

Séquence

ATTAQUES ET CONTRE - ATTAQUES : 5 CARTES POSÉES, C'EST GAGNÉ ! INSTRUCTIONS

Contenu

Un plateau, 104 cartes Séquence, 48 jetons bleus, 48 jetons verts, 48 jetons rouges.

De 2 à 12 joueurs, seuls ou en équipe, (2 ou 3 équipes du même nombre de joueurs).

POUR JOUER A 2 JOUEURS OU 2 ÉQUIPES

But du jeu

Etre le premier joueur ou la première équipe à réaliser 2 « Séquences ».

Une Séquence : ligne continue de 5 jetons de la même couleur sur le plateau, horizontale, verticale, ou en diagonale.

Installation du jeu

Choisissez 2 couleurs de jetons. Laissez les autres jetons dans la boîte.

♥ Constituez 2 équipes, avec un nombre de joueurs égal dans chaque équipe. Chaque membre d'une équipe doit être installé entre 2 membres de l'équipe adverse autour du plateau de jeu.

♠ Chacun tire une carte pour voir qui les distribuera : celui qui obtient le chiffre le plus bas distribue les cartes - Les As sont les plus élevés.

♣ Le donneur bat les cartes, et distribue le même nombre de cartes à chaque joueur (selon le tableau ci-dessous) et place les cartes restantes dans le talon, face cachée. Les joueurs peuvent retourner leurs cartes et les regarder, mais ne doivent pas les dévoiler à leurs adversaires.

♦ Placez le plateau de jeu, le jeu de cartes et les pions de façon à ce qu'ils soient accessibles à tous.

Nombre de cartes par joueurs

pour 2 joueurs	-	7 cartes par joueur
pour 4 joueurs	-	6 cartes par joueur
pour 6 joueurs	-	5 cartes par joueur
pour 8 joueurs	-	4 cartes par joueur
pour 10 joueurs	-	3 cartes par joueur
pour 12 joueurs	-	3 cartes par joueur

Pour jouer

Le joueur situé à gauche du donneur commence la partie. Le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour



Choisissez une carte de votre jeu et placez-la, face visible, sur la table à côté du talon, afin de former une pile de défaussement. Assurez vous que tous les autres joueurs peuvent voir la pile.



Puis, prenez un jeton de votre équipe et placez-le sur la case du plateau qui correspond à la carte que vous venez de choisir dans votre jeu.



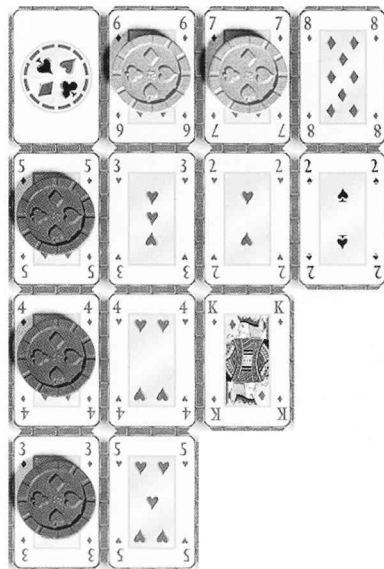
Enfin, tirez une carte dans le talon pour toujours avoir le même nombre de cartes en main.



Attention, si vous oubliez de tirer une carte avant que le joueur suivant ait placé son jeton ET tiré sa carte, vous perdez le droit de retirer une carte et vous devez continuer le jeu avec une carte en moins en main.

Au sujet du plateau de jeu. Chaque carte du jeu est représentée 2 fois sur le plateau. La seule exception concerne les valets (voir plus bas). Vous pouvez placer un jeton sur n'importe laquelle de ces 2 cases représentant votre carte à condition qu'elle ne soit pas déjà occupée par un autre jeton.

Case Bonus : Les cartes situées aux 4 coins du plateau sont des cases Bonus : chaque équipe peut compter les cases coins comme les leur, sans avoir besoin d'y placer un jeton.



Ces 2 équipes sont occupées à construire une Séquence, l'une verticale, l'autre horizontale. Les 2 équipes peuvent considérer la case Bonus comme un pion de leur Séquence.

Les valets. Il y a 8 valets dans le jeu de cartes, certains avec deux yeux, certains avec un seul oeil.

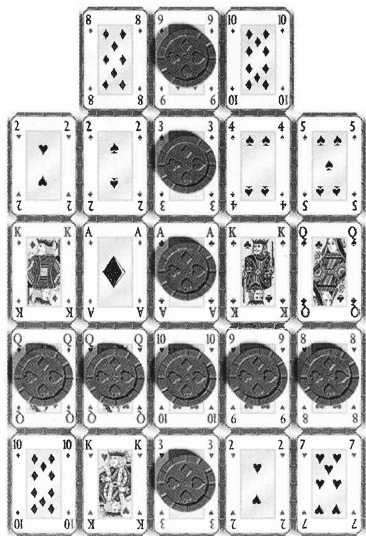
Les valets avec deux yeux sont libres! A votre tour, vous pouvez placer votre pion sur n'importe quelle case libre du plateau, puis placer votre valet sur la pile de défaussement.

Les valets avec 1 oeil sont dangereux! A votre tour, vous pouvez enlever du plateau n'importe quel jeton adverse en plaçant un valet à 1 oeil sur votre pile de défaussement. Attention, vous ne pouvez pas déplacer un pion qui constitue une Séquence déjà complète. Lorsqu' une Séquence est réalisée, elle ne peut jamais être cassée.

Cartes mortes. Si vous choisissez une carte de votre jeu pour laquelle ne correspond aucune case libre sur le plateau, cette carte est dans ce cas une « carte morte ». Dites aux autres joueurs que vous vous défaussez d' une carte morte, et placez la sur la pile de défaussement. Tirez une nouvelle carte et poursuivez votre tour.

Le gagnant

Le premier joueur ou la première équipe qui réalise 2 Séquences gagne la partie! Note : une case d'une Séquence peut être utilisée pour réaliser la seconde Séquence.



Variante. Vous pouvez imposer le silence lors de chaque partie. Si un joueur faillit à cette règle, chaque membre de son équipe, pour pénalité, devra alors retirer une carte de son jeu au choix.

Niveau supérieur. Dans cette version de jeu, vous pouvez enlever, dans une Séquence, un jeton de votre adversaire lorsque que vous jouez un valet à 1 oeil.

RÈGLE DU JEU POUR 3 JOUEURS OU 3 ÉQUIPES

La règle est identique à celle pour 2 joueurs ou 2 équipes, avec quelques exceptions :

But du jeu

Etre le premier joueur ou la première équipe à réaliser 1 Séquence.

Les joueurs doivent constituer 3 équipes égales. Les joueurs se placent autour du plateau par équipe. Utilisez les 3 jeux de jetons.

Nombre de cartes par joueurs

Pour 3 joueurs	6 cartes par joueur
Pour 6 joueurs	5 cartes par joueur
Pour 9 joueurs	4 cartes par joueur
Pour 12 joueurs	3 cartes par joueur

Le gagnant

Le premier joueur ou la première équipe qui réalise 1 Séquence gagne la partie!



© 1997 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par Groupe Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.
Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.