

Spelregels

INHOUD

1 spelbord, 104 SEQUENCE kaarten, 4 hulpkaarten voor het gebruik van Jokers, 50 blauwe fiches, 50 groene fiches, 35 rode fiches, spelregels.

DOEL VAN HET SPEL

De eerste speler of het eerste team welke twee reeksen (SEQUENCES) vormt. Een reeks is een ononderbroken horizontale, verticale of diagonale rij van 5 fiches van dezelfde kleur. In spellen met 3 spelers of 3 teams wint de speler/spelers die als eerste één reeks (SEQUENCE) vormt.

OPSTELLING

Met maximaal drie spelers wordt het spel individueel gespeeld. Met meer dan drie spelers worden de spelers verdeeld in twee of drie teams.

- Bij **twee** spelers of **twee** teams gebruik je maar twee kleuren fiches. Leg de derde kleur opzij, deze kleur wordt niet gebruikt. De spelers worden in twee gelijke teams verdeeld. Spelers van hetzelfde team moeten om en om met hun tegenstanders om het speelbord zitten.
- Bij **drie** spelers of **drie** teams gebruik je alle drie kleuren fiches. De spelers worden over drie gelijke teams verdeeld. Spelers van hetzelfde team moeten zo om de tafel zitten dat elke derde speler tot hetzelfde team behoort.

VOORBEREIDING

Elk team trekt één kaart. De speler/het team met de hoogste kaart begint het spel. De Aas is de hoogste kaart. Bij een gelijkspel worden nieuwe kaarten getrokken. Schudt vervolgens alle 104 Sequence kaarten goed door elkaar en deel ze uit volgens het aantal spelers:

2 spelers of 2 teams

2 spelers - 7 kaarten voor elke speler
4 spelers - 6 kaarten voor elke speler
6 spelers - 5 kaarten voor elke speler
8 spelers - 4 kaarten voor elke speler
10 spelers - 3 kaarten voor elke speler
12 spelers - 3 kaarten voor elke speler

3 spelers of 3 teams

3 spelers - 6 kaarten voor elke speler
6 spelers - 5 kaarten voor elke speler
9 spelers - 4 kaarten voor elke speler
12 spelers - 3 kaarten voor elke speler

De overige kaarten vormen de **trekstapel** en worden met de afbeelding naar beneden gelegd.

HET SPELEN HET SPEL

De speler die aan de beurt is kiest één van de kaarten in zijn/haar hand en legt deze open voor zich neer. Vervolgens neemt hij/zij een chip van zijn/haar kleur en legt deze op één van de lege vakjes op het bord die overeenkomt met de gespeelde kaart.

Voorbeeld: Als de Hartenkoning wordt gespeeld, dan wordt een fiche op één van de twee vakjes met de Hartenkoning gelegd (als deze nog vrij zijn).

Als je een **onspeelbare kaart** in je hand hebt (beide vakjes op het bord zijn bezet), dan mag je deze afleggen en vervangen voordat je een kaart speelt tijdens je beurt. **Let op:** met een Rover (éénogige boer) kun je ook een fiche weghalen, dus soms is het verstandig om de kaart niet om te ruilen.

Na het leggen van een fiche op het speelbord, beëindigt de speler zijn/haar beurt door een nieuwe kaart te trekken. **Maar pas op!** Als je vergeet om een kaart te trekken voordat de volgende speler zijn

of haar beurt heeft gehad **EN** als deze speler een nieuwe kaart heeft getrokken, dan verlies je het recht om een kaart te trekken. Je moet dan verder spelen met één kaart minder.

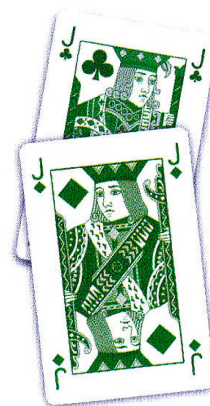
Na het trekken van de nieuwe kaart gaat het spel **met de klok mee** verder rond de tafel.

Jokervakken: De 4 vakken in de hoeken van het bord fungeren als jokers. Ze fungeren als fiches in jouw kleur en kunnen door alle spelers *tegelijk* worden gebruikt. Dit betekent dat je met een jokervak slechts 4 fiches nodig hebt om een reeks te voltooien. **Let op:** je hoeft geen fiche op het jokervak te leggen om dit vak te gebruiken.

Boeren: Met uitzondering van de Boeren, is elke kaart **twee keer** op het bord vertegenwoordigd. Boeren komen **niet** op het speelbord voor; het zijn kaarten met speciale krachten die voordelen in het spel opleveren wanneer ze worden gespeeld. Er zijn twee soorten Boeren: éénogige en tweeogige, ofwel rovers en jokers...

Twee-ogige boeren: Jokers

De boeren met twee ogen zijn jokers. Als je deze kaart wilt gebruiken, leg hem dan eerst op je afgooistapeltje. Vervolgens mag je één van je fiches op een onbedekte kaart naar keuze op het speelbord leggen.



Eénogige boeren: Rovers

De boeren met één oog zijn rovers! Als je deze kaart wilt gebruiken, leg hem dan eerst op je afgooistapeltje. Vervolgens mag je één van de fiches van je tegenstander(s) van het speelbord weghalen.



Let op: Een **voltooide reeks** (SEQUENCE) wordt als **beschermd** beschouwd. Geen van deze fiches kan door een Rover worden verwijderd.

EINDE VAN HET SPEL

- **Met 2 spelers of 2 teams:** De eerste speler of team welke **twee reeksen** van 5 fiches voltooit, wint het spel.
- **Met 3 spelers of 3 teams:** De eerste speler of het eerste team welke **één reeks** van 5 fiches voltooit, wint het spel.

OPMERKINGEN

- 2 kruisende reeksen van *dezelfde* kleur mogen één fiche delen, die dus voor beide reeksen geldt.
- Spelers mogen **niet** over hun kaarten praten, tenzij dit specifiek is afgesproken voordat het spel begint.

REGELS VOOR GEVORDERDEN

Bij deze spelvariant mag je met een Rover wel een fiche van je tegenstander weghalen die tot voltooide reeks (SEQUENCE) behoort.

VARIANT

Als een teamspeler toch iets tegen medespeler zegt, bijvoorbeeld dat eens peler een bepaalde kaart niet moet spelen, dan moet elke speler van het betreffende team één kaart uit de hand op het stapeltje weggelegde kaarten leggen. Deze kaart wordt niet vervangen.