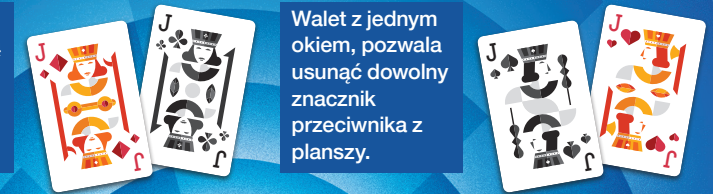


PL Poza Waletami, symbol każdej z kart znajduje się w 1 miejscu na planszy. Walety są kartami specjalnymi, pozwalają nieźle namieszać podczas gry. Są dwa typy waletów - z jednym okiem, oraz z dwoma oczami.

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

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



Uwaga: Ukończona sekwencja jest nietykalna. Nie można z niej usuwać znaczników. Jeżeli pozostanie ci na ręku karta której nie możesz zagrać, możesz ją odrzucić i dobrać inną kartę w jej miejsce - zanim rozpoczniesz swoją turę.

KONIEC GRY:

Pierwszy z graczy/ pierwsza z drużyn który ułoży 2 sekwencje 4 znaczników wygrywa grę!

UWAGI:

- Dwie przecinające się sekwencje tego samego koloru - mogą mieć wspólny znacznik.
- Gracze nie mogą konsultować swoich ruchów, ani wymieniać się informacjami o posiadanych kartach - chyba że ustalicie inaczej przed rozpoczęciem gry.

© 2018 Goliath Poland sp.z o.o., Kludyny 30/200, 01-684 Warszawa. Informacje, które należy zachować. Kolory i szczegóły mogą się różnić od modelu przedstawionego na opakowaniu. Usunąć wszystkie elementy niepotrzebne do zabawy przed oddaniem zabawki dziecku (np opaski plastikowe...) Wyprodukowano w Chinach.

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

ZAREJESTRUJ & WYGRAJ
www.goliathgames.com

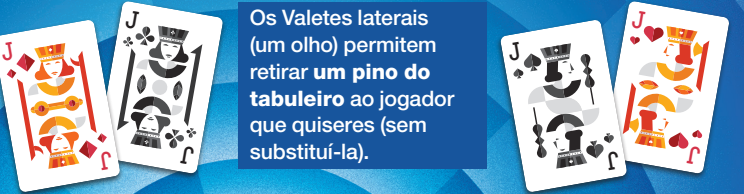
7+ 2-4 20 min

#75 050 Goliath

PT Com exceção dos Valetes, cada carta aparece 1 vez 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 **um pino na casa vazia** que quiseres do tabuleiro.

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



Nota: **Uma sequência completa fica protegida.** Não se pode eliminar nenhum pino. Se tiveres na tua mão uma carta não jogável, podes descartá-la e substituí-la antes de jogares o teu turno.

FIM DO JOGO:

O primeiro jogador ou equipa a conseguir duas sequência de 4 pinos vence o jogo.

NOTAS:

- 2 sequência que se cruzam da mesma cor podem partilhar um pino comum.
- Os jogadores não podem falar entre si sobre as suas cartas, a menos que tenham combinado antes de começar a jogar.

© 2018 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Informações a guardar. As cores e os detalhes podem variar em relação ao modelo apresentado na embalagem. Retirar todos os elementos não necessários ao jogo antes de dar o produto ao seu filho (exemplo: atilhos de plástico...) Fabricado em China.

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

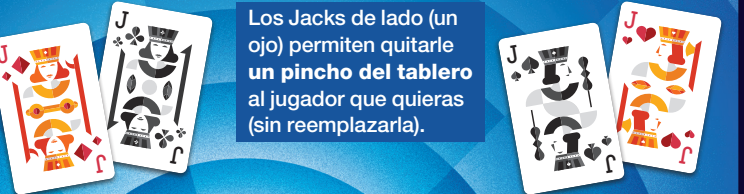
REGISTRATE Y GANA
www.goliathgames.es

#75 050 Goliath

ES Con la excepción de los Jacks, cada carta aparece 1 vez 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 **un pincho en la casilla vacía** que quieras del tablero.

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



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

FIN DEL JUEGO:

El primer jugador o equipo en conseguir dos sequence de 4 pinchos gana el juego.

NOTAS:

- 2 sequence que se cruzan del mismo color pueden compartir un pincho común.
- Los jugadores no puede consultar sus cartas con el resto de jugadores a menos que lo hayan acordado así antes de empezar a jugar.

© 2018 Goliath Games Iberia. Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Guarde esta información para futuras referencias. Los colores y detalles pueden variar del modelo mostrado en el embalaje. Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete al niño (ej: plásticos, gomas, etc). Fabricado en China.

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

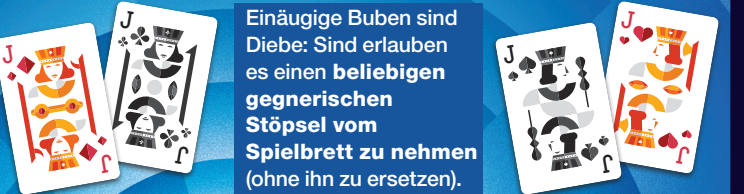
REGISTRATE Y GANA
www.goliathgames.es

#75 050 Goliath

DE Mit Ausnahme der Buben ist jede Karte einmal auf dem Spielbrett abgebildet. Buben sind Karten mit Sonderrechten, die einen Vorteil im Spiel bringen. Es gibt zwei verschiedene Buben; die mit einem Auge, und die mit zwei Augen.

Zweiäugige Buben sind Joker, sie erlauben es **einen eigenen Stöpsel auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett zu setzen.**

Einäugige Buben sind Diebe: Sind erlauben es **einen beliebigen gegnerischen Stöpsel vom Spielbrett zu nehmen** (ohne ihn zu ersetzen).



Aber: **Eine vollständige Sequenz ist geschützt,** aus ihr kann kein Stöpsel entfernt werden. Unspielbare Karten können vor einem eigenen Spielzug abgelegt und ersetzt werden.

ENDE DES SPIELS:

Der erste Spieler/Team der zwei Sequenzen aus 4 Stöpseln gebildet hat, gewinnt das Spiel.

HINWEIS:

- Zwei sich überschneidende Sequenzen derselben Farbe können sich einen Stöpsel teilen.
- Die Spieler eines Teams dürfen sich während des Spiels nicht miteinander absprechen, außer es wurde vor dem Spiel ausgemacht.

© 2018 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Aufzubewahrende Informationen. Die Farben und Einzelheiten können in Bezug auf das auf der Verpackung abgebildete Modell abweichen. Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel: Plastikbefestigungen). Hergestellt in China.

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

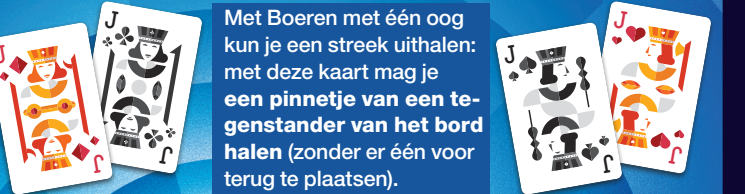
REGISTRIEREN & GEWINNEN
www.goliathtoys.de

#75 050 Goliath

NL Elke kaart staat één 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 pinnetje in een onbezet vakje** naar keuze op het speelbord aanbrengen.

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



Let op: **een complete rij kan niet meer worden veranderd.** Hieruit mogen geen pinnetjes worden verwijderd. Heb je een kaart waarvoor geen vrij vakje meer is, dan mag je die kaart wegleggen en een nieuwe kaart pakken voordat je met je beurt verder gaat.

EINDE VAN HET SPEL:

De eerste speler die twee rijen van 4 pinnetjes weet te maken, wint het spel.

EXTRA TOELICHTING:

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

© 2018 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem. Helpdesk?! Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030. Informatie bewaren voor referentie. Kleuren en inhoud kunnen afwijken. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het Kind te geven. Made in China.

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

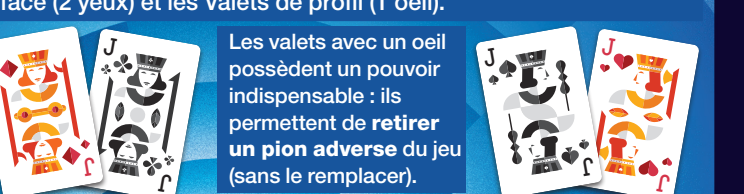
REGISTREER EN MAAK KANS OP EEN PRIJS
www.goliathgames.nl

#75 050 Goliath

FR A l'exception des Valets, chaque carte est représentée 1 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 pion** sur une case libre du plateau.

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



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

Le premier joueur ou la première équipe qui réalise deux séquences de 4 pions remporte la partie.

PRÉCISIONS :

- 2 séquences de même couleur qui se croisent peuvent partager un 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.

© 2018 Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Beer, 27730 Bueil, France. Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...) Les couleurs et les détails peuvent varier par rapport au modèle présenté sur l'emballage. Fabriqué en Chine.

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

PENSEZ AU TRI ! ENSEMBLE RÉDUISONS L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DES EMBALLAGES

ATTACHES ET FILM PLASTIQUE À JETER

CARTON À RECYCLER

VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT. CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT > WWW.CONSIGNESDELFR

ENREGISTRE TON JEU ET GAGNE UN CADEAU !
www.jeux-goliath.com

750510-0618-V4 #75 050 Goliath

LA RÈGLE DU JEU

CONTENU :

1 plateau de jeu, 52 cartes Sequence, 2 cartes rappel, 50 pions (25 jaunes, 25 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 4 pions de même couleur.**

MISE EN PLACE :

Les joueurs choisissent leur couleur et prennent les jetons correspondants. Si vous jouez à 4, formez 2 équipes. Positionnez les joueurs autour du plateau de façon à **alterner les joueurs** de chaque équipe.

Chaque joueur ou équipe pioche une carte. La carte la plus forte permet de commencer la partie. En cas d'égalité, piochez une seconde carte.

Chaque joueur reçoit 7 cartes.

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 pion de sa couleur et le place sur la case du plateau correspondant à la carte jouée **si celle-ci est libre.**

Exemple : Si la carte Roi de Coeur est jouée, on place un pion sur la case 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.**

INSTRUCTIES

INHOUD:

1 spelbord, 52 Sequencekaarten, 2 informatiekaarten, 50 pinnetjes (waarvan 25 geel en 25 rood), instructies

DOEL VAN HET SPEL:

Als eerste speler of als eerste team 2 rijen (of 'sequences') maken. Een rij is een **ononderbroken horizontale, verticale of diagonale rij van vier pinnen van dezelfde kleur.**

VOORBEREIDING:

De spelers kiezen een kleur en nemen de pinnetjes in die kleur. Wanneer je met 4 spelers bent, verdeel de spelers dan in 2 teams. Teamleden moeten **om en om** met de tegenstanders rond het spelbord zitten.

Elke speler of team pakt een kaart. Degene met de hoogste kaart mag beginnen. Pak bij een gelijke uitslag opnieuw een kaart.

Elke speler krijgt 7 kaarten.

De overgebleven kaarten vormen de 'pot'.

SPELVERLOOP:

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 pinnetje van zijn kleur en plaatst hij die **in een leeg speelbordvakje dat overeenkomt met de kaart.**

Voorbeeld: als de Hartenkoning wordt gespeeld, moet het pinnetje in het vakje met de Hartenkoning worden geplaatst (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 vóórdat 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.**

ANLEITUNG

INHALT:

1 Spielbrett, 52 Sequence-Spielkarten, 2 Erklär-Karten, 50 Stöpsel (25 gelbe, 25 rote), Anleitung

SPIELZIEL:

Als erster Spieler oder als erstes Team zwei Sequenzen zu legen. Eine Sequenz ist eine **ununterbrochene horizontale, vertikale oder diagonale Reihe von 4 Stöpseln derselben Farbe.**

VORBEREITUNG:

Die Spieler wählen eine Farbe und nehmen sich die entsprechenden Stöpsel. Wenn mit 4 Spielern gespielt wird, diese in 2 Teams aufteilen. Die Spieler der beiden Teams **setzen sich abwechselnd um das Spielbrett.**

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler/Team zieht eine Karte. Der Spieler/Team mit der niedrigeren Karte beginnt das Spiel. Bei Gleichstand wird erneut gezogen.

Jeder Spieler bekommt 7 Karten.

Die übrigen Karten bilden den Stapel.

SO WIRD GESPIELT:

Der Spieler, der am Zug ist, wählt eine seiner Karten und legt sie offen vor sich ab. Dann nimmt er einen seiner Stöpsel und setzt ihn auf die zur Karte passende Stelle auf dem Spielbrett, **sofern sie frei ist.**

Beispiel: Legt der Spieler den Herzkönig ab, setzt er seinen Stöpsel auf den Herzkönig auf dem Spielbrett (sofern der Herzkönig frei ist).

Der Spieler zieht eine neue Karte vom Stapel und der Spielzug ist beendet.

Aber Vorsicht! Vergisst der Spieler eine neue Karte zu ziehen, und der Gegenspieler hat bereits seinen Zug gemacht **UND** eine neue Karte gezogen, verliert der Spieler das Recht eine Karte zu ziehen, **und muss mit einer Karte weniger weiterspielen.**

INSTRUCCIONES

CONTENIDO:

Tablero de juego, 52 cartas Sequence, 2 cartas recordatorias, 50 pinchos (25 amarillos y 25 rojos) e instrucciones.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primer jugador o el primer equipo en conseguir 2 sequence. Un sequence es una **línea horizontal, vertical o diagonal de 4 pinchos del mismo color.**

PREPARACIÓN:

Los jugadores eligen el color de sus pinchos. Cuando seáis 4 jugadores, dividíos en 2 equipos. Los miembros del equipo deben alternar sus posiciones físicas con oponentes alrededor de la mesa de juego.

Cada jugador o equipo elige una carta al azar. El que obtiene la carta más alta comienza el juego. En caso de empate, se coge una segunda carta.

Cada jugador coge 7 cartas.

El resto de cartas formarán el montón de robar.

¿CÓMO SE JUEGA?:

En cada turno el jugador deberá jugar una de sus cartas y colocarla boca arriba frente a él. Luego coge un pincho de su color y lo coloca en la casilla del tablero que coincide con la carta **si está libre.**

Ejemplo: si la carta es el Rey de Corazones, coloca un pincho en la casilla del Rey de Corazones.

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.**

INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

Tabuleiro de jogo, 52 cartas Sequence, 2 cartas de lembrete, 50 pinos (25 amarelos e 25 vermelhos) e instruções.

OBJETIVO DO JOGO:

Ser o primeiro jogador ou a primeira equipa a obter 2 sequence. Uma sequence é uma **linha horizontal, vertical ou diagonal de 4 pinos da mesma cor.**

MONTAGEM:

Os jogadores escolhem a cor dos seus pinos. Se jogarem 4 jogadores, dividam os jogadores em 2 equipas. Os membros da equipa devem **alternar as suas posições físicas** com os adversários ao redor da mesa de jogo.

Cada jogador ou equipa escolhe uma carta aleatoriamente. O jogador com a carta mais alta inicia o jogo. Em caso de empate, retira-se uma segunda carta.

Cada jogador recebe 7 cartas.

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 à sua frente virada para cima. Depois pega num pino da sua cor e coloca-o no espaço livre do tabuleiro que se corresponder com a carta, **se estiver livre.**

Exemplo: se a carta for o Rei de Copas, coloca um pino na casa do Rei de Copas.

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.**

INSTRUKCJA

ZAWARTOŚĆ:

1 plansza do gry, 52 karty Sequence, 2 karty przypomnienia, 50 znaczników (25 złotych, 25 czerwonych), instrukcja.

CEL GRY:

Być pierwszym z graczy, lub pierwszą drużyną który zdobędzie sekwencję. Sekwencja to nieprzerwany ciąg 4 znaczników tego samego koloru, ułożonych pionowo lub poziomo.

PRZYGOTOWANIE:

Gracze wybierają swój kolor. Podczas gry w 4 osoby, podzielcie się w 2 drużyny. Członkowie tej samej drużyny, muszą siedzieć po przeciwległych bokach planszy.

Każdy z graczy losuje kartę. Gracz z niższą wartością na karcie rozpoczyna grę. W przypadku remisu, powtórzcie losowanie.

Każdy z graczy dostaje 7 kart.

Pozostałe karty tworzą wspólną pulę.

ROZGRYWKA:

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

Przykład: Jeżeli Król Kier został zagrany, kładę znacznik 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 dobierzesz kartę, tracisz prawo dobrania karty - kończysz grę z jedną mniej kartą na ręku.