 rady po 5 žetónov.

3 hráči alebo 3 tímy: víťazom je prvý, ktorý vyloží 1 rad s 5 žetónmi.

POZNÁMKY

- 2 križujúce sa riadky rovnakej farby môžu na križovatke použiť rovnaký čip.

- Hráči môžu pred zápasom diskutovať o tom, aké karty majú, pokiaľ s tým nesúhlasia.

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 Jóquer: as casas dos 4 cantos do tabuleiro funcionam como jóques. 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

ZAWATOŚĆ:

- 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 jednokolorowym 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 rozgrywasz 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 reprezentujesz. To znaczy, że sekwencja przy narożniku - składa się z narożnika i 4 żetonów. Poza Waletami, symbol każdej z kart znajduje się w 2 miejscach 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[®]

© 2020 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.
- Ⓢ Figelem. Nem alkalmas 36 hónapos kor alattiak számára. Az apró alkatrészek fulladásveszélyt okozhatnak.
- Ⓢ Pozornost. Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Malé části mohou způsobit udušení.
- Ⓢ Pozor. Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Malé časti môžu spôsobiť nebezpečenstvo zadusenía.
- Ⓢ 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.

Ⓢ Távolítsa el a csomagolás minden részét, mielőtt a játékot gyermekének adná. Kínában készül.

Ⓢ Před podáním hračky vašemu dítěti odstraňte všechny části obalu. Vyrobeno v Číně.

Ⓢ Pred podaním hračky dieťaťu odstráňte všetky časti obalu. Vyrobené v Číne.

Ⓢ Ritirare tutti gli elementi non necessari al gioco prima di darlo al vostro bambino (attacchi plastici...). Fabricato 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 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.



UK
CA

#919752

Modell & Hobby
TOYS

Magyarországon forgalmazza:
Modell & Hobby Kft. 1097 Budapest,
Könyves Kálmán krt. 12-14.
Tel: 06-1/431-7451;
www.modellhobby.hu



VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT, CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT
> WWW.CONSIGNESDETFR.FR



91975210-V06-1220