

2-6 PLAYERS
AGES 7+

SEQUENCE
STACKS™
CARD GAME

(GB)

INSTRUCTIONS

CONTENTS

- 120 Cards
- 40 SEQUENCE Chips (20 Red, 20 Blue)

OBJECT OF THE GAME

To be the first player to complete a total of five SEQUENCES made up of at least two blue SEQUENCES and two red SEQUENCES.

SET UP

Choose one player to be the Dealer. When playing a two player game, remove all Reverse cards, 1 Block card, 2 Steal a Chip cards, 1 Steal a Card card and 1 Skip card. The Dealer shuffles the cards thoroughly and then deals five cards to each player. The remaining cards form the draw deck which is placed, facedown, in the center of the playing area. Leave room for two SEQUENCE piles on each side of the draw deck. During the game, there can only be two SEQUENCE piles of each color going at the same time. Players may only look at the cards in their hand. The Dealer then places the blue and red SEQUENCE chips in separate piles near the playing area.

PLAYING THE GAME

The player sitting to the left of the Dealer goes first and gameplay then passes to the left. On your turn you can play as many cards from your hand as possible. To start a SEQUENCE pile you must play a 1 card or wild card of that color which must then be built up in order of 1, 2, 3, 4, 5.

NOTE: You do not have to complete a SEQUENCE pile on your turn in order to play.

When you are no longer able to make a play you must discard one card from your hand, faceup, in front of you forming your own personal discard pile. After discarding, draw back up to five cards from the draw deck. This ends your turn. If you forget to draw back up to five cards, you must play the next round with only the cards in your hand. For the rest of the game, the topmost card of your discard pile serves as an extra card that can be played during your turn, just like the cards in your hand. Once your top discard card has been played, you can continue to play the next card under it and so on.

NOTE: You only get one discard pile, so choose your cards wisely!

If you are able to play all five of the cards in your hand during your turn, without discarding, draw five more and continue playing until you are out of moves — then discard and end your turn as usual.

When you complete a SEQUENCE pile, the cards are set aside, creating an out of play pile. You then take a matching color SEQUENCE chip and place it near your discard pile. If the draw deck runs out, thoroughly shuffle the cards from previously made SEQUENCES and form a new draw deck.

SPECIAL CARDS

Special cards may only be used during your turn (except for the Block card) by placing them into the out of play pile. Playing a special card does not end your turn — you must still discard a card into your personal discard pile to end your turn.

Skip Card — The next player is skipped when this card is played.

Reverse Card — This card reverses the direction of play. Play to the left now passes to the right, and vice versa. In a two player game, this will act as a Skip card.

Wild Card — These cards may take the place of any number but must be used on the same color SEQUENCE pile.

Steal a Card — Steal a card from the top of another player's discard pile or from their hand.

Steal a Chip — Use this card to steal a chip from another player. This card cannot be used to win the game.

Block Card — Use this card at any time to block another player's SEQUENCE. For example, when another player lays down a 5 card, playing the Block card immediately disqualifies the SEQUENCE. The pile is then discarded and nobody earns a chip.

WINNING THE GAME

As soon as a player has gained at least five SEQUENCE chips, made up of at least two blue and two red, they are declared the winner!

NOTE: You must have a total of five SEQUENCE chips to win. Having two blue and two red chips does not qualify as a win.

2-6 JOUEURS
ÂGE : à partir de 7 ans

SEQUENCE
STACKS™
JEU DE CARTES

(FR)

REGLE DU JEU

CONTENU

- 120 cartes
- 40 jetons SEQUENCE (20 rouges, 20 bleus)

BUT DU JEU

Être le premier joueur à aligner cinq SÉQUENCES, dont au moins deux SÉQUENCES bleues et deux SÉQUENCES rouges.

MISE EN PLACE

Désignez un joueur pour être le Donneur. Lors d'une partie à deux joueurs, ôtez du jeu toutes les cartes Sens inverse, une carte Blocage, deux cartes Vol de jeton, une carte Vol de carte et une carte Passer le tour. Le Donneur bat les cartes, puis en distribue cinq à chaque joueur. Les cartes restantes forment la pioche, placée face vers le bas au centre de la table. Faites de la place pour deux piles de jetons SÉQUENCE, une de chaque côté de la pioche. Pendant la partie, il ne peut y avoir que deux piles SÉQUENCE de chaque couleur en cours au même moment. Les joueurs ne peuvent regarder que les cartes dans leur main. Le Donneur place ensuite les jetons SÉQUENCE rouges et bleus dans des piles séparées sur la table.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur assis à gauche du Donneur joue en premier. Puis, c'est au tour du joueur assis à sa gauche, et ainsi de suite. À votre tour, vous pouvez jouer autant de cartes de votre main que vous le pouvez. Pour commencer une pile SÉQUENCE, vous devez jouer une carte numéro ou joker de cette couleur. La pile doit être constituée dans l'ordre : 1, 2, 3, 4, 5.

REMARQUE : Vous n'avez pas à terminer une pile SÉQUENCE à votre tour pour pouvoir jouer.

Une fois que vous ne pouvez plus jouer de cartes, vous devez défausser une carte de votre main, en la déposant face vers le haut devant vous, pour constituer votre propre pile de défausse. Après quoi, piochez des cartes dans la pioche jusqu'à en avoir cinq en main. Votre tour prend alors fin. Si vous oubliez de piocher pour compléter votre main à cinq cartes, vous devez jouer votre prochain tour uniquement avec les cartes que vous avez en main. Pour le reste de la partie, la carte sur le dessus de votre pile de défausse vous sert de carte supplémentaire, que vous pouvez jouer à votre tour, tout comme les cartes dans votre main. Une fois que vous avez joué la carte du dessus de votre pile de défausse, vous pouvez jouer la carte suivante du dessus de votre pile de défausse, et ainsi de suite.

REMARQUE : Vous avez une seule pile de défausse ! Choisissez bien quelles cartes y poser !

Si vous parvenez à jouer les cinq cartes de votre main dans un même tour, sans avoir de carte à défausser, piochez cinq cartes et continuez à jouer avec ces cartes jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien jouer ; cela fait, défausser une carte à la fin de votre tour, comme d'habitude. Lorsque vous terminez une pile SÉQUENCE, celle-ci est mise de côté, formant la pile hors jeu. Prenez alors un jeton SÉQUENCE de la couleur correspondante, et placez-le près de votre pile de défausse. S'il n'y a plus de cartes dans la pioche, mélangez toutes les cartes des SÉQUENCES précédemment constituées, et formez une nouvelle pioche.

CARTES SPÉCIALES

Les cartes spéciales ne peuvent être jouées qu'à votre tour (sauf la carte Blocage), en les plaçant sur la pile hors jeu. Le fait de jouer une carte spéciale ne met pas fin à votre tour : vous devez toujours défausser une carte de votre main pour la mettre sur votre pile de défausse.

Skip / Passer un tour : Le prochain joueur passe son tour.

Reverse / Changer de sens : L'ordre du jeu est inversé. Après qu'un joueur a fini son tour, c'est désormais au joueur à sa droite de jouer (ou à sa gauche, si l'ordre avait déjà été inversé auparavant). Dans une partie à deux joueurs, cette carte compte comme « Passer un tour ».

Wild / Joker : Cette carte peut remplacer n'importe quelle carte numéro, mais doit être jouée sur la pile SÉQUENCE de la même couleur.

Steal a card / Vol de carte : Prenez une carte se trouvant au dessus de la pile de défausse d'un autre joueur, ou tirée dans sa main.

Steal a Chip / Vol de jeton : Prenez un jeton à un autre joueur. Cette carte ne peut être utilisée pour remporter la partie.

Block / Blocage : Utilisez cette carte à n'importe quel moment pour bloquer la SÉQUENCE d'un autre joueur. Par exemple, si un autre joueur dépose une carte « 5 », vous pouvez jouer la carte « Blocage » pour éliminer directement cette SÉQUENCE. La pile est alors défaussée, personne ne gagne pas de jeton.

REMPORTER LA PARTIE

Dès qu'un joueur est en possession d'au moins cinq jetons SEQUENCE, dont au moins deux bleus et deux rouges, il remporte la partie !

REMARQUES : Pour gagner, il vous faut au moins CINQ jetons SEQUENCE. Il ne suffit donc pas d'avoir deux jetons bleus et deux jetons rouges.

926276
Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Fabriqué en Chine
www.goliathgames.com
"SEQUENCE" is a registered trademark.

Attention. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Petits éléments. Danger d'étouffement



2-6 SPELERS
LEEFTIJD: 7+

SEQUENCE
STACKS™
KAARTSPEL

(NL)

SPELREGELS

INHOUD

- 120 kaarten
- 40 SEQUENCE fiches (20 rode, 20 blauwe)

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler een totaal van vijf SEQUENCES voltooiën, bestaande uit ten minste twee blauwe SEQUENCES en twee rode SEQUENCES.

OPZET

Kies een speler om de deler te zijn. Als je met twee spelers speelt, verwijder je alle Omkeer kaarten, 1 Blok kaart, 2 Steel een fiche kaarten, 1 Steel een kaart-kaart en 1 Sla over kaart. De deler schuift de kaarten goed en geeft dan elke speler vijf kaarten. De overgebleven kaarten vormen de afneemstapel die, omgekeerd, in het midden van het speelveld wordt gelegd. Laat ruimte over voor twee SEQUENCE stapels aan elke kant van de afneemstapel. Tijdens het spel kunnen er maar twee SEQUENCE stapels van elke kleur tegelijkertijd zijn. De spelers mogen alleen naar de kaarten in hun hand kijken. De deler legt vervolgens de blauwe en rode SEQUENCE fiches op aparte stapels bij het speelveld.

DE SPELREGELS

De speler die links van de deler zit, begint als eerste en het spel gaat dan naar links. Als je aan de beurt bent, kun je zoveel kaarten uit je hand spelen als mogelijk is. Om een SEQUENCE stapel te vormen, moet je een 1 kaart of joker van die kleur spelen, de stapel moet vervolgens in volgorde van 1, 2, 3, 4, 5 verder worden samengesteld.

LET OP: als je aan de beurt bent, hoef je geen SEQUENCE stapel te voltooiën om te kunnen spelen.

Als je niet meer kunt spelen, moet je één kaart uit je hand open voor je nee leggen en zo je eigen persoonlijke weglegstapel vormen. Na het wegleggen pak je tot vijf kaarten bij van de afneemstapel. Daarmee is je beurt voorbij. Als je vergeet tot vijf kaarten bij te pakken, moet je de volgende ronde met alleen de kaarten in je hand spelen. De rest van het spel dient de bovenste kaart van je weglegstapel als een extra kaart die je tijdens je beurt kunt spelen, net als de kaarten in je hand. Als je bovenste weglegkaart is uitgespeeld, kun je verder spelen met de volgende kaart eronder, enzovoort.

LET OP: je krijgt maar één weglegstapel, dus kies je kaarten verstandig!

Als je tijdens je beurt alle vijf de kaarten in je hand kunt spelen zonder ze weg te leggen, pak je er nog vijf en speel je verder tot je geen zettien meer over hebt - leg dan weg en eindig je beurt zoals gewoonlijk.

Als je een SEQUENCE stapel voltooit, worden de kaarten opzij gelegd, zodat een uit-het-spel-stapel ontstaat. Je neemt dan een SEQUENCE fiche van dezelfde kleur en legt die bij je weglegstapel. Als de afneemstapel op is, schud je de kaarten van eerder gemaakte SEQUENCES goed door elkaar en maak je een nieuwe afneemstapel.

SPECIALE KAARTEN

Je mag speciale kaarten alleen gebruiken als je aan de beurt bent (behalve de blok kaart) door ze op de uit-het-spel-stapel te leggen. Je beurt eindigt niet met het uitspelen van een speciale kaart - je moet nog steeds een kaart wegleggen naar je persoonlijke weglegstapel om je beurt te beëindigen.

Skip Card / Sla over kaart — De volgende speler wordt overgeslagen als deze kaart wordt gespeeld.

Reverse Card / Omkeer kaart — Deze kaart draait de speelrichting om. Het spel naar links gaat nu naar rechts en omgekeerd. In een spel met twee spelers werkt deze kaart als een Sla over kaart.

Wild Card / Joker kaart — Deze kaarten nemen de plaats in van elk willekeurig getal, maar moeten wel gebruikt worden op de SEQUENCE stapel van dezelfde kleur.

Steal a Card / Steel een kaart — Steel de bovenste kaart van de weglegstapel van een andere speler of een kaart uit hun hand.

Steal a Chip / Steel een fiche — Gebruik deze kaart om een fiche van een andere speler te stelen. Deze kaart kan niet gebruikt worden om het spel mee te winnen.

Block Card / Blok kaart — Gebruik deze kaart op elk willekeurig moment om de SEQUENCE van een andere speler te blokkeren. Als een andere speler bijvoorbeeld een 5 kaart neeflegt, wordt door het spelen van de blok kaart de SEQUENCE onmiddellijk uitgeschakeld. De stapel wordt dan weggegooid en niemand krijgt een fiche.

HET SPEL WINNEN

Zodra een speler minstens vijf SEQUENCE fiches, bestaande uit minstens twee blauwe en twee rode, heeft verkregen, wordt hij of zij tot winnaar uitgeroepen!

LET OP: Je moet in totaal vijf SEQUENCE fiches hebben om te winnen. Als je twee blauwe en twee rode fiches hebt, geldt dat niet als een overwinning.

926276
Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Made in China.
www.goliathgames.com
"SEQUENCE" is a registered trademark.

Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.

Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

2-6 SPIELER
AB 7+ JAHREN

SEQUENCE
STACKS™
CARD GAME

(DE)

ANLEITUNG

INHALT

- 120 Karten
- 40 SEQUENZ-Chips (20 rot, 20 blau)

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, der erste Spieler zu sein, der insgesamt fünf SEQUENZEN vervollständigt, die aus mindestens zwei blauen und zwei roten SEQUENZEN bestehen.

VORBEREITUNG

Zunächst wird ein Spieler als Dealer ausgewählt. Wenn mit zwei Spielern gespielt wird, werden alle REVERSE-KARTEN, 1 BLOCK-Karte, 2 STEAL-A-CHIP-Karten, 1 STEAL-A-CARD-Karte und 1 SKIP-Karte entfernt. Der Dealer mischt die Karten gut und gibt anschließend jedem Spieler fünf Karten. Die restlichen Karten bilden den Nachziehstapel, der verdeckt in die Mitte des Spielfelds gelegt wird. Auf jeder Seite des Kartenstapels muss Platz für zwei SEQUENZ-Stapel gelassen werden. Während des Spiels können immer nur zwei SEQUENZ-Stapel jeder Farbe gleichzeitig im Spiel sein. Die Spieler dürfen sich nur die Karten auf ihrer Hand ansehen. Der Dealer legt dann die blauen und roten SEQUENZ-Chips in getrennten Stapeln in der Nähe des Spielbereichs ab.

SPIELABLAUF

Der Spieler, der links vom Dealer sitzt, beginnt. Das Spiel geht dann im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist, kann so viele Karten wie möglich aus seiner Hand spielen. Um einen SEQUENZ-Stapel zu beginnen, muss man eine 1er-Karte oder eine JACKS WILD-Karte (Joker-Karte) dieser Farbe spielen. Der Stapel muss dann in der Reihenfolge 1, 2, 3, 4, 5 aufgebaut werden.

HINWEIS: Wer an der Reihe ist, muss keinen SEQUENZ-Stapel vervollständigen, um zu spielen.

Wer nicht mehr in der Lage ist zu spielen, muss eine Karte aus seiner Hand offen vor sich ablegen und einen persönlichen Ablagestapel bilden. Nach dem Ablegen können bis zu fünf Karten vom Nachziehstapel nachgezogen werden. Damit ist der Spielzug beendet. Wer vergisst, bis zu fünf Karten zu ziehen, darf die nächste Runde nur mit den Karten auf seiner Hand spielen. Für den Rest des Spiels dient die oberste Karte des eigenen Ablagestapels als zusätzliche Karte, die während des Spielzugs gespielt werden kann, genau wie die Karten auf der eigenen Hand. Sobald die oberste Ablagekarte ausgespielt wurde, kann die nächste Karte darunter ausgespielt werden und so weiter.

HINWEIS: Jeder hat nur einen Ablagestapel, also sollten die Karten weise gewählt werden!

Wer während seines Zugs alle fünf Karten auf der Hand ausspielen kann, ohne sie abzulegen, zieht fünf weitere Karten und spielt weiter, bis er keine Züge mehr hat — dann legt der Spieler ab und beendet seinen Zug wie gewohnt. Wenn ein Spieler seinen SEQUENZ-Stapel vervollständigt, werden die Karten beiseitegelegt und ein Stapel außerhalb des Spiels wird gebildet. Anschließend wird ein farblich passender SEQUENZ-Chip zum jeweiligen Ablagestapel gelegt. Wenn der Ablagestapel gebraucht ist, werden die Karten der zuvor abgeschlossenen SEQUENZEN gemischt und ein neuer Nachziehstapel wird gebildet.

SPEZIALKARTEN

Spezialkarten können nur während des eigenen Spielzugs verwendet werden (außer der BLOCK-Karte), indem man sie auf den Ablagestapel legt. Das Ausspielen einer Spezialkarte beendet den Spielzug nicht — man muss immer noch eine Karte auf seinen persönlichen Ablagestapel legen, um den Spielzug zu beenden.

SKIP-Karte — Der nächste Spieler muss aussetzen, wenn diese Karte gespielt wird.

REVERSE-Karte — Diese Karte kehrt die Spielrichtung um. Das Spiel im Uhrzeigersinn geht gegen den Uhrzeigersinn und umgekehrt. In einem Spiel mit zwei Spielern fungiert diese Karte als SKIP-Karte.

JACKS WILD-Karte — Diese Karte ist ein Joker und kann den Platz einer beliebigen Zahl einnehmen, muss aber auf dem gleichfarbigen SEQUENZ-Stapel verwendet werden.

STEAL-A-CARD-Karte — Stihl eine Karte vom Ablagestapel eines anderen Spielers oder aus dessen Hand.

STEAL-A-CHIP-Karte — Benutze diese Karte, um einen Chip von einem anderen Spieler zu stehlen. Diese Karte kann nicht verwendet werden, um das Spiel zu gewinnen.

BLOCK-Karte — Nutze diese Karte jederzeit, um die Sequenz eines anderen Spielers zu blockieren. Legt zum Beispiel ein anderer Spieler eine 5er-Karte, wird durch das Ausspielen der BLOCK-Karte sofort die SEQUENZ deaktiviert. Der Stapel wird dann ungültig und niemand erhält einen Chip.

SIEGER DES SPIELS

Sobald ein Spieler mindestens fünf SEQUENZ-Chips, bestehend aus mindestens zwei blauen und zwei roten, erhalten hat, wird er zum Gewinner erklärt!

HINWEIS: Man muss insgesamt fünf SEQUENZ-Chips haben, um zu gewinnen. Zwei blaue und zwei rote Chips gelten nicht als Gewinn.

926276
Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Made in China.
www.goliathgames.com
"SEQUENCE" is a registered trademark.

Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Kleine Teile. Erstfickungsgefahr.

926276

Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Made in China.
www.goliathgames.com
"SEQUENCE" is a registered trademark.

GB: Warning. Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.
NO: Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare.
DK: Advarsel. Ikke egnet for børn under måneder. Små dele. Kvaeningsfare.
SE: Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kväningsrisk.
FI: Varoitus. Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.



926276-01-10_V02_U222

DA 2 A 6 GIOCATORI
ETÀ 7+

SEQUENCE
STACKS™
GIOCO DI CARTE

(IT)

CONTENUTO

- 120 carte
- 40 gettoni SEQUENCE (20 rossi, 20 blu)

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a creare cinque pile di SEQUENCE, ovvero 5 sequenze di carte SEQUENCE composte da almeno due sequenze di carte blu e due rosse.

PREARAZIONE

Scegli un giocatore che sarà il mazziere. Se si gioca in due, rimuovere tutte le carte Inversione, 1 carta Blocco, 2 carte Ruba un gettone, 1 carta Ruba una carta e 1 carta Salta. Il mazziere mescola accuratamente le carte e poi distribuisce cinque carte ad ogni giocatore. Le carte rimanenti formano il mazzo di carte che viene posto, a faccia in giù, al centro dell'area di gioco. Lasciare lo spazio necessario per formare due pile di carte SEQUENCE su ciascun lato del mazzo di carte. Durante il gioco, ci possono essere solo due pile di carte SEQUENCE di ogni colore allo stesso tempo. I giocatori possono utilizzare solo le carte che hanno in mano. I gettoni SEQUENCE blu e rossi vengono sistemati dal mazziere vicino all'area di gioco.

COME SI GIOCA

Il giocatore alla sinistra del mazziere inizia la partita ed il gioco prosegue in modo antiorario. Durante il proprio turno il giocatore può giocare tutte le carte possibili. Per iniziare una pila di carte SEQUENCE, il giocatore dovrà giocare una carta 1 o un jolly di quel colore, e proseguire il gioco formando il mazzo seguendo l'ordine di 1, 2, 3, 4, 5.

ATTENZIONE: non è necessario completare una pila di carte SEQUENCE nel proprio turno per poter giocare.

Nel momento in cui non si ha nessuna carta da giocare, scartare una delle proprie carte, posizionandola a faccia in su, davanti a se stessi, formando il proprio mazzo di scarti. Dopo aver scartato, pescare fino a cinque carte dal mazzo di carte per terminare il proprio turno. Se un giocatore dimentica di pescare, dovrà giocare il turno successivo con le sole carte che ha in mano. Per tutta la durata della partita, la carta in cima al proprio mazzo di scarti può essere utilizzata durante il proprio turno, proprio come una delle carte che si hanno in mano. Una volta giocata questa carta, si può procedere utilizzando la carta successiva e così via.

ATTENZIONE: si può avere un solo mazzo di scarti, quindi bisogna giocare le proprie carte con astuzia!

Se un giocatore può giocare tutte e cinque le carte che ha in mano durante il proprio turno, senza scartare, deve pescare altre cinque e continuare a giocare finché non ha più mosse da poter fare, quindi scartare e terminare il turno.

Quando una pila di carta SEQUENCE è completata, spostare le carte da parte, creando un mazzo esterno all'area di gioco. Poi prendere un gettone SEQUENCE del colore corrispondente e posizionarlo vicino al proprio mazzo di scarti. Se il mazzo di pesca si esaurisce, mescolare accuratamente le carte messe da parte in precedenza.

CARTE SPECIALI

Le carte speciali possono essere utilizzate solo durante il proprio turno (eccetto la carta Blocco) una volta giocate spostarle nel mazzo tenuto a parte. Giocare una carta speciale non conclude il proprio turno: bisogna comunque scartare una carta nella propria pila di scarti per terminare il turno.
Skip Card/Carta Salta — Il giocatore successivo salta il turno quando viene giocata questa carta.

Reverse Card/Carta Inversione — Questa carta inverte la direzione del gioco. Il gioco passa da sinistra a destra e viceversa. In una partita a due giocatori, questa carta funzionerà come una carta Salta Giro.

Wild Card/Carta Jolly — Queste carte possono sostituire qualsiasi numero ma devono essere utilizzate nella pila di carte SEQUENCE del colore corrispondente.
Steal a Card/Ruba una carta — Ruba la prima carta dal mazzo di scarti di un altro giocatore o dalla sua mano.

Steal a Chip/Ruba un gettone — Usa questa carta per rubare un gettone ad un altro giocatore. Questa carta non può essere usata per vincere la partita.

Block Card/Carta Blocco — Usa questa carta in qualsiasi momento per bloccare la pila di carte SEQUENCE di un altro giocatore. Per esempio, quando un altro giocatore gioca una carta 5, con la carta Blocco si interrompe immediatamente la sequenza. Il mazzo viene quindi scartato e nessuno ottiene il gettone.

VINCERE LA PARTITA

Non appena un giocatore ha guadagnato almeno cinque gettoni SEQUENCE, composti da almeno due blu e due rossi, viene dichiarato vincitore!

ATTENZIONE: Devi avere un totale di cinque gettoni SEQUENCE per vincere. Avere due gettoni blu e due rossi non equivale ad una vittoria.

DE 2 A 6 JUGADORES
EDAD: 7+

SEQUENCE
STACKS™
JUEGO DE CARTAS

(ES)

CONTENIDO

- 120 cartas
- 40 fichas SEQUENCE (20 rojas y 20 azules)

OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primer jugador en completar un total de cinco SEQUENCE teniendo, al menos, dos SEQUENCE azules y dos SEQUENCE rojas.

PREPARACIÓN

Lo primero que debéis hacer es decidir quién hará de crupier. Si solo juegan dos personas, se tienen que quitar todas las cartas de cambio de sentido, 1 carta de bloqueo, 2 cartas de robar ficha, 1 carta de robar carta y 1 carta de saltar. El crupier barajará bien las cartas y repartirá cinco a cada jugador. El resto de cartas serán la pila de robar, que se colocará boca abajo en el centro del área de juego. Dejád espacio para dos pilas de SEQUENCE a lado y lado de la pila de robar. Durante el juego, solo podrá haber dos pilas de SEQUENCE de cada color a la vez. Los jugadores solo pueden ver las cartas de su mano. El crupier colocará las fichas de SEQUENCE azules y rojas en montones separados cerca del área de juego.

CÓMO SE JUEGA

Empieza el jugador sentado a la izquierda del crupier, y el juego continúa hacia la izquierda. En vuestro turno, podéis jugar tantas cartas como sea posible de vuestra mano. Para empezar una pila de SEQUENCE, tenéis que jugar 1 carta o comodín de un color y a partir de ahí podéis continuar la secuencia en orden de 1, 2, 3, 4, 5, con el mismo color.

NOTA: No es obligatorio completar una pila de SEQUENCE en vuestro turno.

Cuando ya no podáis jugar más cartas, tenéis que descartar una carta de vuestra mano, colocándola boca arriba delante vuestro, formando vuestra pila personal de descarte. Después de descartar, podéis robar hasta cinco cartas de la pila de robar, tras lo cual acaba el turno. Si se os olvida robar, tendréis que jugar en el siguiente turno solo con las cartas que tengáis en vuestra mano. Para el resto del juego, la carta de arriba del todo de vuestra pila de descarte servirá como carta adicional que podréis jugar en vuestro turno, igual que las cartas de vuestra mano. En cuanto hayáis jugado vuestra carta de la pila de descarte, podréis usar la siguiente carta, que es la que estaba debajo, y así sucesivamente.

NOTA: Solo podéis tener una pila de descarte, así que ¡jugad sabiamente vuestras cartas!

Si no podéis jugar las cinco cartas de vuestra mano en un mismo turno, sin descartar, robad cinco cartas más y seguid jugando hasta que no tengáis movimientos. Luego, descartad y acabad vuestro turno normalmente. Cuando completéis una pila de SEQUENCE, las cartas se colocarán aparte, creando una pila fuera del juego. Tendréis que coger una ficha de SEQUENCE del mismo color y colocarla al lado de vuestra pila de descarte. Si la pila de robar se agota, barajad bien las cartas de SEQUENCE ya creadas y formad una nueva pila de robar.

CARTAS ESPECIALES

Las cartas especiales solo se pueden usar durante vuestro turno (excepto la de bloquear). Cuando lo hagáis, tendréis que colocarlas en la pila fuera de juego. Si jugáis una carta especial, no acabaréis necesariamente vuestro turno, así que tendréis que descartar una carta en vuestra pila personal de descarte para finalizar el turno.

Skip Card / Carta de saltar — Usando esta carta, se saltará el turno del siguiente jugador.

Reverse Card / Carta de cambio de sentido — Esta carta cambia el sentido del juego: si es hacia la izquierda, se cambiará hacia la derecha, y viceversa. Si solo juegan dos, esta carta funcionará como si fuera de saltar.

Wild Card / Carta comodín — Estas cartas pueden tener cualquier valor, mientras se usen en la pila de SEQUENCE del mismo color.

Steal a Card / Carta de robar — Se roba la carta de arriba de la pila de descarte de otro jugador o una carta de su mano.

Steal a Chip / Roba una ficha — Usa esta carta para robar una ficha de otro jugador. Esta carta no se puede usar para ganar la partida.

Block Card / Carta de bloqueo — Usa esta carta en cualquier momento para bloquear la secuencia de otro jugador. Por ejemplo, cuando otro jugador juega una carta de 5, si acto seguido se juega una carta de bloqueo, el SEQUENCE acabado en ese 5 se anulará. Esa pila se descartará y nadie ganará una ficha.

GANAR LA PARTIDA

El jugador que haya conseguido al menos cinco fichas SEQUENCE, teniendo al menos dos azules y dos rojas, será el ganador!

NOTA: Tienes que tener un total de cinco fichas SEQUENCE para ganar; con tener dos azules y dos rojas, no es suficiente.

2-6 JOGADORES
IDADE 7+

SEQUENCE
STACKS™
JOGO DE CARTAS

(PT)

CONTEÚDO

- 120 Cartões
- 40 Fichas SEQUENCE (20 Vermelhas, 20 Azuis)

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador a completar um total de cinco SEQUENCES compostas de pelo menos duas SEQUENCE azuis e duas SEQUENCE vermelhas.

CONFIGURAR

Escolha um jogador para ser o Croupier. Ao jogar um jogo de dois jogadores, remova todas as cartas de Inversão, 1 carta de Bloqueio, 2 cartas de Roubo de Ficha, 1 carta de Roubo de Carta e 1 carta de Saltar. O Croupier baralha as cartas completamente e depois distribui cinco cartas para cada jogador. As cartas restantes formam o baralho que é colocado, virado para baixo, no centro da área de jogo. Deixe espaço para duas pilhas de SEQUENCE em cada lado do baralho de retirada. Durante o jogo, só pode haver duas pilhas de SEQUENCE de cada cor a la ao mesmo tempo. Os jogadores só podem alhar para as cartas na sua mão. O Croupier então coloca as fichas da SEQUENCE azul e vermelha em pilhas separadas perto da área de jogo.

JOGANDO O JOGO

O jogador sentado à esquerda do Croupier vai primeiro e o jogo passa para a esquerda. Na sua vez, pode jogar o maior número possível de cartas da sua mão. Para iniciar uma pilha de SEQUENCE deve jogar uma carta 1 ou curinga dessa cor que deve então ser construída na ordem de 1, 2, 3, 4, 5.

NOTA: Não precisa de completar uma pilha de SEQUENCE no seu turno para poder jogar.

Quando não puder mais fazer uma jogada, deve descartar uma carta da sua mão, virada para cima, à sua frente, formando a sua própria pilha de descarte pessoal. Depois de descartar, retire até cinco cartas do baralho de retirada. Isto encerra o seu turno. Se se esquecer de retirar até cinco cartas, deve jogar a próxima ronda apenas com as cartas na sua mão. Para o resto do jogo, a carta mais alta da sua pilha de descarte serve como uma carta extra que pode ser jogada durante o seu turno, assim como as cartas da sua mão. Uma vez que a sua carta de descarte superior tenha sido jogada, pode continuar a jogar a próxima carta abaixo dela e assim por diante.

NOTA: Só recebe uma pilha de descarte, por isso, escolha as suas cartas com sabedoria!

Se puder jogar todas as cinco cartas na sua mão durante o seu turno, sem descartar, compre mais cinco e continue a jogar até que não haja mais jogadas - depois descarte e termine o seu turno como de costume. Quando completa uma pilha de SEQUENCE, as cartas são colocadas de lado, criando uma pilha fora de jogo. Em seguida pega uma ficha de SEQUENCE de cor correspondente e coloca-a perto da sua pilha de descarte. Se o baralho de compra acabar, embaralhe cuidadosamente as cartas de SEQUENCES feitas anteriormente e forme um novo baralho de compra.

CARTÕES ESPECIAIS

Cartas especiais só podem ser usadas durante o seu turno (exceto a carta de bloqueio) colocando-as na pilha de fora de jogo. Jogar uma carta especial não termina o seu turno - ainda deve descartar uma carta na sua pilha de descarte pessoal para terminar o seu turno.

Skip Card /Carta de Saltar — O próximo jogador é ignorado quando esta carta é jogada.

Reverse Card / Carta de Inversão — Esta carta inverte a direção do jogo. Jogar para a esquerda agora passa para a direita e vice-versa. Num jogo de dois jogadores, isto funcionará como uma carta de Saltar.

Wild Card / Curinga — Estas cartas podem substituir qualquer número, mas devem ser usadas na mesma pilha de SEQUENCE de cor.

Steal a Card / Roubar uma Carta — Roube uma carta do topo da pilha de descarte de outro jogador ou da mão dele.

Steal a Chip / Roubar uma ficha — Use esta carta para roubar uma ficha de outro jogador. Esta carta não pode ser usada para ganhar o jogo.

Block Card / Carta de Bloqueio — Use esta carta a qualquer momento para bloquear a SEQUENCE de outro jogador. Por exemplo, quando outro jogador jogar uma carta 5, jogar a carta de Bloqueio imediatamente desqualifica a SEQUENCE. A pilha é então descartada e ninguém ganha uma ficha.

GANHANDO O JOGO

Assim que um jogador ganhar pelo menos cinco fichas de SEQUENCE, compostas de pelo menos duas azuis e duas vermelhas, ele é declarado vencedor!

NOTA: Deve ter um total de cinco fichas de SEQUENCE para ganhar. Ter duas fichas azuis e duas vermelhas não se qualifica como vitória.

2-6 GRACZY
WIEK: 7+

SEQUENCE
STACKS™
GRA KARCJANA

(PL)

ZAWARTOŚĆ

- 120 kart
- 40 żetonów SEQUENCE (20 czerwonych, 20 niebieskich)

CEL GRY

Aby wygrać grę, należy ułożyć w sumie 5 SEKWENSÓW, w tym przynajmniej 2 niebieskich i 2 czerwonych.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Należy wybrać gracza, który będzie Krupierem. W grze dwuosobowej należy usunąć z talii wszystkie karty „Wstecz”, 1 kartę „Blok”, 2 karty „Kradzież żetonu”, 1 kartę „Kradzież karty” i 1 kartę „Pominięcie”. Krupier dokładnie tasuje karty, a następnie rozdeję po 5 kart każdemu graczowi. Pozostałe karty tworzą Stos do pobierania, który ma być zakryty i znajdować się na środku obszaru gry. Należy pozostawić miejsce po obu stronach tego stosu, gdzie zostaną umieszczone dwa stosy SEKWENSÓW. Podczas gry mogą powstawać maksymalnie po 2 SEKWENSY każdego koloru jednocześnie. Gracze mogą spoglądać tylko w swoje karty. Następnie Krupier umieszcza niebieskie i czerwone żetony SEKWENSU w oddzielnych stosach w okolicach obszaru gry.

ROZGRYWKA

Gracz siedzący po lewej stronie Krupiera rozpoczyna grę, następny jest gracz po jego lewej stronie itd. Podczas swojego ruchu możesz zagrać tyle kart z ręki, ile to możliwe. Aby rozpocząć stos SEKWENSU, musisz zagrać kartę nr 1 lub zdkłą kartę w kolorze, który następnie należy budować w kolejności od 1 do 5.

Uwaga: nie musisz wyłożyć kompletnego stosu SEKWENSU podczas swojego ruchu, możesz zagrać jego część.

Gdy nie możesz już wykonać żadnego ruchu, musisz odrzucić 1 kartę z ręki i położyć ją odkrytą przed sobą. Będzie to Twój osobisty Stos kart odrzuconych. Po odrzuceniu karty pobierz maksymalnie 5 kart ze Stosu do pobierania, tym samym kończąc swój ruch. Jeśli zapomnisz pobrać karty, musisz zozegrać kolejną rundę kartami, które masz w ręce. Przez pozostałą część gry, wierzchnia karta z Twojego Stosu kart odrzuconych służy jako dodatkowa karta, którą możesz zagrać podczas swojego ruchu. Gdy zagrasz kartę z wierzchu Stosu kart odrzuconych, możesz zagrać kolejną kartę z tego stosu itd.

Uwaga: masz do dyspozycji tylko 1 Stos kart odrzuconych, więc ostrożnie wybieraj karty!

Jeśli podczas swojego ruchu możesz zagrać wszystkie 5 kart, które masz w ręce bez odrzucania karty, pobierz kolejne 5 kart i kontynuuj grę do momentu, aż skończą Ci się ruchy. Następnie odrzuć kartę i zakończ ruch.

Gdy ukończysz stos SEKWENSU, jego karty odłóż na bok, tworząc Stos kart wykluczonych z gry. Następnie pobierz żeton SEKWENSU w odpowiednim kolorze i umieść go obok swojego Stosu kart odrzuconych. Jeśli w Stosie do pobierania skończą się karty, dokładnie przetasuj karty z utworzonych dotychczas SEKWENSÓW i utwórz z nich nowy Stos do pobierania.

KARTY SPECJALNE

Kart specjalnych można użyć tylko podczas swojego ruchu (poza kartą „Blok”), umieszczając je w Stosie kart wykluczonych z gry. Zagranie karty specjalnej nie kończy Twojego ruchu – nadal musisz odrzucić kartę do swojego Stosu kart odrzuconych.

Skip Card/Karta „Pominięcie” — gdy ta karta zostanie użyta, kolejny gracz w kolejce traci turę.

Reverse Card/Karta „Wstecz” — ta karta odwraca kierunek gry. Jeśli kolejność graczy szła w lewą stronę, teraz zaczyna iść w prawą i na odwrót. W grze dwuosobowej ta karta działa tak samo, jak Karta „Pominięcie”.

Wild Card/Dzika Karta — te karty mogą zastąpić karty o dowolnym numerze, ale ich kolor musi się zgadzać z kolorem SEKWENSU.

Steal a card/Karta „Kradzież karty” — ukradnij wierzchnią kartę ze Stosu kart odrzuconych albo z ręki innego gracza.

Steal a Chip/Karta „Kradzież żetonu” — użyj tej karty, aby ukraść żeton od innego gracza. Ta karta nie może zostać użyta, aby wygrać grę.

Block Card/Karta „Blok” — skorzystaj z tej karty w dowolnym momencie, aby zablokować SEKWENS innego gracza. Np. jeśli inny gracz kładzie kartę nr 5, zagranie karty „Blok” natychmiast unieważnia jego SEKWENS. Stos jest następnie odrzucony i nikt nie otrzymuje żetonu.

WYGRANA

Gdy któryś z graczy zgromadzi co najmniej 5 żetonów SEKWENSU, przynajmniej 2 czerwone i przynajmniej 2 niebieskie, zostaje on zwycięzcą!

UWAGA: musisz posiadać w sumie 5 żetonów SEKWENSU, aby wygrać. Posiadanie 2 niebieskich i 2 czerwonych żetonów nie oznacza wygranej.

926276

Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Made in China. www.goliathgames.com "SEQUENCE" is a registered trademark.

Attenzione. Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.

Piccole parti. Rischio di soffocamento.

926276

Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Made in China. www.goliathgames.com "SEQUENCE" is a registered trademark.

Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses.

Partes pequeñas. Peligro de asfixia.



926276

Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Made in China. www.goliathgames.com "SEQUENCE" is a registered trademark.

Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.

Pequenas partes. Risco de asfixia.

926276

Goliath®

© 2022 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands, Vivid Toy Group Ltd, GU3 1LS, UK. Made in China. www.goliathgames.com "SEQUENCE" is a registered trademark.

Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.

Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.