

Saiba Mais:



SEQUENCE[®] Kids

INSTRUÇÕES

CONTEÚDO:

1 tabuleiro, 44 cartas, 84 fichas (21 fichas azuis, 21 fichas pretas, 21 fichas vermelhas e 21 fichas brancas),
1 manual de instruções.

GOPAC

Goliath

+4
anos



2 a 4
jogadores



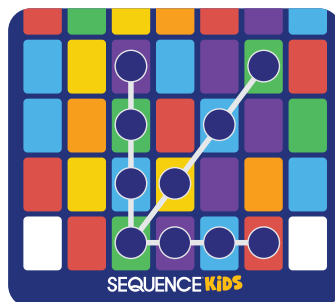
44
cartas



OBJETIVO DO JOGO

Fazer uma SEQUÊNCIA de 4 fichas da sua cor.

SEQUÊNCIA: Uma série conectada de 4 fichas da mesma cor em linha reta - verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente no tabuleiro.



PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro em uma superfície plana no meio da área de jogo, ao alcance de todos os jogadores. Cada jogador escolhe um conjunto de fichas e as coloca em uma pilha ao seu alcance. Distribua 3 cartas para cada jogador, com a face para baixo. Cada jogador pode olhar suas próprias cartas. As cartas restantes formam um baralho que deve ficar em um deck (monte) com a face para baixo, ao lado do tabuleiro, ao alcance de todos.

ANDAMENTO DA PARTIDA

O jogador mais novo joga primeiro e a rodada continua para a esquerda. O primeiro jogador seleciona uma carta de sua mão e a coloca, com a face para cima, à sua frente, formando uma pilha de descarte. Ele então coloca uma de suas fichas em qualquer espaço do tabuleiro correspondente ao animal representado na carta revelada.

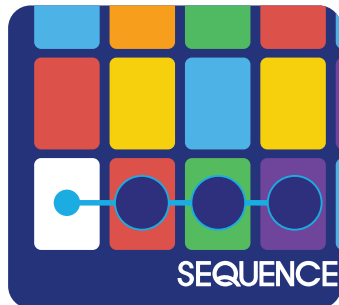
Cada carta é retratada duas vezes no tabuleiro (exceto Unicórnios e Dragões). Um jogador pode jogar em qualquer das duas opções de espaço correspondente, desde que ainda não ocupada. Se uma carta não tiver um espaço correspondente disponível no tabuleiro, o jogador deve descartá-la, comprar uma nova carta e continuar seu turno.

Quando terminar sua jogada, o jogador deve comprar uma carta do topo do baralho e passar a vez para o próximo, no sentido horário. Cada jogador deve sempre ter 3 cartas em sua mão ao fim do seu turno. Quando o baralho de compras se esgota durante o jogo, todas as pilhas de descarte são embaralhadas para criar um novo baralho de compras.

ESPAÇOS DE FICHA NEUTRA

Os 4 cantos do tabuleiro são Espaços de Ficha Neutra. Ao colocar uma ficha de sua cor adjacente a um Espaço de Ficha Neutra, qualquer jogador deve considerá-la como parte de sua **sequência**.

3 fichas da cor do jogador + 1 Espaço de Ficha Neutra = Sequência completa de 4 fichas



CARTAS ESPECIAIS



CARTAS UNICÓRNI

Uma carta Unicórnio funciona como Curinga e pode ser usada para colocar uma ficha em qualquer espaço do tabuleiro. Existem 2 cartas Unicórnio no baralho. Para jogar uma carta Unicórnio, coloque-a em sua pilha de descarte e coloque uma de suas fichas em **QUALQUER** espaço aberto no tabuleiro exceto Espaços de Ficha Neutra.



CARTAS DRAGÃO

Uma carta Dragão permite ao jogador remover qualquer ficha do tabuleiro de jogo. Existem 2 cartas Dragão no baralho. Para jogar uma carta Dragão, coloque-a na sua pilha de descarte e remova do tabuleiro uma das fichas de qualquer oponente. Você não pode colocar uma de suas fichas no tabuleiro durante este turno.

FIM DA PARTIDA

O jogo continua no sentido horário até que um jogador obtenha 4 fichas de seu marcador conectadas. O primeiro jogador a completar uma SEQUÊNCIA é o vencedor!

PARA INICIANTES

Se uma criança precisar de ajuda extra, comece o jogo removendo as cartas Dragão e Unicórnio do baralho e, em seguida, distribua apenas 1 carta por jogador.

Quando os jogadores se sentirem confortáveis com 1 carta, aumente para 2 cartas.

Quando os jogadores se sentirem confortáveis com 2 cartas, aumente para 3 cartas.

Quando os jogadores estiverem confortáveis com essas regras, adicione novamente as cartas Dragão e Unicórnio para jogar normalmente.

