

SEQUENCE NUMBERS · RÈGLES DU JEU

FR

JEU DE SÉQUENCES D'ADDITIONS ET DE SOUSTRATIONS RÈGLES DU JEU

**DE 2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 7 ANS**

JOUEURS : De 2 à 6 joueurs. Jusqu'à 3 joueurs peuvent jouer individuellement. Si la partie compte plus de 3 joueurs, ils doivent jouer en équipe.

CONTIENT : Plateau de jeu, cartes à jouer, jetons et règles du jeu.

Lorsque la partie compte deux joueurs ou deux équipes, utilisez seulement deux jeux de jetons. Utilisez trois jeux de jetons lorsque la partie compte trois joueurs ou trois équipes.

SÉQUENCE : Une série de cinq jetons de la même couleur reliés entre eux et s'étirant sur la surface du jeu vers le haut ou le bas, à l'horizontale ou en diagonale.

REMARQUE : Le jeu se joue en ayant la face « NUM6ERS » des jetons vers le haut et la face bosselée vers le bas.

Une fois qu'une Séquence a été établie, ces jetons doivent être retournés sur leur face bosselée. Ceci indique qu'une Séquence a été établie et qu'elle ne peut pas être brisée.

ESPACES LIBRES : Chaque coin du plateau de jeu comporte un « Espace libre ». Tous les joueurs peuvent les utiliser comme si leur jeton de couleur se trouvait dans le coin. Lorsque vous utilisez un coin, il suffit de quatre jetons pour avoir une Séquence. Plus d'un joueur peut utiliser le même coin pour former une Séquence.

BUT DU JEU : Pour **2 à 3** joueurs : Un joueur ou une équipe doit réaliser UNE SÉQUENCE avant leurs adversaires. Pour **4 à 6** joueurs : Un joueur ou une équipe doit réaliser DEUX SÉQUENCE avant leurs adversaires.

MISE EN PLACE : Posez le plateau de jeu sur une surface plate en prévoyant suffisamment de place autour du plateau pour placer la pioche, les jetons et la défausse de chaque joueur.

Pour 2 équipes : Les joueurs en équipe doivent se répartir en deux équipes égales. Les équipiers doivent alterner leur position physique avec celle de leurs adversaires autour du jeu.

Pour 3 équipes : Les joueurs en équipe doivent se répartir en trois équipes égales. Les équipiers doivent alterner leur position physique avec chaque troisième adversaire autour du jeu.

La personne qui distribue bat les cartes et distribue un nombre identique de cartes à chaque joueur (voir ci-dessous pour savoir combien en distribuer). Tous les équipiers utilisent la même couleur de jeton.

NOMBRE DE CARTES À DISTRIBUER À CHAQUE JOUEUR : Pour **2 à 3** joueurs : 5 cartes chacun ; Pour **4 à 6** joueurs : 4 cartes chacun

LE JEU : En commençant par le joueur à gauche de la personne qui distribue et progressant dans le sens des aiguilles d'une montre, il/elle doit choisir une carte dans son jeu et la place face vers le haut dans la défausse (chaque joueur a sa propre défausse, visible aux autres joueurs). Ensuite, il/elle **PLACE UN DE SES JETONS SUR LE PLATEAU DE JEU, SUR LE CHIFFRE CORRESPONDANT À L'ÉQUATION IMPRIMÉE SUR SA CARTE**. Chaque chiffre apparaît deux fois sur le plateau de jeu. Un joueur peut jouer sur l'un ou l'autre des emplacements, tant que celui-ci n'est pas déjà recouvert par un autre jeton. Une fois qu'un jeton a été joué, il ne peut pas être déplacé par un adversaire, sauf si celui-ci utilise une carte « Moins », tel qu'expliqué ci-dessous. Enfin, le joueur tire une carte de la pioche et son tour se termine.

CARTES « PLUS » ET « MOINS » : Le jeu compte 2 cartes « Plus » et 2 cartes « Moins ». Pour jouer une carte « Plus », placez-la dans votre défausse pioche et posez un de vos jetons sur n'importe quel espace libre du plateau de jeu. Pour jouer une carte « Moins », placez-la dans votre défausse et retirez un des jetons de votre adversaire du plateau de jeu. Ceci termine votre tour. Vous ne pouvez pas poser un de vos jetons sur le même espace pendant ce tour. Vous ne pouvez pas retirer le jeton d'un adversaire qui ferait déjà partie d'une SÉQUENCE terminée. Une fois qu'une SÉQUENCE est atteinte par un joueur ou une équipe, elle ne peut plus être brisée.

Plus + PLACEZ VOTRE JETON SUR N'IMPORTE QUEL ESPACE LIBRE
Minus – RETIREZ LE JETON D'UN ADVERSAIRE

CARTE MORTE : Si vous avez en main une carte qui n'a aucun espace libre sur le plateau de jeu parce que les deux espaces représentant cette carte sont déjà recouverts par un jeton, vous avez une CARTE MORTE, que vous pouvez remplacer par une autre carte. Quand c'est votre tour, posez la carte morte dans votre défausse, annoncez que vous rendez une Carte Morte et prenez une carte de remplacement (une carte par tour). Continuez comme d'habitude.

PERTE D'UNE CARTE : Une fois que vous avez terminé votre tour et posé un jeton sur le plateau de jeu, vous devez piocher une carte. Si vous ne piochez pas avant que le joueur suivant ne joue ET prenne sa carte, vous n'avez plus le droit de piocher et devez terminer la partie avec moins de cartes que les autres joueurs – une position désavantageuse.

CONVERSATION AUTOUR DE LA TABLE : Personne ne doit parler autour de la table ni donner de conseils aux coéquipiers. Si un joueur alerte un coéquipier qu'il s'apprête à mal jouer, chaque membre de cette équipe devra remettre une carte au choix de leur jeu et la placer dans leur défausse.

Lorsqu'une pioche est épuisée en cours de jeu, toutes les défausses sont battues ensemble pour créer une nouvelle pioche.

Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un joueur ou qu'une équipe obtienne une SÉQUENCE, faisant gagner ce joueur ou cette équipe.

FACE « NUM6ERS »



FACE BOSSÉÉE