

## **SEQUENCE CON DADI**

**NUMERO DI GIOCATORI:** da 2 a 4

**CONTENUTO:** Tabellone, Due dadi, 20 fiches verdi, 20 fiches blu, 20 fiches Rosse

**OBIETTIVO:** essere il primo giocatore, o la prima squadra, a realizzare una SEQUENZA, ovvero una fila di cinque 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. Quando si gioca in due, o con due squadre, il miglior risultato possibile sarà quello di realizzare una SEQUENZA di SEI fiches in fila dello stesso colore.

**PREPARAZIONE:** sistemare il tabellone al centro della superficie di gioco, con accanto i dadi. A ciascun giocatore, o squadra, si assegna un gruppo di fiches colorate da sistemare in un mucchietto accanto al proprio posto. Se I giocatori sono due, o se si gioca in quattro, il terzo gruppo di fiches non sarà utilizzato.

### **COME SI GIOCA**

Ciascun giocatore lancia i dadi: il giocatore che ottiene il punteggio più alto gioca per primo. Si prosegue verso sinistra, con gli altri giocatori che lanceranno a turno uno per volta. Per partite a 4 giocatori, il primo ed il terzo giocatore formeranno una squadra, e giocheranno contro la squadra formata dal secondo e quarto giocatore. Non è permessa alcuna comunicazione tra membri della stessa squadra. Ciascuna squadra userà lo stesso gruppo di fiches colorate. All'inizio del proprio turno, il giocatore lancia i dadi.

Il giocatore deve quindi sistemare una delle fiches sullo spazio numerato vuoto corrispondente al numero ottenuto con il lancio dei dadi (somma totale del punteggio di ENTRAMBI i dadi). Nota: il tabellone contiene quattro spazi per ciascuno dei numeri da 2 a 12, ma non esistono spazi per i numeri 10 ed 11. Se i quattro spazi disponibili per il numero ottenuto da un giocatore sono già coperti, il giocatore dovrà scegliere uno degli spazi occupati da un avversario (inclusi gli spazi 2 o 12), rimuoverà la fiche e la sostituirà con una delle sue. Se il giocatore ha già coperto tutti e quattro gli spazi con le proprie fiches, non avrà avuto fortuna, dal momento che il suo turno terminerà nel momento in cui poserà una delle proprie fiche sul tabellone.

**SE IL GIOCATORE OTTIENE UN 10**, o lancio di DIFESA, dovrà rimuovere una fiche di uno qualsiasi degli avversari dal tabellone, TRANNE QUELLE CHE SI TROVANO NEGLI SPAZI CON I NUMERI 2 o 12. Questa giocata concluderà il suo turno. Se un giocatore ottiene un 10 e non esistono fiches da rimuovere dal tabellone, il suo turno sarà concluso.

**SE UN GIOCATORE OTTIENE UN 11**, o lancio JOLLY, dovrà collocare una fiche su uno qualsiasi degli spazi vuoti sul tabellone, salvo il caso in cui il tabellone è già completamente pieno. In questo caso, il giocatore rimuoverà una delle fiches dell'avversario a scelta, sostituendola con una delle proprie. A questo punto, il suo turno è concluso.

**SE UN GIOCATORE OTTIENE UN 2 oppure un 12**, corrispondenti ad uno degli spazi liberi nell'angolo o „di mezzo“ sul tabellone, collocherà normalmente una delle proprie fiches, ED AVRÀ DIRITTO AD UN ALTRO TURNO.

**IL VINCITORE:** Il primo giocatore, o la prima squadra, ad ottenere una sequenza di cinque delle proprie fiches in fila vince il gioco. Le fiches dovranno formare una linea retta e trovarsi l'una accanto all'altra.