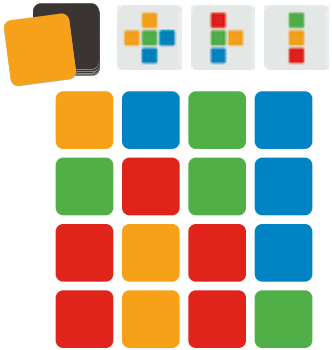
EN SEQUENCE X

Age: 8-99
Players: 2-6
Game Duration: 30 minutes
A game by:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

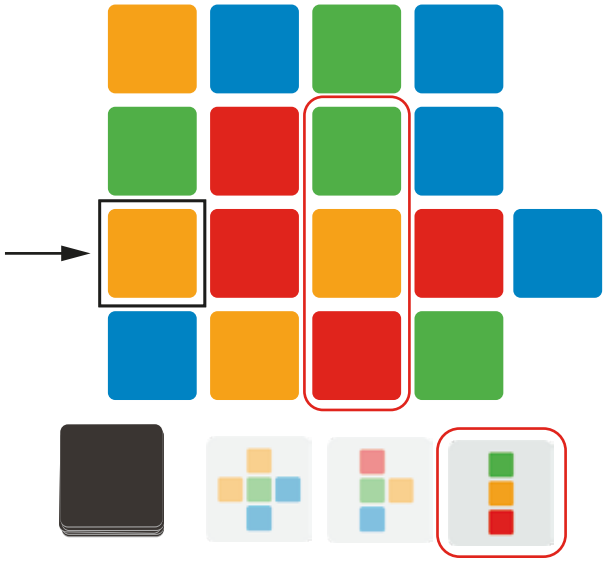
Contents: 48 colour cards; 24 target cards; Rules

Shuffle the colour card deck and place 16 on the table forming a 4 x 4 square. The remaining cards are placed face down in piles. Three target cards are drawn and placed face up in plain sight.



How to play

The youngest player begins by drawing a colour card from one of the piles and inserting it in a row or column of the 4x4 square, shifting the entire row or column. The colour card ejected from the square is removed and set aside.
The goal is to replicate on the square one of the sequences shown on the three target cards. Once a player finds one of the three target sequences in the square, they win the target card, draw another target card from the pile and place it face up above the square so that there are always three target cards showing.
When the pile of colour cards runs out, players draw from the discarded colour card piles. It is evident that, by shifting the rows and columns on the square, each player must consider the new position of the colour cards that can then allow the representation of one of the target cards.



Game goal

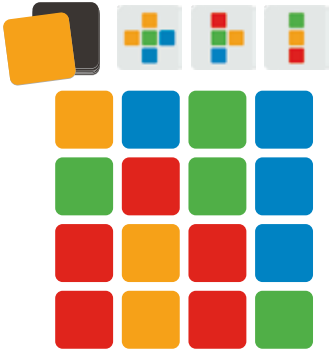
The winner is whoever earns 15 points first, summing the value of the target cards won (or more, if the players decide differently before starting the game). Target cards are worth 3, 4 or 5 points based on the number of colored squares in the sequence. Before starting players could also decide that the player with the most points wins when all the target cards (or a certain number of them established by the players) are drawn.

IT SEQUENCE X

Età: 8-99
Giocatori: 2-6
Durata: 30 minuti
Un gioco di:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

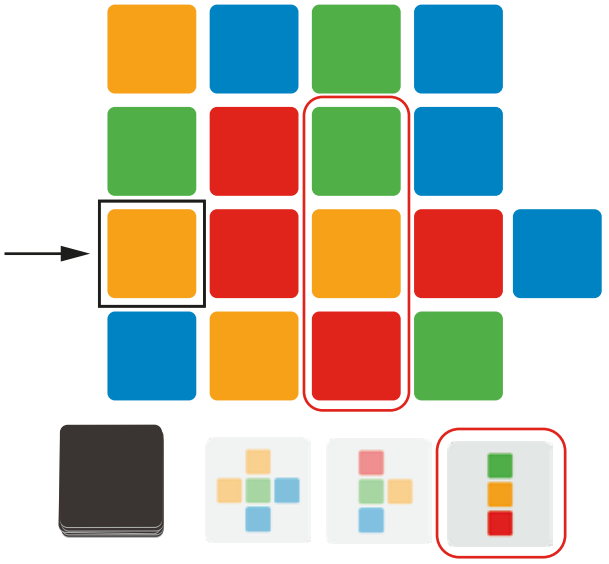
Contenuto: 48 tessere-colore;
24 tessere-obiettivo; Regolamento

Si mescola il mazzo delle tessere-colore e se ne dispongono 16 sul tavolo, formando un tabellone quadrato 4 x 4. Le restanti tessere vengono messe coperte a mazzetti. Si pescano 3 tessere-obiettivo e si lasciano scoperte e ben in vista.



Svolgimento

Inizia il giocatore più giovane. Durante il suo turno, egli pesca la prima tessera-colore da un mazzetto e la inserisce a piacimento in una riga o in una colonna del tabellone, facendo "shiftare" tutta la riga o la colonna interessata. La tessera fuoriuscita si mette da parte. L'obiettivo del concorrente è di trovare, sul tabellone, una delle sequenze illustrate nelle tessere-obiettivo scoperte. Se trova la sequenza giusta, guadagnerà la tessera-obiettivo e ne scopre un'altra dal mazzetto. Quando finisce il mazzetto delle tessere-colore, si riutilizzano quelle man mano scartate. È evidente che, "shiftando" le righe e le colonne del tabellone, il concorrente deve immaginare una nuova posizione delle tessere-colore che possa consentire la rappresentazione di una delle tre tessere-obiettivo.



Fine del gioco

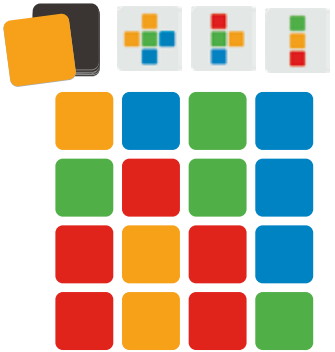
Vince chi per primo guadagna 15 punti sommando i punteggi delle tessere-obiettivo conquistate (o più, in base a quanto stabilito dai giocatori prima della gara). Le tessere-obiettivo valgono 3, 4 o 5 punti in base al numero dei quadratini colorati della sequenza. I giocatori possono stabilire anche la modalità in base alla quale vince chi ha collezionato più punti quando tutte le tessere-obiettivo (o un numero stabilito dai giocatori) sono finite.

FR SEQUENCE X

Age : 8-99
Nombre de joueurs : 2-6
Durée : 30 minutes
Conception :
Carlo Emanuele Lanzavecchia

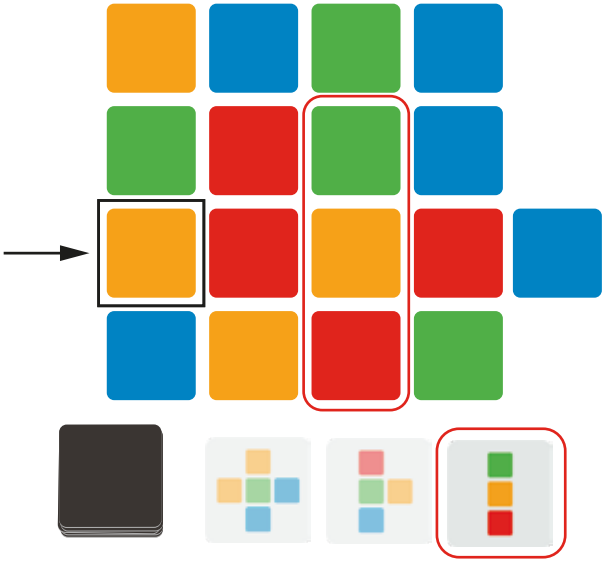
Contenu : 48 cartes-couleurs;
24 cartes-objectif ; Règles du jeu

Mélangez les cartes-couleurs et placez-en 16 sur la table, faces visibles, de manière à former un carré de 4 x 4. Formez différentes piles avec les cartes restantes, et posez-les, faces cachées sur la table. Pêchez ensuite 3 cartes-objectif et placez-les sur la table de manière à ce que tous les joueurs les voient bien.



Déroulement

Le joueur le plus jeune pêche une première carte-couleur d'une des piles et la place au niveau d'une des lignes ou des colonnes de son choix. Puis il fait glisser les autres cartes se trouvant sur la ligne ou colonne en les poussant avec sa carte. La carte pêchée se retrouvera ainsi insérée dans le carré tandis qu'une autre dépassera à son tour du carré, à l'autre extrémité. On mettra la carte éliminée de côté. L'objectif est de trouver dans le carré une des séquences représentées sur les cartes objectifs pêchées. Si le joueur trouve la bonne séquence, il gagne la carte-objectif correspondante et en pêche une autre. Lorsque la pile des cartes-couleurs est épuisée, on utilise les cartes éliminées du carré. Lorsque les joueurs choisissent la ligne ou la colonne à déplacer, il est évident qu'ils doivent le faire de manière à former une des séquences représentées sur les cartes-objectif,



c'est-à-dire en se représentant à l'avance la nouvelle disposition des cartes.

Fin de la partie

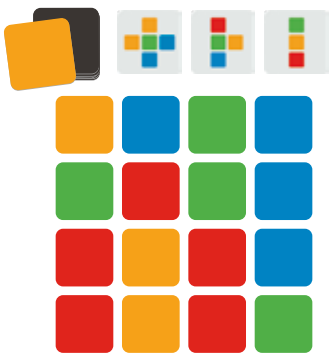
Les séquences représentées sur les cartes-objectif sont constituées de 3, 4 ou 5 carreaux colorés et elles valent autant de points que le nombre de carreaux constituant la séquence représentée. Le premier qui atteint 15 points en additionnant ses cartes-objectif sera le gagnant. Les joueurs peuvent également décider d'établir qui est le gagnant une fois que toutes les cartes-objectif sont finies (ou définir ensemble un autre score à atteindre pour gagner).

ES SEQUENCE X

Edad: 8-99
Jugadores: 2-6
Duración: 30 minutos
Un juego de:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

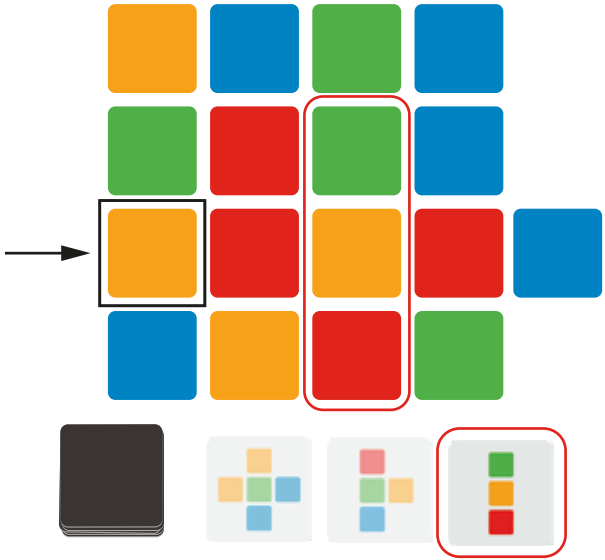
Contenido: 48 tarjetas-color;
24 tarjetas-objetivo; Reglamento

Se mezcla el montón de las tarjetas-color y se colocan 16 sobre la mesa, formando un cuadrado de 4 x 4. Las demás tarjetas se colocan boca abajo en montones. Se roban 3 tarjetas-objetivo y se dejan destapadas y a la vista.



Desarrollo

Empieza el jugador más joven. Durante su turno, este tiene que robar una tarjeta-color de uno de los montones y colocarla, como quiera, en una fila o en una columna, desplazando toda la fila o columna interesada. La tarjeta que se salga se aparta. El objetivo del jugador es reproducir, sobre el tablero, una de las secuencias representadas en las tarjetas-objetivo descubiertas. Si consigue la secuencia correcta, se queda con la tarjeta-objetivo y saca otra del montón. Cuando se acabe el montón de las tarjetas-color, se reutilizan las que se han ido sacando. Es evidente que, al desplazar las filas y las columnas del tablero, el jugador tiene que imaginarse una nueva posición de las tarjetas-color que pueda permitir la representación de una de las tres tarjetas-objetivo.



Final del juego

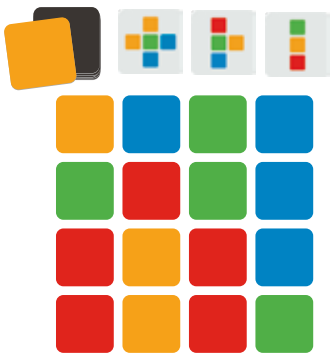
Gana el primero en conseguir 15 puntos sumando los puntos de las tarjetas-objetivo conseguidas (o más, según lo establecido por los jugadores antes de empezar el juego). Las tarjetas-objetivo valen 3, 4 o 5 puntos según el número de cuadrados de colores de su secuencia. Los jugadores también pueden escoger la modalidad por la que gana quien tenga más puntos cuando todas las tarjetas-objetivo (o un número acordado de ellas) se hayan acabado.

DE SEQUENCE X

Alter: 8-99 Jahre
Spieleranzahl: 2-6
Spieldauer: 30 Minuten
Ein Spiel von:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

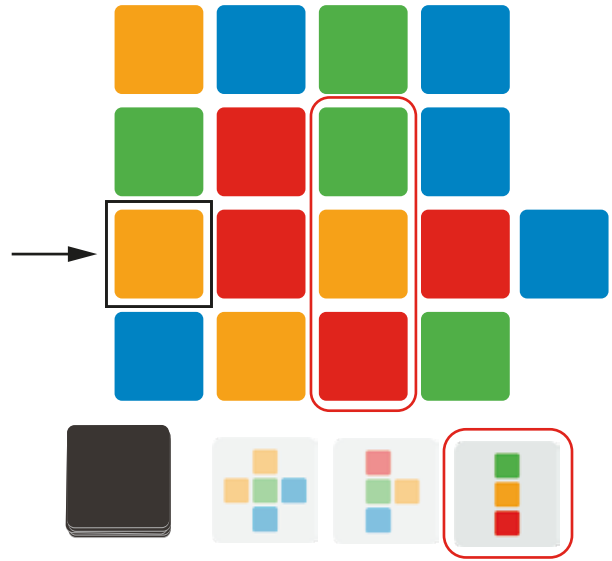
Inhalt: 48 Farbkarten; 24 Zielkarten; Spielregeln

Der Stapel der Farbkarten wird gemischt. Danach werden 16 Farbkarten so auf der Spielfläche angeordnet, dass sie ein quadratisches Spielfeld 4 x 4 bilden. Die übrigen Karten werden verdeckt in Stapeln angeordnet. Nun werden 3 Zielkarten gezogen. Sie werden aufgedeckt und gut sichtbar neben das Spielfeld gelegt.



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Während seines Zuges zieht er die erste Farbkarte von einem Stapel und fügt sie in eine beliebige Reihe oder Spalte auf dem Feld ein. Dabei „verschiebt" sich jeweils die ganze betroffene Reihe bzw. Spalte. Die aus dem Feld geschobene Karte wird beiseitegelegt.
Ziel des Spielers ist es, im Spielfeld eine der Abfolgen zu finden, die auf den aufgedeckten Zielkarten abgebildet sind. Wenn er die richtige Abfolge findet, erhält er die Zielkarte und deckt eine weitere Zielkarte aus dem Stapel auf. Wenn der Farbkartenstapel endet, werden die nach und nach herausgeschobenen Karten als neuer Ziehstapel verwendet. Die Spieler müssen natürlich darauf achten, die Reihen bzw. Spalten des Spielfelds jeweils so zu „verschieben", dass in der neuen Anordnung der Farbkarten die Abbildung von einer der Zielkarten enthalten ist.



Spielende

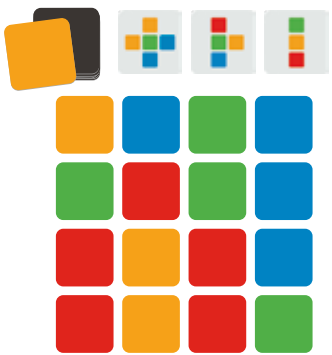
Der Spieler, der als Erster 15 Punkte (oder auch mehr, je nachdem, was die Spieler vor dem Spiel festgelegt haben) eingeheimst hat, gewinnt. Die Punktzahl entspricht der Summe der Punkte der ergatterten Zielkarten. Je nach Anzahl der farbigen Quadrate der Abfolge zählen die Zielkarten 3, 4 oder 5 Punkte. Die Spieler können auch die Variante festlegen, bei der derjenige gewinnt, der am meisten Punkte gesammelt hat, wenn alle Zielkarten (oder eine von den Spielern festgelegte Anzahl) aufgebraucht sind.

PT SEQUENCE X

Idade: 8-99
Jogadores: 2-6
Duração: 30 minutos
Um jogo de:
Carlo Emanuele Lanzavecchia

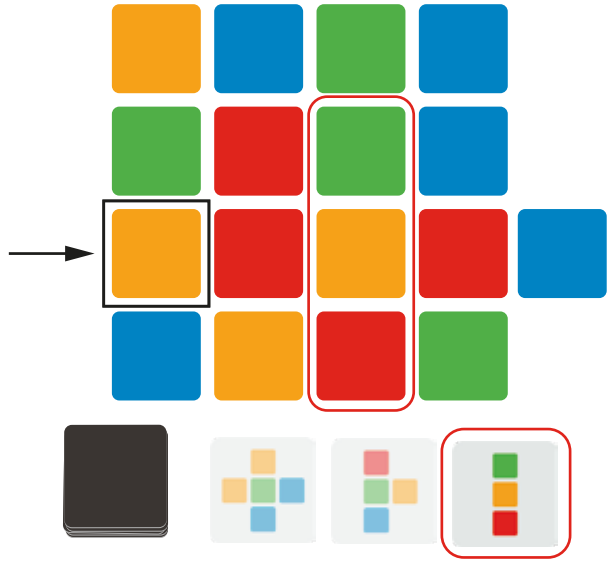
Conteúdo: 48 cartões de cor;
24 cartões-objetivo; Regulamento

Baralham-se os cartões de cor e colocam-se 16 sobre a mesa formando um tabuleiro quadrado 4 x 4. Os restantes cartões são colocados virados para baixo em pequenos grupos. Pesca-se 3 cartões-objetivo e colocam-se virados para cima e à vista de todos.



Procedimento

Começa o jogador mais jovem. Durante a sua vez, pesca o primeiro cartão de cor de um grupo de cartões e insere-o numa fila ou coluna do tabuleiro à escolha, alterando toda a linha ou coluna em apreço. O cartão que sai é posto de parte.
O objetivo do jogador é encontrar, no tabuleiro, uma das sequências ilustradas nos cartões-objetivo virados para cima. Se encontrar a sequência certa, ganha o cartão-objetivo e vira para cima outro cartão do baralho. Quando acabar o baralho dos cartões de cor, reutilizam-se os cartões que gradualmente foram descartados. É evidente que, deslocando as filas e as colunas do tabuleiro, o jogador deve imaginar uma nova posição dos cartões de cor que possa permitir a representação de um dos três cartões-objetivo.



Fim do jogo.

Vence quem ganhar primeiro 15 pontos ao somar as pontuações dos cartões-objetivo conquistados (ou mais, de acordo com o estabelecido pelos jogadores antes de iniciarem o jogo). Os cartões-objetivo valem 3, 4 ou 5 pontos com base no número dos quadrados coloridos da sequência. Os jogadores podem também estabelecer o modo como vence quem tiver obtido mais pontos quando acabarem todos os cartões-objetivo (ou um número definido pelos jogadores).

Ref. MU27538 - LUDIC™ is a trademark of Headu
© Headu s.r.l. - Viale Europa 23, 64023 Mosciano Sant'Angelo, TE - Italy