GB INSTRUCTIONS

SEQUENCE Junior

AGE: 3+ | NUMBER OF PLAYERS: 2-4 | PLAY TIME: 15 MIN

CONTENTS

Game Board, 42 Playing Cards, 84 Playing Chips (21 Green, 21 Blue, 21 Red, 21 Yellow)

OBJECT OF THE GAME

The first player to make a SEQUENCE of 4 chips in a row using only their own chips is the winner.

SEQUENCE

A connected series of 4 of the same colored chips in a straight line, either up and down, across or diagonally on the game board.

SET UP

Place the board in the center of the playing area. Each player chooses a colored set of chips and places them in a pile near them. One player shuffles the cards and deals 3 cards, one at a time and face down, to each player. Each player may look at his/her own cards. The remaining cards are placed face down in a pile somewhere near the board and used as the DRAW DECK.

PLAYING THE GAME

Beginning with the player to the left of the dealer and moving in a clockwise direction, that player selects a card of their choice from their hand and places it face up on their discard pile (Each player should start a discard pile in front of them visible to all other players) and then places one of their chips on the matching card on the game board. The player then must draw one card from the top of the draw deck and his/her turn is now over.

Remember: You should always have 3 cards in your hand at the end of your turn.

Each card is pictured twice on the game board. A player can play on either one of the card spaces as long as it is not already covered by another colored chip. If you have a card which does not have an open matching space on the game board, place that card on your discard pile, draw a new card from the draw deck, then play your normal turn. Once a chip has been played, it cannot be removed by an opponent except when using a Dragon card.

There are no Unicorn or Dragon cards on the game board.

DRAGON CARDS: There are 2 Dragon cards in the card deck. To play a Dragon card, place it on your discard pile and remove one of your opponents' chips from the game board. That completes your turn. You cannot place one of your chips on that same space during this turn.

UNICORN CARDS: There are 2 Unicorn cards in the card deck. To play a Unicorn card, place it on your discard pile and place one of your chips on ANY open space on the game board. That completes your turn.

FREE SPACE: There are printed chips on the four corners of the game board. These are free spaces. Any player may use these spaces as though their own colored chip is on that space. When using a corner, only 3 of your colored chips are needed to complete a Sequence. More than one player may use the same corner as part of their Sequence. No chips are placed on these spaces.

When the draw deck becomes depleted during play, all discard piles are shuffled together to create a new draw deck.

END OF THE GAME

Play continues in a clockwise direction until one player gets 4 of their chips in a row, at which point that player wins the game.

Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

FR RÈGLES DU JEU

SEQUENCE Junior

AGE : 3+ | NOMBRE DE JOUEURS : 2-4 | TEMPS DE PARTIE : 15 MIN

CONTENU

Plateau de jeu, 42 cartes, 84 jetons (21 verts, 21 bleus, 21 rouges, 21 jaunes)

BUT DU JEU

Le premier joueur à former une SÉRIE de 4 de ses jetons consécutifs et alignés remporte la partie.

SEQUENCE

Série de 4 jetons consécutifs de la même couleur en ligne droite, à la verticale, à l'horizontale ou en diagonale sur le plateau de jeu.

MISE EN PLACE

Placer le plateau au centre de la surface de jeu. Chaque joueur choisit un ensemble de jetons de la même couleur et les empile devant lui. Un joueur bat les cartes et en distribue 3 à chaque joueur, une par une et à l'envers. Chaque joueur peut regarder ses cartes. Les cartes restantes sont placées à l'envers dans une pile à côté du plateau. Elles forment la PIOCHE.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur qui commence est celui à gauche du donneur de cartes. La partie progresse dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui commence choisit une carte de sa main et la pose à l'endroit sur sa pile de défausse (chaque joueur forme une pile de défausse devant lui, visible par tous les autres joueurs), puis pose un jeton sur la carte correspondante représentée sur le plateau de jeu. Le joueur tire ensuite une carte en haut de la pioche. C'est alors au tour du joueur suivant.

Attention : Chaque joueur doit toujours avoir 3 cartes en main à la fin de son tour.

Chaque carte est représentée deux fois sur le plateau de jeu. Un joueur peut poser son jeton sur l'une ou l'autre des cartes représentées, du moment qu'elle n'est pas déjà occupée par un autre jeton. Si le joueur possède une carte dont les deux représentations correspondantes sont occupées sur le plateau de jeu, il pose cette carte sur sa pile de défausse, tire une nouvelle carte de la pioche, puis joue son tour normalement. Une fois qu'un jeton est posé, aucun adversaire ne peut le retirer, sauf s'il utilise une carte Dragon.

Aucune carte Licorne ou Dragon n'est représentée sur le plateau de jeu.

CARTES DRAGON : Le jeu de cartes contient 2 cartes Dragon. Pour jouer une carte Dragon, le joueur la pose sur sa pile de défausse et retire le jeton d'un adversaire du plateau de jeu. La partie passe au tour suivant. Pendant ce tour, aucun joueur ne peut placer de jeton sur cet espace ouvert.

CARTES LICORNE : Le jeu de cartes contient 2 cartes Licorne. Pour jouer une carte Licorne, le joueur la pose sur sa pile de défausse et place un jeton sur un espace ouvert QUELCONQUE du plateau de jeu. La partie passe au tour suivant.

ESPACE LIBRE : Des jetons sont représentés aux quatre coins du plateau de jeu. Ce sont les espaces libres. Chaque joueur peut utiliser ces espaces comme s'ils contenaient des jetons de sa couleur. Lorsqu'un joueur utilise un coin, 3 de ses jetons suffisent pour former une série. Plusieurs joueurs peuvent utiliser le même coin pour former leur série. Ces espaces libres n'accueillent aucun jeton.

Lorsque la pioche est épuisée en cours de partie, les cartes de toutes les piles de défausse sont battues ensemble pour créer une nouvelle pioche.

FIN DE LA PARTIE

La partie continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur ait placé 4 de ses jetons en ligne. Ce joueur remporte la partie.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouffement.

NL INSTRUCTIES

SEQUENCE Junior

LEEFTIJD: 3+ | AANTAL SPELERS: 2-4 | SPEELTIJD: 15 MIN

INHOUD

Spelbord, 42 speelkaarten, 84 fiches (21 groene, 21 blauwe, 21 rode, 21 gele)

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler met een SEQUENCE van 4 eigen fiches op een rij wint het spel.

SEQUENCE

Een SEQUENCE is een aaneengesloten rij (horizontaal, verticaal of diagonaal) op het spelbord van 4 fiches met dezelfde kleur.

VOORBEREIDING

Plaats het bord in het midden van de tafel. Iedere speler kiest een kleur en legt alle fiches van die kleur voor zich neer. Alle spelers ontvangen één voor één een gedekte kaart tot iedereen drie kaarten heeft. De spelers mogen hun eigen kaarten bekijken. Leg de stapel resterende kaarten gedekt naast het spelbord. Dit is de TREKSTAPEL.

TIJDENS HET SPEL

De speler links van de deler begint; daarna gaat het spel met de klok mee verder. De beginspeler kiest een kaart, legt die open voor zich neer op zijn/haar eigen aflegstapel (iedere speler begint een eigen aflegstapel die zichtbaar moet zijn voor de andere spelers), en plaatst een van zijn/haar fiches op een van de bijbehorende kaarten op het spelbord. Daarna pakt de speler een kaart van de trekstapel en is de volgende speler aan de beurt.

Onthoud: aan het eind van de beurt moeten spelers altijd drie kaarten in hun hand hebben.

Elke kaart staat twee keer afgebeeld op het spelbord. Spelers kunnen hun fiche op één van deze twee kaarten leggen zolang er nog geen fiche van een andere kleur op ligt. Als je een kaart hebt die niet meer open ligt op het spelbord, leg je aan het begin van je beurt die kaart op je aflegstapel en pak je een nieuwe kaart van de trekstapel. Gespeelde fiches kunnen niet verwijderd worden door tegenstanders, behalve met een Drakenkaart.

Eenhoornkaarten en Drakenkaarten worden niet op het spelbord gespeeld.

DRAKENKAARTEN: Er zitten twee Drakenkaarten in het spel. Speel een Drakenkaart door de kaart op je aflegstapel te leggen en één van de fiches van een tegenstander van het spelbord te verwijderen. Zodra je dit gedaan hebt en je hand hebt aangevuld, is je beurt voorbij. Je kunt deze beurt geen fiches meer plaatsen.

EENHOORN-KAARTEN: Er zitten twee Eenhoornkaarten in het spel. Speel een Eenhoornkaart door de kaart op je aflegstapel te leggen en één van je fiches op een open plek naar keuze te leggen op het spelbord. Zodra je dit gedaan hebt en je je hand hebt aangevuld, is je beurt voorbij.

VRIJE RUIMTE: In de vier hoeken van het spelbord zijn fiches op het bord gedrukt. Dit zijn vrije ruimtes die spelers kunnen gebruiken alsof hun eigen fiche erop ligt. Wanneer je een vrije ruimte in de hoek van het spelbord gebruikt, heb je nog maar drie fiches van jouw kleur nodig voor een SEQUENCE. Dezelfde hoek kan door verschillende spelers gebruikt worden. Hier worden geen fiches op geplaatst.

Als de laatste kaart van de trekstapel wordt gepakt, worden de aflegstapels door elkaar geschud. Plaats de nieuwe trekstapel naast het bord.

EINDE VAN HET SPEL

Blijf met de klok mee spelen tot één van de spelers vier fiches op een rij op het spelbord heeft liggen. Die speler wint het spel.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

DE ANLEITUNG

SEQUENCE Junior

ALTER: 3+ | SPIELERANZAHL: 2-4 | SPIELDAUER: 15 MIN

INHALT

Spielfeld, 42 Spielkarten, 84 Spielchips (21 grüne, 21 blaue, 21 rote, 21 gelbe)

ZIEL DES SPIELS

Das Spiel gewinnt der Spieler, der als Erster 4 seiner Chips in einer LINIE ablegen kann.

SEQUENCE

Dafür benötigt er eine verbundene Abfolge von 4 Chips seiner Farbe in gerader Linie auf dem Spielfeld, waagerecht, senkrecht oder diagonal.

VORBEREITUNG

Legt das Spielbrett in die Mitte der Spielfläche. Jeder Spieler nimmt sich alle Chips einer Farbe und legt sie vor sich hin. Ein Spieler mischt die Karten und teilt reihum an jeden Spieler verdeckt insgesamt 3 Karten aus. Jeder Spieler kann sich seine Karten ansehen. Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel neben dem Spielfeld abgelegt und als ZIEHSTAPEL verwendet.

SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Spieler, der die Karten ausgeteilt hat, wählt eine Karte von seiner Hand und legt sie offen auf seinen Ablagestapel. (Jeder Spieler eröffnet seinen eigenen Ablagestapel vor sich. Diesen können alle anderen Spieler sehen.) Dann legt er einen seiner Chips auf die entsprechende Karte auf dem Spielfeld. Der Spieler zieht dann die oberste Karte vom Ziehstapel nach, dann ist sein Zug beendet. Das Spiel geht jetzt im Uhrzeigersinn mit dem nächsten Spieler weiter.

Denkt daran: Am Ende seines Zuges muss jeder Spieler immer 3 Karten in seiner Hand haben.

Jede Karte ist auf dem Spielfeld zweimal abgebildet. Jeder Spieler kann sich aussuchen, auf welches der beiden Kartenfelder er seinen Chip legt, solange dieses nicht bereits von einem Chip einer anderen Farbe belegt ist. Falls du eine Karte hast, für die es kein freies Feld auf dem Spielfeld mehr gibt, lege sie auf deinen Ablagestapel, ziehe eine neue Karte vom Ziehstapel, dann spiele deinen normalen Zug. Sobald ein Chip abgelegt wurde, kann er von Gegnern nicht wieder entfernt werden, außer mit einer Drachen-Karte.

Auf dem Spielfeld gibt es weder Einhorn- noch Drachen-Karten.

DRACHEN-KARTEN: Es gibt 2 Drachen-Karten im Deck. Um eine Drachen-Karte zu spielen, lege sie auf deinen Ablagestapel und entferne einen Chip eines Gegners vom Spielfeld. Damit ist dein Zug beendet. Du kannst in diesem Zug keinen deiner Chips auf dieses Feld legen.

EINHORN-KARTEN: Es gibt 2 Einhorn-Karten im Deck. Um eine Einhorn-Karte zu spielen, lege sie auf deinen Ablagestapel und lege einen deiner Chips auf ein BELIEBIGES freies Feld auf dem Spielfeld. Damit ist dein Zug beendet.

JOKERFELD: In den vier Ecken des Spielfelds sind aufgedruckte Chips abgebildet. Dies sind die Jokerfelder. Jeder Spieler kann diese Felder verwenden, als ob ein Chip seiner Farbe auf dem Feld liegen würde. Wenn ein Jokerfeld als Teil einer Linie verwendet wird, benötigt du nur 3 Chips deiner Farbe, um eine Linie zu bilden. Mehr als ein Spieler kann dasselbe Jokerfeld als Teil seiner Linie verwenden. Auf diese Felder werden keine Chips gelegt.

Wenn während des Spielens der Ziehstapel aufgebraucht wird, werden alle Ablagestapel zusammengemischt, um einen neuen Ziehstapel zu bilden.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt, bis ein Spieler eine Linie aus 4 seiner Chips gebildet hat. Dadurch hat dieser Spieler gewonnen.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr

(IT) MANUALE DI ISTRUZIONI

SEQUENCE Junior

ETÀ: 3+ | NUMERO DI GIOCATORI: 2-4 | TEMPO DI GIOCO: 15 MIN

CONTENUTO

Tabellone di gioco, 42 carte da gioco, 84 gettoni colorati (21 verdi, 21 blu, 21 rossi, 21 gialli)

OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince il gioco il primo giocatore che complete una SEQUENZA di 4 gettoni consecutivi, utilizzando esclusivamente i propri gettoni.

SEQUENCE

Una serie consecutiva di 4 gettoni dello stesso colore in fila, in orizzontale, verticale o diagonale sul tabellone di gioco.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Posizionate il tabellone al centro dell'area di gioco. Ogni giocatore seleziona un set di gettoni colorati e li impila vicino a sé. Un giocatore mischia le carte e ne distribuisce 3, una per volta e a faccia in giù, a ogni giocatore. Ogni giocatore può controllare le sue carte. Le carte rimanenti vengono posizionate a faccia in giù in una pila vicino al tabellone e saranno utilizzate come MAZZO PER PESCARE.

REGOLE DEL GIOCO

Iniziando dal giocatore a sinistra del mazziere e procedendo in senso orario, il primo giocatore seleziona una carta fra quelle della sua mano e la posiziona a faccia in su nella pila delle carte scartate (ogni giocatore avrà una pila di carte scartate davanti a sé, visibile per tutti gli altri giocatori), e posiziona uno dei suoi gettoni sulla carta corrispondente nel tabellone di gioco. Il giocatore pesca poi una carta dal mazzo per pescare e conclude il suo turno.

Ricordate: al termine del turno, dovete sempre avere 3 carte in mano.

Ogni carta è raffigurata due volte sul tabellone di gioco. I giocatori possono posizionare il gettone su una qualsiasi delle due, purché non sia già coperta da un altro gettone colorato. Se avete in mano una carta che non è più disponibile sul tabellone, scartatela e pescatene una nuova, quindi procedete normalmente con il vostro turno. Una volta giocato, un gettone non può più venire rimosso dal tabellone, a meno che non si usi una carta Drago.

Sul tabellone di gioco non sono raffigurate carte Unicorno né carte Drago.

CARTE DRAGO: nel mazzo ci sono due carte Drago. Per giocare una carta Drago, scartatela e poi rimuovete il gettone di un avversario dal tabellone. Pescate una nuova carta. Questo completa il vostro turno. Non vi è permesso posizionare un gettone durante questo turno.

CARTE UNICORNO: nel mazzo ci sono due carte Unicorno. Per giocare una carta Unicorno, scartatela e posizionate uno dei vostri gettoni su QUALSIASI spazio disponibile sul tabellone di gioco. Pescate una nuova carta. Questo completa il vostro turno.

SPAZIO VUOTO: ai quattro angoli del tabellone di gioco sono raffigurati dei gettoni. Questi sono spazi vuoti, che ogni giocatore può usare come se fossero i propri gettoni. Quando si usa un angolo, servono solo 3 dei propri gettoni per completare una Sequenza. Più di un giocatore può usare lo stesso angolo come parte della propria Sequenza. Non vanno posizionati gettoni su questi spazi.

Se le carte da pescare si esauriscono, tutte le carte scartate verranno mischiate per formare un nuovo mazzo di carte da pescare.

FINE DEL GIOCO

Il gioco continua in senso orario finché un giocatore riesce a mettere 4 gettoni in fila, vincendo il gioco.

Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

(ES) INSTRUCCIONES

SEQUENCE Junior

EDAD: 3+ | NÚMERO DE JUGADORES: 2-4 | DURACIÓN: 15 MIN

CONTENIDO

Tablero de juego, 42 cartas, 84 fichas (21 verdes, 21 azules, 21 rojas, 21 amarillas)

OBJETIVO DEL JUEGO

El ganador es el primer jugador que logre un SEQUENCE de 4 fichas en línea usando sólo sus propias fichas.

SEQUENCE

Lograr un 4 en raya de 4 fichas del mismo color en línea recta, tanto hacia arriba o hacia abajo, horizontal o diagonal en el tablero.

PREPARACIÓN

Colocar el tablero en el centro del área de juego. Cada uno de los jugadores escoge un juego de fichas de color y las coloca a su lado. Uno de los jugadores mezcla las cartas y reparte tres a cada uno de los demás jugadores, de una en una, con las caras hacia abajo. Los jugadores examinarán sus propias cartas. Las cartas restantes se colocan con la cara hacia abajo en un montón cerca del tablero para utilizarlas cuando sea necesario.

¿CÓMO SE JUEGA?

Empezando por el jugador a la izquierda del que reparte las cartas y en el sentido de las agujas del reloj, cada uno de los jugadores selecciona una carta de sus manos para colocarla con la cara hacia arriba en el montón de descarte (los jugadores deben empezar su propio montón de descarte frente a ellos, para que los demás jugadores lo puedan ver) y luego se coloca una de las fichas en la carta que coincida en el tablero. Después, el jugador coge una nueva carta del montón para completar su turno.

Recuerde: El jugador debe siempre tener 3 cartas en las manos al final de su turno.

Cada carta está representada dos veces en el tablero. El jugador puede jugar en cualquiera de esos dos espacios, con la condición de que no haya otra ficha de color en él. Si tienes una carta sin un espacio libre correspondiente en el tablero, coloca esta carta en el montón de cartas de descarte, coge otra carta del montón y luego juega tu turno normal. Una vez que se jugó la ficha, ningún otro jugador puede quitarla, excepto si usa la carta Dragón.

El tablero no tiene espacios para las cartas Dragón o Unicornio.

CARTAS DRAGÓN: Existen dos cartas Dragón en el montón. Para jugar la carta Dragón, se coloca en el montón de cartas de descarte y puedes quitar una de las fichas de otro jugador del tablero. De esa manera termina el turno del jugador. NO puedes colocar una de tus fichas en el mismo espacio durante ese turno.

CARTAS UNICORNIO: Existen 2 cartas Unicornio. Para jugar la carta Unicornio, colócala en el montón de descarte y coloca una de tus fichas en CUALQUIER espacio libre del tablero. Con esto terminas tu turno.

ESPACIO LIBRE: Cada una de las esquinas del tablero tiene impresas las imágenes de las fichas del juego. Esos son los espacios libres. Cualquier jugador puede usar esos espacios como si su propia ficha de color estuviera en ellos. Cuando se use una de las esquinas, solamente necesitarás 3 de tus fichas de color para completar un Sequence. Más de un jugador puede usar la misma esquina como parte del Sequence. No se pueden poner fichas en esos espacios.

Cuando se agoten las cartas del montón, se barajan todas las cartas descartadas para crear otro montón y seguir jugando.

FIN DE LA PARTIDA

El juego continúa hasta que uno de los jugadores consigue un 4 en raya y por tanto ¡se convierte en el ganador!

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.

(PT) INSTRUÇÕES

SEQUENCE Junior

IDADE: 3+ | NÚMERO DE JOGADORES: 2-4 | DURAÇÃO: 15 MIN

CONTEÚDO

Tabuleiro de jogo, 42 cartas, 84 fichas (21 verdes, 21 azuis, 21 vermelhas e 21 amarelas)

OBJETIVO DO JOGO

Vence o primeiro jogador a fazer uma SEQUÊNCIA de quatro das suas próprias fichas.

SEQUENCE

Uma série de quatro fichas da mesma cor em linha vertical, horizontal ou diagonal no tabuleiro de jogo.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Colocar o tabuleiro no centro da área de jogo. Cada jogador escolhe um conjunto de fichas coloridas e coloca-as perto de si. Um dos jogadores baralha as cartas e dá três a cada jogador, uma de cada vez e viradas para baixo. Os jogadores podem olhar para as suas próprias cartas. As restantes cartas são colocadas perto do tabuleiro para serem usadas como baralho de jogo.

COMO JOGAR

Começa-se pelo jogador à esquerda do jogador que deu as cartas. Esse jogador deverá escolher uma carta da sua mão para colocar na pilha de descarte, virada para cima. De seguida, coloca uma das suas fichas na carta correspondente no tabuleiro. Depois, deverá comprar uma carta do topo do baralho, terminando assim o seu turno. A vez passa para o jogador à sua esquerda e assim sucessivamente. Cada jogador deverá começar uma pilha de descarte à sua frente, visível para todos os outros jogadores.

Importante: No final do turno de cada jogador, esse jogador deverá ter 3 cartas na mão.

Cada carta aparece duas vezes no tabuleiro. Pode jogar-se nestes espaços desde que ainda não estejam ocupados por outra ficha. Se um jogador tiver uma carta que não tem um espaço correspondente aberto no tabuleiro, essa carta deverá ser colocada na pilha de descarte, o jogador compra outra do baralho e continua normalmente com o seu turno. Assim que uma ficha é jogada, os oponentes só a podem retirar com as cartas Dragão.

As cartas Dragão e Unicórnio não aparecem no tabuleiro.

CARTAS DRAGÃO: O baralho contém duas cartas Dragão. Para as jogar, deve-se colocá-las na pilha de descarte, retirar uma das fichas de um oponente do tabuleiro e terminar o turno. Nesse turno, o jogador não pode colocar uma das suas fichas no tabuleiro.

CARTAS UNICÓRNIO: O baralho contém duas cartas Unicórnio. Para as jogar, deve-se colocá-las na pilha de descarte, depois colocar uma das suas fichas em QUALQUER espaço aberto do tabuleiro e passar a vez.

ESPAÇO LIVRE: Há fichas imprimidas nos quatro cantos do tabuleiro. São espaços grátis que todos os jogadores podem usar para criar linhas como se fossem fichas da sua própria cor. Quando se usa uma destas fichas, só são necessárias três das suas fichas para criar uma sequência. Vários jogadores podem usar o mesmo canto como parte das suas sequências. Não podem ser colocadas fichas nestes espaços.

Se o baralho ficar sem cartas durante o jogo, juntam-se e baralham-se todas as pilhas de descarte para criar um novo baralho.

FIM DO JOGO

Continua a jogar-se no sentido dos ponteiros do relógio até um jogador conseguir colocar quatro das suas fichas em linha e vencer assim o jogo.

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.

(PL) INSTRUKCJA

SEQUENCE Junior

WIEK: 4+ | LICZBA GRACZY: 2-4 | CZAS GRY: 15 MIN

ZAWARTOŚĆ

Plansza, 42 karty do gry, 84 żetony do gry (21 zielonych, 21 niebieskich, 21 czerwonych, 21 żółtych)

CEL GRY

Gracz który jako pierwszy ułoży sekwencje 4 żetonów w swoim kolorze, wygrywa grę.

SEQUENCE

SEKWENCJA to seria połączeń złożona z 4 żetonów tego samego koloru umieszczonych na planszy w linii prostej pionowo od góry lub od dołu, w poziomie lub po przekątnej.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść planszę na środku miejsca do gry. Każdy gracz wybiera kolor żetonów i kładzie je obok siebie. Jedna osoba tasuje karty. Następnie rozdaje zakryte, aż każdy z graczy otrzyma po 3 karty. Gracze mogą patrzeć wyłącznie w swoje karty. Pozostała część kart tworzy zakrytą pulę. Połóżcie ją obok planszy — posłuży za TALIĘ DO DOBIERANIA.

ROZGRYWKA

Zaczyna gracz znajdujący się na lewo od rozdającej osoby — a po nim kolejni, zgodnie z ruchem wskazówek zegara — wybierając jedną kartę spośród tych trzymanych w dłoni i kładąc ją awersem do góry na stosie kart odrzuconych (każdy gracz powinien ułożyć przed sobą stos kart odrzuconych widoczny dla pozostałych osób). Następnie umieszcza jeden z żetonów na odpowiednim wizerunku karty na planszy. W kolejnym kroku ten sam gracz musi wyciągnąć jedną kartę z wierzchu talii do dobierania, kończąc tym samym swoją turę.

Pamiętaj: na koniec swojej tury zawsze musisz mieć w ręce 3 karty.

Każda karta ma po dwa odpowiadające jej pola na planszy. Gracz może położyć żeton na każdym z pól, o ile nie jest już ono zajęte przez inny żeton. Jeśli masz w ręku kartę, która nie ma dostępnego odpowiednika na planszy, odłóż ją na stos kart odrzuconych, dobierz nową z talii, a następnie zagraj swoją turę. Położony żeton nie może zostać usunięty przez rywala, chyba że użyje on karty ze Smokiem.

Na planszy nie ma kart z Jednorożcem ani ze Smokiem.

KARTY ZE SMOKIEM: Talia zawiera 2 karty ze Smokiem. Gdy zagrasz kartę ze Smokiem, usuń z planszy jeden z żetonów należących do wybranego rywala. Tym zagraniem zakończysz swoją turę. Podczas takiej tury nie możesz położyć swojego żetonu na żadnym polu.

KARTY Z JEDNOROŻCEM: Talia zawiera 2 karty z Jednorożcem. Gdy zagrasz kartę z Jednorożcem, połóż jeden ze swoich żetonów na DOWOLNYM niezajętym polu na planszy. Tym zagraniem zakończysz swoją turę.

WOLNE MIEJSCA: W czterech narożnikach planszy znajdują się nadrukowane żetony. Są to wolne miejsca. Każdy gracz może z nich skorzystać, tak jakby były na nich ich własne żetony. W przypadku korzystania z narożnika do stworzenia Sekwencji potrzebne są tylko 3 kolorowe żetony. Z tego samego narożnika w ramach tworzenia Sekwencji może skorzystać więcej niż jeden gracz. Na tych miejscach nie kładzie się żadnych żetonów.

KONIEC GRY

Uczestnicy grają dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara do momentu, gdy jeden gracz ułoży rząd z 4 żetonów, zwyciężając tym samym rozgrywkę.

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

Made in China

919214

© 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.

919214-0-10-V04-2204