

## Un juego con táctica y estrategia

### Instrucciones

#### Contenido

Tabla del juego, 104 cartas del „Sequence“ 48 piezas azules, 48 piezas verdes, 48 piezas rojas. De 212 participantes pueden jugar al mismo tiempo, de tal forma que se puede dividir las cartas en 2 ó 3 bandos, es decir: 2, 3, 4, 6,9, 10 ó 12 jugadores.

#### Juego para dos jugadores o dos equipos

##### La meta del juego:

La meta del juego es ser el primer jugador o el primer equipo en tener dos „Sequence“ (secuencia), es decir colocar dos filas de 5 piezas.

Una línea consiste en una fila entera del mismo color, ésta puede ser colocada de forma horizontal o vertical.

##### Para empezar

Se elijen dos grupos de piezas (dos colores). Las piezas que sobran se dejan en la caja.

Se dividen los jugadores en dos bandos, con la misma cantidad de jugadores en cada bando o equipo. Los jugadores deben distribuirse igualmente alrededor de la tabla del juego, es decir dos jugadores del mismo equipo no pueden estar sentados al mismo lado.

Cada jugador debe pasar por el turno de repartir cartas. El jugador que reciba la carta más baja ése reparte. El „as“ es la carta más alta. El que reparte las cartas tiene que barajarlas bien. Se debe repartir la misma cantidad de cartas a cada uno de los jugadores (ver la tabla debajo), el resto de las cartas se dejan boca abajo en el centro de la mesa.

Los jugadores pueden entonces levantar las cartas que han recibido y ordenarlas pero no deben mostrarlas a los otros jugadores.

Coloque la tabla del juego, la pila de cartas y las piezas de tal manera que sea accesible para todos los jugadores.

##### Cantidad de cartas por cada jugador

Para 2 jugadores - 7 cartas	Para 8 jugadores - 4 cartas
Para 4 jugadores - 6 cartas	Para 10 jugadores - 3 cartas
Para 6 jugadores - 5 cartas	Para 12 jugadores - 3 cartas

##### Comienza el juego

Se comienza a repartir las cartas al jugador que va sentado al lado izquierdo del que reparte. El juego va en un círculo en el mismo sentido que las agujas del reloj.

##### Cuando sea tu turno

Elija una de las cartas que tiene en la mano, colóquela en la mesa de tal manera que la carta quede boca arriba. Así formará la pila para robar. Hay que estar pendiente de que los otros jugadores puedan ver su pila para robar, después tome una carta que le pertenezca a uno de su bando o equipo y colóquela en el cuadro de la tabla de juego al que pertenezca.

Para terminar recuerde siempre tomar una carta del grupo de cartas que están en la tabla boca abajo y agréguela a las cartas que tiene en su mano.

¡Cuidado! Si se olvida de tomar una carta nueva antes que el próximo jugador ponga su carta abajo y tome otra, ya no puede tomar una nueva carta sino hasta el próximo turno y continúe el juego con una carta menos que los otros jugadores.

##### La tabla del juego

Cada una de las cartas de la pila es mostrada en dos lugares en la tabla del juego. Las únicas excepciones son las jotas. Puede colocar una pieza en uno de los dos cuadros que va con la carta si el cuadro no está ya ocupado por otra pieza.

**Cuadros de bonus.** Los cuadros en los cuatro rincones son cuadros de bonus. Cada equipo puede tomárselos sin necesidad de colocar piezas en estos cuadros.

**Las jotas.** Hay ocho jotas en la pila de cartas, unas tienen dos ojos y otras un solo ojo. ¡Las jotas que tienen dos ojos son locas! Cuando sea su turno de jugar, puede colocar, una pieza en cualquiera de los cuadros que esté vacante, antes que ponga la jota que tiene dos ojos en su pila de jugar.

¡Las jotas son bribonas! Cuando lee toque el turno de jugar, puede sacar una pieza del contrincante afuera de la tabla del juego poniendo la jota de un solo ojo en su pila de jugar/su propia pila, sin necesidad de colocar una de sus piezas en la tabla. Observe que que no se puede sacar piezas que forman parte de una fila. Cuando una fila con cinco piezas ha sido formada no la puede cambiar de ninguna manera.

#### **Cartas que sobran**

Si tiene una carta en mano que no queda con ninguno de los cuadros vacantes de la tabla del juego, la carta no tiene valor. Luego cuando sea su turno tiene que decir a los otros jugadores que está regresando una carta que no tiene valor, ponerla en la pila para robar, sacar una carta nueva de encima de la pila y seguir jugando normalmente

#### **Para ganar el juego**

¡El primer jugador o equipo que logra formar dos filas, con cinco piezas cada fila, gana el juego! Observe que uno de los cuadros se puede utilizar como parte de la segunda fila.

**Reglas opcionales.** No se permite hablar ni dar instrucciones en la mesa. Si el jugador de un equipo avisa a otro jugador de que le van a hacer trampa, todos los jugadores del equipo tienen que dejar una carta cualquiera en la pila para robar y no reciben otra carta a cambio de la que dejaron.

**Regla para los más avanzados.** En esta edición del juego se puede, colocando una jota de un solo ojo, sacar piezas que forman una fila entera ya formada.

#### **Juego para 3 jugadores o tres equipos**

El juego es igual para dos jugadores que para dos equipos, con las excepciones siguientes:

#### **La meta del juego**

Ser el primer jugador o el primer equipo en formar una línea.

Los jugadores se deben dividir igualmente en tres equipos. Los jugadores deben estar sentados de tal manera que uno de cada tres jugadores alrededor de la mesa, pertenezca al mismo equipo.

#### **Cantidad de cartas por cada jugador**

Para 3 jugadores - 6 cartas      Para 9 jugadores - 4 cartas  
Para 6 jugadores - 5 cartas      Para 12 jugadores - 3 cartas

#### **Para ganar el juego**

El primer jugador o el primer equipo en formar una „Sequence“, es decir una fila con cinco piezas, gana el juego.