

# Sequence

EE

Põnev taktikamäng 2—12 mängijale alates 7. eluaastast.

Mängukarbis on: ● Mängulaud ● 104 *Sequence'i* mängukaarti  
● 48 sinist žetooni ● 48 rohelist žetooni ● 48 punast žetooni.

## Mängijate arv

Mängida võib iga kahe või kolmega jaguv arv mängijaid kahest kaheteistkümneni (2, 3, 4, 6, 8, 9, 10 või 12).

2 ja 3 mängijat mängivad individuaalselt. Suurema mängijate arvuga mängitakse meeskondades. Mängida saab kuni 3 meeskonda.

## MÄNG 2 MÄNGIJALE VÕI 2 MEESKONNALE

### Mängu eesmärk

Eesmärgiks on olla esimene mängija või meeskond, kes saab valmis 2 *sequence'i*.

Üks *sequence* on viiest samavärvilisest žetoonist koosnev rida, mis on mängulauale paigutatud vertikaalselt, horisontaalselt või diagonaalselt.

### Ettevalmistus mänguks

- Valige mängimiseks kahte värvi žetoonid. Ülejäänud žetoonid pange ära.
- Mängijad jagunevad kahte võrdsesse meeskonda. Kahe meeskonna liikmed peavad mängulaua ümber istuma vaheldumisi.
- Iga mängija tõmbab ühe kaardi, kõige väiksema kaardi tõmmanud mängija on diiler. Ässad on suurimad kaardid.
- Diiler segab kaardid, jagab igale mängijale võrdse arvu kaarte (vastavalt alltoodud tabelile) ja paneb ülejäänud kaardid lauale pildiga allapoole.
- Mängijad võtavad oma kaardid kätte nii, et teised neid ei näeks. Mängulaud asetatakse tasasele pinnale, selle ümber peaks jätma piisavalt ruumi kaardipakile, žetoonidele ja iga mängija mängitud kaartide pakile.
- Mängu alustab diilerist vasakul istuv mängija. Mäng jätkub kellaosuti suunas.

#### Kaartide arv igale mängijale

Mängijate arv		Kaartide arv
2	→	7
4	→	6
6	→	5
8	→	4
10	→	3
12	→	3

## Mängu käik

- Oma korra ajal valib mängija käest ühe kaardi ja paneb selle enda ette pildiga ülespoole. See on ta mängitud kaartide paki esimene kaart. Mängitud kaartide pakk peaks olema kõigile mängijatele nähtaval.
- Seejärel paigutab mängija oma žetooni samasuguse kaardiga ruudule mängulaual.
- Lõpuks võtab ta endale pakist uue kaardi.

**Tähelepanu!** Kui mängija on oma käigu teinud ja žetooni mängulauale asetanud, peab ta uue kaardi võtma. Kui ta kaarti ei võta ning järgmine mängija jõuab oma käigu teha JA uue kaardi võtta, ei tohi esimene mängija enam kaarti võtta. Tal tuleb mäng lõpetada vähemate kaartidega kui teistel — see annab ülejäänud mängijatele eelise.

## Mängulaud

Iga kaarti on mängulaual kujutatud kaks korda, välja arvatud soldatid (vaata allpool). Mängija võib žetooni paigutada ükskõik kummale kahest sobivast ruudust, kui selle peal ei ole juba teist žetooni.

## Boonusruudud

Nurkades asuvad boonusruudud. Neid võivad kasutada kõik mängijad, täpselt nagu oma värvi žetooni. Sama nurka võivad oma *sequence'i* osana kasutada ka mitu mängijat. Nurka kasutades on *sequence'i* lõpetamiseks vaja ainult nelja žetooni.

## Soldatid

Kaardipakis on 8 soldatit, osa neist kahe, osa ühe silmaga.

Kahe silmaga soldatid on nagu jokkerkaardid. Kahesilmset soldatit välja käies võib oma žetooni asetada ükskõik millisele vabale ruudule mängulaual.

Ühe silmaga soldatit välja käies võib mängulaualt eemaldada mõne vastasmängija žetooni, mis ei ole veel lõpetatud *sequence'i* osa. Kui mängija või meeskond on *sequence'i* valmis saanud, ei saa seda enam lõhkuda.

## Surnud kaardid

Surnud kaardiks nimetatakse kaarti, millele vastavat vaba ruutu mängulaual enam pole. Kui kätte satub surnud kaart, võib mängija selle uue vastu vahetada ning seejärel oma käiku jätkata. Ühe käigukorra ajal võib mängija välja vahetada ainult ühe surnud kaardi.

## Mängu võitjad

Mängu võidab mängija või meeskond, kes saab esimesena valmis 2 *sequence'i* (kaks viiežetonilist rida).

Iga ruutu oma esimesest *sequence'ist* võib kasutada teise *sequence'i* osana (read võivad omavahel ristuda).

## Valikreegel

Mängu ajal rääkimine ja meeskonnakaaslaste õpetamine on keelatud. Kui keegi selle reegli vastu eksib, peavad kõik meeskonna liikmed karistuseks ühe kaardi käest maha panema.

## Edasijõudnute reegel

Selles mänguversioonis võib mängulaualt vastase žetoon eemaldada isegi siis, kui need on osa valmis saanud *sequence'ist*.

## MÄNG 3 MÄNGIJALE VÕI 3 MEESKONNALE

Mängitakse samamoodi nagu kahe mängija või meeskonnaga, välja arvatud järgmised reeglid.

## Mängu eesmärk

Eesmärgiks on olla esimene mängija või meeskond, kes saab valmis 1 *sequence'i*.

## Ettevalmistus mänguks

Mängijad jagunevad 3 võrdsesse meeskonda. Kasutusel on 3 värvi žetoonid. Meeskondade liikmed istuvad laua ümber vaheldumisi.

## Mängu võitjad

Mängu võidab mängija või meeskond, kes saab esimesena valmis ühe *sequence'i* (ühe viiežetonilise rea).

### Kaartide arv igale mängijale

Mängijate arv	Kaartide arv
3	6
6	5
9	4
12	3



Külastage meie kodulehekülge [www.taibumangud.ee](http://www.taibumangud.ee). Sealt leiate täiendavat infot mängu kohta ning võite foorumis teiste mängijatega suhelda. Kui Teil tekib küsimusi mängureeglite kohta, kirjutage Taibule aadressil [taibu@taibumangud.ee](mailto:taibu@taibumangud.ee)! Igal Brain Gamesi mängul on eluaegne garantii. Kui mõni mänguosadest on puudu või katki ja see on tarvis asendada, võtke meiega ühendust.

OÜ Brain Games  
Aadress: Tartu mnt 67, Tallinn 10115

Telefon: 6661120  
E-post: [info@taibumangud.ee](mailto:info@taibumangud.ee)

© Brain Games 2010