

Instrukcijos

TURINYS

- Žaidimų lenta
- 104 sekos kortos
- 50 mėlynų žetonų
- 50 žalių žetonų
- 35 raudoni žetonai
- Instrukcija

ŽAIDIMO TIKSLAS

Būti pirmuoju žaidėju arba komanda, kurie pirmieji surinko 2 sekas. Seka - tai nenutrūkstama **horizontali, vertikali arba įstriža linija, susidedanti iš 5 tos pačios spalvos žetonų**.

Jei žaidžia 3 žaidėjai arba 3 komandos, žaidimą laimi surinkta viena seka.

PASIRUOŠIMAS

Žaidimas žaidžiamas individualiai iki 3 žaidėjų. Jei žaidėjų yra daugiau nei 3, padalykite juos po lygiai į 2 arba 3 komandas. Komandos nariai turi keistis fizinėmis pozicijomis aplink žaidimo paviršių.

Žaidėjai / komandos pasirenka spalvą ir pasiima atitinkamus žetonus. Kai žaidžia 2 komandos arba 2 žaidėjai, naudokite mėlynus ir žalius žetonus. kiekviena komanda pasirenka po kortelę. Žaidimą pradeda komanda, turinti didžiausią kortelę. Lygiųjų atveju rinkitės iš naujo.

Išdalykite korteles pagal žaidėjų skaičių:

- **2 žaidėjams:** po 7 kortas
- **3 arba 4 žaidėjams:** po 6 kortas
- **6 žaidėjams:** po 5 kortas
- **8 arba 9 žaidėjams** po 4 kortas
- **10 arba 12 žaidėjų** po 3 kortas kiekvienam.

Likusios kortos sudaro kortų kaladę.

ŽAIDIMAS

Savo ėjimo metu žaidėjai pasirenka vieną iš savo kortų ir padeda ją priešais save. Tada jie paima savo spalvos žetoną ir padeda jį **ant laisvos lentos vietos, atitinkančios kortą**.

Pavyzdys: Jei korta yra „Širdžių karalius“, padėkite žetoną ant vieno iš 2 lentoje esančių „Širdžių karaliaus“ laukų (jei yra laisvų).

Būkite atsargūs! Jei nespėsite paimti kortos, kol kitas žaidėjas nepadarė ėjimo ir neištraukė savo kortos, neteksite teisės paimti kortą ir turėsite **baigti žaidimą turėdami viena kortelę mažiau**.

Žaidimas tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.

Džokerių vietos. Keturiuose lentos kampuose esančios vietos veikia kaip džokeriai. Šios vietos skaičiuojamos kaip jūsų spalvos žetonas ir jomis vienu metu gali naudotis visi žaidėjai. Tai reiškia, kad sekos užbaigimui reikia tik keturių žetonų.

Kiekviena korta, išskyrus valetą, ant stalo rodoma du kartus.

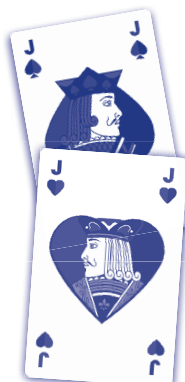
Valetos - tai kortos, turinčios ypatingų galių, kurias ištraukę galite įgyti pranašumą žaidime.

Skiriamos dvi valetų rūšys: vienaakė valeta ir dviakė valeta.

Dviakės valetos yra laukinės, jomis galima žaisti žetonais bet kurioje laisvoje žaidimo lentos vietoje.



Vienakės valetos turi labai naudingą galią: jos leidžia pašalinti bet kurį priešininko žetoną nuo lentos (jo nepakeičiant).



Pastaba: Užbaigta seka laikoma apsaugota. Jokio žetono išimti negalima.

Jei rankoje turite nežaidžiamą kortą, prieš atlikdami savo ėjimą galite ją išmesti ir pakeisti.

ŽAIDIMO PABAIGA

2 žaidėjai arba 2 komandos. Žaidimą laimi žaidėjas arba komanda, kurie pirmieji surenka 2 sekas iš 5 žetonų.

3 žaidėjai arba 3 komandos. Žaidimą laimi žaidėjas arba komanda, kurie pirmieji surenka 1 5 žetonų seką.

PASTABOS

- 2 susikertančios tos pačios spalvos sekos gali turėti bendrą žetoną.
- Žaidėjai negali konsultuotis tarpusavyje dėl savo kortų, nebent žaidimo pradžioje būtų susitarta kitaip.

INSTRUKCIJA

SATURS

- Spēles laukums
- 104 "Sequence" kārtis
- 50 zaļas žetoni
- 50 zilas žetoni
- 35 sarkanas žetoni
- Instrukciju buklets

SPĒLES MĒRKIS

Būt pirmajam spēlētājam vai komandai, kas iegūst 2 secības.

Secība ir **nepārtraukta piecu vienas krāsas žetonu līnija horizontāli, vertikāli vai pa diagonāli.**

Ja spēlē piedalās 3 spēlētāji vai 3 komandas, uzvar tas, kurš iegūst 1 secību.

SAGATAVOŠANA

Spēli var spēlēt individuāli līdz 3 spēlētājiem. Ja spēlētāju ir vairāk par 3, sadaliet viņus vienmērīgi 2 vai 3 komandās. Komandas biedriem **jāsēž pamīšus** ap spēles laukumu.

Spēlētāji / komandas izvēlas krāsu un paņem atbilstošos žetonus. Ja spēlē 2 spēlētāji vai 2 komandas, izmantojiet zilos un zaļos žetonus. Katra komanda izvelk vienu kārti – tā, kurai ir lielākā kārts, sāk spēli. Ja ir neizšķirts – velk atkārtoti.

Kāršu izdale atkarīga no spēlētāju skaita:

- **2 spēlētāji:** katram 7 kārtis
- **3 vai 4 spēlētāji:** katram 6 kārtis
- **6 spēlētāji:** katram 5 kārtis
- **8 vai 9 spēlētāji:** katram 4 kārtis
- **10 vai 12 spēlētāji:** katram 3 kārtis

Pārējās kārtis veido spēles kavu.

SPĒLES GAITAE

Savā gājienā spēlētājs izvēlas **vienu no savām kārtīm** un noliek to **atklāti** sev priekšā. Tad viņš paņem žetonu savā krāsā un **novieto to uz spēles laukuma lauciņa**, kas atbilst izspēlētajai kārtij.

Piemērs: ja spēlētājs izspēlē Sirdzīmi Karaļu (King of Hearts), viņš novieto žetonu uz kāda no diviem Sirdzīmes Karaļa lauciņiem uz spēles laukuma (ja tie ir brīvi).

Uzmanību! Ja spēlētājs **neizvelk jaunu kārti** pirms nākamais spēlētājs **izdara savu gājienu un izvelk kārti**, tad viņš **zaudē iespēju izvilkt kārti** un spēli turpina **ar vienu kārti mazāk.**

Spēle turpinās pulksteņrādītāja virzienā.

Džokera lauciņi. Laukuma četri stūri darbojas kā džokeri. Šie lauciņi tiek uzskatīti par Tavas krāsas žetonu un tos vienlaikus drīkst izmantot visi spēlētāji. Tas nozīmē, ka, izmantojot stūra lauciņu sekvencē (nepārtrauktā rindā), Tev ir nepieciešami tikai četri savi žetoni, lai izveidotu sekvenci no 5.

Ar izņēmumu kalpiem (Jacks), katra kārts uz spēles laukuma parādās divas reizes.

Kalpi ir īpašas kārtis ar speciālām spējām, kas, tiekot izspēlētas, dod taktiskas priekšrocības.

Ir divi veidi: Vienacaini kalpi (One-eyed Jacks) un Divacaini kalpi (Two-eyed Jacks).

Divacainie kalpi ir "džokeri" – tie ļauj tev novietot žetonu uz jebkura brīva lauciņa uz spēles laukuma.



Vienacainajiem kalpiem ir ļoti noderīga spēja – tie ļauj noņemt jebkuru pretinieka žetonu no spēles laukuma (bez aizvietošanas).



Piezīme: Ja žetons ir daļa no pabeigtas sekvences, tas ir aizsargāts – to noņemt nedrīkst.

Ja rokā ir kārts, kuru nav iespējams izspēlēt, Tu drīksti to izmest un aizvietot ar jaunu kārti, pirms veic savu gājienu.

SPĒLES BEIGAS

2 spēlētāji vai 2 komandas: Pirmais spēlētājs vai komanda, kas iegūst 2 sekvenses no 5 žetoniem, uzvar spēli.

3 spēlētāji vai 3 komandas: Pirmais spēlētājs vai komanda, kas iegūst 1 sekvenci no 5 žetoniem, uzvar spēli.

PIEZĪMES

- Divas krustotas sekvenses (vienā krāsā) drīkst dalīt vienu kopīgu žetonu.
- Spēlētāji nedrīkst pārrunāt savas kārtis (izņemot, ja tas iepriekš norunāts spēles sākumā).

Juhised

PAKENDI SISU

- Mängulaud
- 104 jadakaarti
- 50 sinist žetooni
- 50 rohelist žetooni
- 35 punast žetooni
- Juhend

MÄNGU EESMÄRK

Saada esimesena kokku kaks jada.

Jada on **5 sama värvi žetoonist koosnev katkematu horisontaalne, vertikaalne või diagonaalne rida**.

Kui mängijaid või võistkondi on kolm, võidetakse mäng ühe jadaga.

ALUSTAMINE

Individuaalselt saavad mängu mängida kuni 3 mängijat. Kui mängijaid on rohkem, moodustage 2-3 võistkonda. Võistkonna liikmed peavad mängulaua ümber **füüsiliselt kohti vahetama**.

Mängijad või võistkonnad valivad oma värvid ja võtavad vastavad žetoonid. Kahe võistkonna või mängija korral kasutage siniseid ja rohelist žetoone. Kõik võistkonnad tõmbavad ühe kaardi. Kõige suurema kaardi saanud võistkond alustab. Viigi korral tõmmake uued kaardid.

Jagage kaardid vastavalt mängijate arvule.

- | | |
|------------------------------|----------------|
| • 2 mängijat: | igale 7 kaarti |
| • 3 või 4 mängijat: | igale 6 kaarti |
| • 6 mängijat: | igale 5 kaarti |
| • 8 või 9 mängijat: | igale 4 kaarti |
| • 10 või 12 mängijat: | igale 3 kaarti |

Ülejäänud kaardid jäävad tagavaraks.

MÄNGU MÄNGIMINE

Mängija valib oma korra ajal ühe oma kaartidest ja asetab selle õigepidi enda ette. Seejärel võtab ta oma žetooni ning **asetab selle vabale väljale mängulaua, mis vastab mängitud kaardile**.

Näide: kui kaart on ärtu kuningas, aseta žetoon ühele kahest ärtu kuninga väljast laual (kui need on vabad).

Ole ettevaatlik! Kui sa ei võta kaarti enne, kui järgmine mängija käib **JA** tõmbab kaardi, jääd kaardi võtmise õigusest ilma ja **pead mängu lõpetama vähemate kaartidega**.

Mäng jätkub päripäeva.

Jokkerikohad: mängulaua neljas nurgas on kohad jokkeritele. Need kohad loevad sinu värviga žetoonidena ning kõik mängijad võivad neid korraga kasutada. See tähendab, et vajad jada saamiseks ainult nelja žetooni.

Kõiki kaarte peale soldatite on laual kaks korda.

Soldatikaardid on erilised kaardid, mille mängimine annab sulle mängus eelise.

Soldateid on kahte tüüpi: ühe ja kahe silmaga soldatid.

Kahe silmaga soldatid on metsikud: need annavad sulle loa paigutada oma žetoon suvalisele väljale laual.



Ühe silmaga soldatitel on aga väga kasulik vägi: need annavad loa **eemaldada väljalt suvaline vastase paigutatud žetoon** (ilma enda oma mängimata).



NB! Terviklik jada on puutumatu. Sellest ei tohi ühtki žetooni eemaldada.

Kui sul on mõni kaart, mida ei ole võimalik mängida, pane see enne oma korda käest ja võta asemele uus.

MÄNGU LÕPP

2 mängijat või 2 võistkonda: mängu võidab esimesena kaks 5 žetoonist koosnevat jada saanud mängija või võistkond.

3 mängijat või 3 võistkonda: mängu võidab esimesena ühe 5 žetoonist koosnevat jada saanud mängija või võistkond.

MÄRKUSED

- Kaks ristuvat sama värvi žetoonide jada võivad ühte žetooni jagada.
- Mängijad ei või omavahel arutada, mis kaardid neil on, kui enne mängu algust ei ole kokku lepitud teisiti.