

SEQUENZE PER RAGAZZI

OBIETTIVO: il primo giocatore, o la prima squadra, ad ottenere una **SEQUENZA** di quattro delle proprie *fiches* in fila vince il gioco.

SEQUENZA: una sequenza consiste in una serie collegata di quattro *fiches* dello stesso colore in linea retta, in alto o in basso, attraverso la superficie di gioco o in senso diagonale rispetto a quest'ultima.

PREPARAZIONE DEL GIOCO: sistemare il tabellone al centro della superficie di gioco. Ciascun giocatore sceglie un gruppo di *fiches* colorate e le sistema in un mucchietto accanto al proprio posto. Uno dei giocatori mescola le carte e ne distribuisce 3 a testa, una alla volta, coperte, a ciascuno degli altri giocatori. Ciascun giocatore può guardare le proprie carte. Il mazzo con le rimanenti carte viene collocato con il dorso in alto accanto al tabellone ed utilizzato come **MAZZO DA PESCA**.

COME SI GIOCA: si inizia con il giocatore a sinistra di chi dà le carte e ci si muove a turno in senso orario. Il giocatore di turno seleziona una carta tra quelle che ha in mano e la colloca, scoperta, sul mucchio di scarto (ogni giocatore dovrà iniziare un mucchio di scarto davanti a sé, rendendolo visibile a tutti gli altri giocatori), successivamente colloca una delle proprie *fiches* sulla carta corrispondente nel tabellone. Il giocatore, quindi, dovrà estrarre una carta dalla cima del mazzo da pesca. A questo punto, il suo turno termina. Ricordare che, alla fine del proprio turno, il giocatore dovrà sempre avere 3 carte in mano. Ciascuna carta è raffigurata due volte sul tabellone. Si potrà giocare su uno qualsiasi dei due spazi corrispondenti alle carte, a patto che questi spazi non siano coperti da un'altra *fiche* colorata. Se il giocatore è in possesso di una carta che non ha uno spazio corrispondente libero sul tabellone, dovrà collocare la carta nel mucchio di scarto, quindi giocare quando arriva il suo turno. Quando una *fiche* viene giocata, non potrà essere rimossa da un avversario, tranne che nel caso in cui si usi una carta Drago. Le carte Unicorn o Drago non sono raffigurate sul tabellone.

CARTE DRAGO: il mazzo comprende 2 carte Drago. Per giocare una carta Drago, sistemarla sul mucchio di scarto e rimuovere una delle *fiches* del proprio avversario dal tabellone. A questo punto, il turno è terminato. Durante questo turno, non si potrà collocare una delle proprie *fiches* nello stesso spazio.

CARTE UNICORNO: il mazzo comprende 2 carte Unicorn. Per giocare una carta Unicorn, sistemarla sul mucchio di scarto e piazzare una delle proprie *fiches* su uno spazio aperto **QUALSIASI** del tabellone. A questo punto, il turno è terminato.

SPAZIO LIBERO: si tratta di *fiches* stampate ai quattro angoli del tabellone. Queste *fiches* costituiscono gli spazi liberi. Qualsiasi giocatore potrà utilizzare questi spazi come se fossero occupati da una delle proprie *fiches*. Quando si utilizza uno degli angoli, occorreranno solo tre *fiches* per completare una Sequenza. Gli angoli potranno essere utilizzati da più di un giocatore, e ciascuno di questi potrà considerarli parte della propria Sequenza. Nessuna *fiche* potrà essere collocata su questi spazi. Quando il mazzo da pesca va esaurendosi nel corso del gioco, tutti i mucchi di scarto verranno rimescolati assieme in modo da creare un nuovo mazzo da pesca. Il gioco continua in senso orario fino a quando uno dei giocatori riesce a collocare in fila 4 delle proprie *fiches*, vincendo così la partita.