

## INSTRUÇÕES

### SEQUÊNCIA PARA CRIANÇAS

**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 Unicorno 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 Unicorno. Per giocare una carta Unicorno, 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