

## **SEQUÊNCIA PARA VIAGEM**

### **JOGADORES – Dois**

**EQUIPAMENTO:** Superfície de Jogo, 52 Cartas Sequência, 50 Cavilhas, caixa de Viagem

**SEQUÊNCIA:** Uma série ligada de quatro cavilhas da mesma cor, quer para cima ou para baixo, em cruz ou na diagonal. Pode utilizar um espaço de uma Sequência como parte da sua segunda Sequência.

**OBJECTO:** Alcançar duas sequências antes do seu opositor.

**PREPARAÇÃO:** Os Jokers devem de ser descartados do monte e os jogadores cortam as cartas para ver quem vai dar. O que tiver a carta mais baixa dá. Os ases são a carta mais alta. O jogador que dá as cartas deve baralhá-las e depois distribuir sete cartas a cada jogador

### **REGRAS**

1. Cada jogador na sua jogada, coloca qualquer uma das cartas que detém de face para cima numa pilha de descarte visível para os seus opositores. Uma cavilha é então colocada na carta correspondente na superfície de jogo.
2. Os Valetes. Existem 4 Valetes no monte de cartas. Os Valetes com DOIS OLHOS são loucos. Quando for a sua vez de jogar, coloque o seu Valete de dois olhos na sua pilha de descarte e coloque uma das suas cavilhas num qualquer espaço livre na superfície de jogo. Os Valetes com DOIS OLHOS são anti-loucos. Quando for a sua vez de jogar, coloque o seu Valete de um só olho na sua pilha de descarte e retire uma cavilha, à escolha, do seu opositor na superfície de jogo excepto uma cavilha que já faça parte de uma SEQUÊNCIA válida. Uma vez alcançada uma SEQUÊNCIA por um jogador, esta não pode ser retirada.
3. Se você possuir uma carta na sua mão a qual não tenha um espaço livre na superfície de jogo porque o espaço que representa essa carta está ocupado pelo uso anterior de uma carta louca, você está em posse de uma CARTA MORTA e você deve torná-la numa carta nova. Quando for a sua vez, coloque a carta morta na sua pilha de descarte; retire então a carta do topo do monte e anuncie que você está a transformar uma carta morta. Então prossiga para tomar a sua jogada normal.
4. Uma vez que você tenha tomado a sua vez e colocado a sua cavilha na superfície de jogo, você pode retirar uma carta de substituição do monte. Se você falhar o retirar da sua carta de substituição antes do próximo jogador fazer uma jogada E retire a sua carta de substituição, você perde o direito a retirar a carta de substituição e terá de terminar o jogo com menos cartas que o outro jogador.

**DEVIDO AO TAMANHO DAS PEÇAS, ESTE PRODUTO NÃO DEVE SER JOGADO POR CRIANÇAS COM IDADE INFERIOR A 36 MESES.**