

SEQUENCE®

Jewish Edition

2 A 6 JUGADORES

PARA 6 AÑOS DE
EDAD A ADULTO



JUGADORES: 2 a 6 jugadores. Pueden jugar individualmente hasta 3 jugadores. Más de 3 jugadores deben formar un equipo.

EQUIPO: tablero de juego, cartas, fichas, instrucciones de juego. Cuando participen dos jugadores o dos equipos se usan sólo dos juegos de fichas. Con tres jugadores se usan tres juegos de fichas.

SECUENCIA

Una serie conectada de cinco fichas del mismo color tanto sea de arriba hacia abajo, cruzado o en diagonal en la superficie de juego.

OBJETO DEL JUEGO:

Que un jugador o un equipo logre UNA SECUENCIA antes que sus oponentes.

PREPARACIÓN:

Coloque el tablero de juego en una superficie plana con suficiente espacio alrededor del tablero para poner el mazo de cartas a retirar y el mazo de cartas desechadas de cada jugador.

Para los equipos: Los jugadores deben estar divididos en equipos iguales. Los jugadores del equipo deben alternar sus posiciones físicas con las de sus oponentes alrededor de la superficie de juego. El repartidor debe barajar las cartas y repartir la misma cantidad de cartas a cada jugador de la forma siguiente: De 2 a 3 jugadores: 5 cartas cada uno; de 4 a 6 jugadores: 4 cartas cada uno. Cada jugador o equipo selecciona un color de fichas (Verifique que todos los integrantes del equipo usen fichas del mismo color.)

JUEGO:

Empezando con el jugador a la izquierda del repartidor de cartas y en dirección a la derecha, cada uno de los jugadores selecciona una carta de su mano y la coloca en el mazo de desecho (los jugadores deben armar su propio mazo de desecho delante suyo que esté visible para los demás jugadores) y luego coloca una de sus fichas en el dibujo del tablero que sea igual al de su carta. El jugador puede usar cualquiera de los espacios con la condición de que no esté ocupado con otra ficha. En ese momento, el jugador toma una carta del mazo de cartas a retirar y eso termina su turno. El juego continúa de la misma manera con el siguiente jugador. Una vez que se juegue una ficha, un oponente no puede quitarla excepto al usar una carta REMOVE, como se explica a continuación.

AGREGAR Y RETIRAR CARTAS:

En el mazo de cartas a retirar hay dos cartas 'ADD' (Agregar) y dos 'REMOVE' (Quitar). Para jugar una carta 'ADD', colóquela en su mazo de desecho y ponga una de sus fichas en cualquier espacio libre en el tablero de juego. Para jugar una carta 'REMOVE', póngala en su mazo de desecho y retire cualquier ficha de su oponente del tablero de juego. Eso completa su turno. No puede poner una de sus fichas en ese mismo espacio durante este turno. Además, no puede quitar una ficha que ya sea parte de una SECUENCIA terminada. Una vez que un jugador o un equipo logre una SECUENCIA, no puede quebrarse.

CARTA MUERTA:

Si usted tiene una carta en su mano sin un espacio libre en el tablero de juego porque los dos espacios representando esa carta están ocupados por una ficha, usted tendrá una CARTA MUERTA (Dead Card) y puede cambiarla por una nueva carta. Cuando sea su turno, coloque la carta muerta en su montón de desecho, anuncie que está devolviendo una Carta Muerta y tome una de reemplazo (una carta por turno). Después siga jugando su turno normal.

PÉRDIDA DE CARTA

Una vez que haya usado su turno, y haya colocado su ficha en el tablero, debe tomar una carta del mazo de juego. Si el jugador no toma una carta antes que el siguiente jugador haga su movimiento Y toma su carta, usted pierde el derecho de tomar una carta y debe terminar el juego con menos cartas que los demás jugadores, lo que es una desventaja.

Si durante el juego se agota el mazo de cartas a retirar, se barajan juntos todos los mazos de cartas desechadas para crear un nuevo mazo de cartas a retirar.

El juego continúa hacia la derecha hasta que un jugador o un equipo logre una SECUENCIA; en ese momento el jugador o el equipo gana el juego.