

SEQUENCE TÄRNINGSSPEL

ANTAL SPELARE: 2-4

INNEHÅLL: Spelbräde, 2 tärningar, 20 gröna spelbrickor, 20 blåa spelbrickor och 20 röda spelbrickor.

ÄNDAMÅLET MED SPELET: Spelaren eller spelteamet som först får ihop fem av sina spelbrickor i en rad antingen vertikalt, i kors eller diagonalt vinner. **Om det finns två spelare eller spelteam lönar det sig att spela så att man försöker få ihop en rad av SEX spelbrickor.**

FÖRBEREDELSE: Ställ spelbrädet i mitten av spelområdet och tärningarna vid sidan av det. Varje spelare eller spelteam väljer en färg och lägger sina spelbrickor nära sig. Om det finns två spelare eller spelteam används spelbrickorna av den tredje färgen inte.

SPELFÖRLOPPET: Varje spelare kastar tärningarna och den som får största siffran börjar. Sedan kastar man tärningarna i tur och ordning, riktning till vänster från den första spelaren. Om det rör sig om ett spelteam spelar spelare nummer 1 och 3 mot spelarna nummer 2 och 4. Teammedlemmarna får inte hjälpas åt. Varje team använder spelbrickor av en färg. Man kastar tärning för varje drag. Sedan ställer spelaren en av sina spelbrickor på en av de numrerade rutorna på spelbrädet, dvs. på en ruta som har samma numret som tärningarna (BÅDA) visar. Observera att på brädet finns två rutor för varje nummer (numren 2-12), men nummer 10 och 11 finns inte. Om spelaren kastar ett sådant tal vars alla fyra rutor redan är upptagna på spelbrädet, tar han bort en av motståndarens spelbrickor (2 eller 12 medtalna) och ställer sin egen spelbricka istället. Men om man har redan fyllt alla de fyra rutorna med de egna spelbrickorna kan inget mera göras och det blir nästa spelares tur att kasta tärningarna. Annars blir det nästa spelares tur när den andra har ställt sin spelbricka på brädet.

OM TÄRNINGARNA VISAR 10, vilket kallas för FÖRSVARStur, ska spelaren ta bort vilken av motståndarens spelbrickor som helst FÖRUTOM EN SOM ÄR PÅ RUTA NUMMER 2 ELLER 12. Då blir det nästa spelares tur. Om spelaren kastar 10 och det inte finns några spelbrickor att ta bort, blir det nästa spelares tur att kasta.

OM TÄRNINGARNA VISAR 11, vilket kallas för den VILDA turen, får spelaren ställa en spelbricka på vilken av de tomma rutorna på spelbrädet som helst. Om det inte finns några tomma rutor får spelaren ta bort en av motståndarens spelbrickor och ställa sin egen spelbricka istället. Sedan blir det nästa spelares tur.

OM TÄRNINGARNA VISAR 2 ELLER 12, och det finns en tom ruta i ett av hörnen eller i mitten av brädet ställer spelaren sin spelbricka normalt OCH KASTAR TÄRNINGARNA EN GÅNG TILL.

VINNAREN: Den spelare eller det spelteam som först får ihop en rad av fem egna spelbrickor vinner. Raden ska vara rak och det får inte finnas några tomma rutor mellan spelbrickorna.