

SEQUENCE



CONTEÚDO:

1 tabuleiro, 104 cartas, 48 fichas azuis, 48 fichas verdes, 48 fichas vermelhas e 1 manual de instruções.



COPAG



OBJETIVO DO JOGO:

Criar uma sequência que poderá ser uma linha horizontal, vertical ou diagonal ininterrupta de 5 fichas da mesma cor. Para 2 jogadores ou 2 equipes, ganha-se o jogo com 2 SEQUÊNCIAS. Para 3 jogadores ou 3 equipes, ganha-se o jogo com 1 SEQUÊNCIA.

JOGADORES:

O Jogo pode ser jogado de 2 a 12 jogadores. Até 3 jogadores, o jogo é jogado individualmente. Com mais de 3 jogadores joga-se em pares de 2 ou 3 equipes.

Os membros da equipe devem alternar as suas posições físicas com os adversários ao redor do tabuleiro.

PREPARAÇÃO:

Escolha uma superfície plana com espaço suficiente para o tabuleiro, a pilha de cartas, fichas e pilha de descartes de cada jogador. Os jogadores / equipes escolhem a cor da ficha de sua preferência. Cada equipe escolhe uma carta. Aquele que tirar a carta mais alta inicia a partida. Em caso de empate, retirar uma segunda carta. Distribuição das cartas segundo o número de jogadores:

NÚMERO DE CARTAS POR JOGADOR:

Para 2 jogadores: 7 cartas para cada; Para 3 jogadores: 6 cartas para cada;
Para 4 jogadores: 6 cartas para cada; Para 6 jogadores: 5 cartas para cada;
Para 8 jogadores: 4 cartas para cada; Para 9 jogadores: 4 cartas para cada;
Para 10 jogadores: 3 cartas para cada; Para 12 jogadores: 3 cartas para cada;

O resto das cartas deverá ficar na pilha de cartas para serem retiradas durante a partida.

INICIANDO O JOGO:

Cada jogador seleciona uma carta de sua mão e coloca-a sobre sua pilha de descartes com a face virada para cima. (Os jogadores devem iniciar sua própria pilha de descartes, que fique de frente para o jogador e visível para todos os outros jogadores). Em seguida, pegue uma ficha da sua cor e coloque-a em um dos espaços livres do tabuleiro que for igual a carta jogada.

Exemplo: se você escolher a carta Rei de Copas, coloque uma ficha, da sua cor, em uma das 2 casas do tabuleiro que corresponder ao Rei de Copas (desde que esteja livre).

Com exceção dos Valetes, cada carta aparece 2 vezes no tabuleiro.

Quando uma ficha for colocada no tabuleiro ela não poderá ser removida por nenhum oponente com exceção quando estiver utilizando um Valete de um olho, conforme explicação abaixo.

OS VALETES:

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 uma ficha na casa que quiser do tabuleiro, mesmo que não tenha a carta desta casa.



Os Valetes laterais (um olho) permitem retirar uma ficha do tabuleiro do jogador oponente.



Você não poderá colocar uma de suas fichas no mesmo lugar que foi retirada a ficha do oponente durante esta rodada. Você também não poderá retirar uma ficha do seu oponente que faça parte de uma sequência completa. Quando uma sequência é completada pelo seu oponente, você não poderá desfazê-la. Você deverá jogar alguns dos Valetes de acordo com a sua estratégia.

CASAS CURINGAS:

As casas dos 4 cantos do tabuleiro funcionam como curingas. Contam como se já estivessem preenchidas por uma ficha de todas as cores e podem ser usadas por todos os jogadores ao mesmo tempo. O que significa que só precisa de mais 4 fichas para completar uma sequência que utilize a casa curinga.

CARTA MORTA:

Se você estiver segurando uma carta que não serve para nenhum espaço do tabuleiro pois os espaços que representam esta carta estão ocupados por uma ficha, você está segurando uma carta sem função e poderá transformar isso em uma nova carta. Quando for a sua vez de jogar, coloque está carta sem função sobre sua pilha de descartes e avise aos outros jogadores que é uma carta sem função e então pegue uma nova carta para substituir a carta sem função (você só poderá pegar uma carta por turno) e assim continue a jogar a sua rodada.



PERDENDO UMA CARTA:

Após você jogar uma ficha no tabuleiro, você deve pegar uma nova carta da pilha de cartas. Se você esquecer de pegar antes do próximo jogador iniciar sua vez, você perde o direito de pegar uma carta e irá terminar o jogo com menos cartas que os outros jogadores – isso é uma desvantagem.

CONVERSAS NA MESA:

Não poderá haver conversas entre os jogadores da mesma equipe durante as rodadas. Se algum jogador disser alguma coisa que alerta um colega da sua equipe para alguma estratégia que estão próximos a fazer, todo os integrantes dessa equipe devem perder uma carta da sua mão e colocar na sua pilha de descarte. Quando a pilha de cartas acabar, todas as pilhas de descartes deverão ser embaralhadas juntas para criar uma nova pilha de cartas.

O jogo continua no sentido horário até que um jogador ou um time consiga fazer o número de sequências necessárias e vença o jogo.

FIM DE JOGO:

2 jogadores ou 2 equipes: O primeiro jogador ou a primeira equipe a conseguir 2 sequências de 5 fichas vence o jogo.

3 jogadores ou 3 equipes: O primeiro jogador ou equipe a conseguir 1 sequência de 5 fichas ganha o jogo.

NOTAS:

- 2 sequências que se cruzam da mesma cor podem compartilhar uma ficha em comum.
- Os jogadores não podem ver as cartas dos outros jogadores, ao menos que seja combinado no início do jogo.
- Uma sequência completa fica protegida. Não se pode eliminar nenhuma ficha.