

SEQUÊNCIA COM DADOS

NÚMERO DE JOGADORES: 2 até 4

EQUIPAMENTO: Tabuleiro de Jogo, dois dados, 20 fichas verdes, 20 fichas azuis, 20 fichas vermelhas.

OBJECTO: Para ser o primeiro jogador a fazer uma SEQUÊNCIA – cinco fichas numa fila - com as suas fichas coloridas - para cima e para baixo, em cruz ou na diagonal. **Quando dois jogadores ou duas equipas estiverem a jogar, o melhor jogo é jogar para uma SEQUÊNCIA de SEIS numa fila.**

COLOCAÇÃO: Coloque o tabuleiro no centro da área de jogo, com os dados perto. Cada jogador ou equipa tira um conjunto de fichas coloridas, o qual será colocado numa pilha junto deles. No jogo de dois jogadores e no jogo de equipa de quatro jogadores, o terceiro conjunto de fichas não é utilizado.

JOGAR: Cada jogador rola os dados e o jogador com o número mais alto tem a primeira jogada. A vez passa então para a esquerda. No jogo de equipa de quatro jogadores, o primeiro e o terceiro jogadores jogam como parceiros contra o segundo e o quarto jogadores. Não deve haver qualquer treino entre os membros da equipa. Cada equipa partilha um conjunto colorido de fichas. Para cada jogada, o jogador rola primeiro os dados. O jogador deve então colocar uma das suas fichas num espaço numerado livre, correspondente ao número que lhe saiu (o total de AMBOS os dados). Note que o tabuleiro contém quatro espaços, cada um dos números 2 até 12, excepto que não existe espaços para o número 10 ou número 11. Se o jogador rolar um número para o qual os quatro espaços já se encontrem ocupados, então o jogador escolhe qualquer um daqueles espaços ocupados por um opositor (incluindo os espaços 2 ou 12), retira essa ficha e substitua com uma das suas próprias fichas. Se o jogador já tiver ocupado todos estes quatro espaços com as suas próprias fichas, então o jogador está com azar e termina a sua jogada, de contrário, após colocar uma ficha no tabuleiro, a sua vez está terminada.

SE UM JOGADOR ROLAR 10, que é conhecido como um rolar DEFENSIVO, o jogador deve retirar uma ficha de qualquer um dos seus opositores do tabuleiro de jogo, EXCEPTO DOS ESPAÇOS NUMERADOS 2 OU 12. Isto termina a jogada do jogador. Se um jogador rolar um 10 e não houver fichas para retirar do tabuleiro, a sua jogada termina.

SE UM JOGADOR ROLAR UM 11, que é conhecido como um rolar LOUCO, o jogador coloca uma ficha em qualquer espaço livre no tabuleiro, excepto se o tabuleiro estiver completamente cheio, caso em que o jogador retira uma ficha de um dos seus opositores, à sua escolha, e substitua com uma ficha própria. Isto termina a sua jogada.

SE UM JOGADOR ROLAR UM 2 OU UM 12, correspondendo a um dos cantos ou espaços intermédios de „dados“ no tabuleiro, o jogador coloca uma ficha normalmente, E ENTÃO TEM OUTRA JOGADA.

O VENCEDOR: O primeiro jogador ou equipa a fazer uma SEQUÊNCIA de cinco fichas numa fila utilizando apenas as suas próprias fichas, é o vencedor. As fichas devem estar numa linha recta e todas próximas umas das outras.