



Harry Potter SEQUENCE

© 2021 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands.

- DK Gem disse oplysninger til senere brug. Fremstillet i Kina.
- NO Ta vare på denne informasjonen til senere. Produsert i Kina.
- SE Spara informationen för framtida bruk. Tillverkad i Kina.
- FI Säilytä nämä tiedot myöhempää käyttöä varten. Valmistettu Kiinassa.
- NL Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
- ES Guarde esta información para futuras referencias. Fabricado en China.
- PT Informações a guardar. Fabricado em China.
- DE Aufzubewahrende Informationen. Hergestellt in China.

- DK Advarsel. Ikke egnet for børn under måneder. Små dele. Kvalningsfare
- NO Advarsel. Ikke egnet for barn under 36 måneder. Små deler. Kvelningsfare.
- SE Varning. Inte lämplig för barn under 36 månader. Små delar. Kvävningrisk.
- FI Varoitus. Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Pieniä osia. Tukehtumisvaara.
- NL Waarschuwing. Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
- ES Advertencia. No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfixia.
- PT Atenção. Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfixia.
- DE Achtung. Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

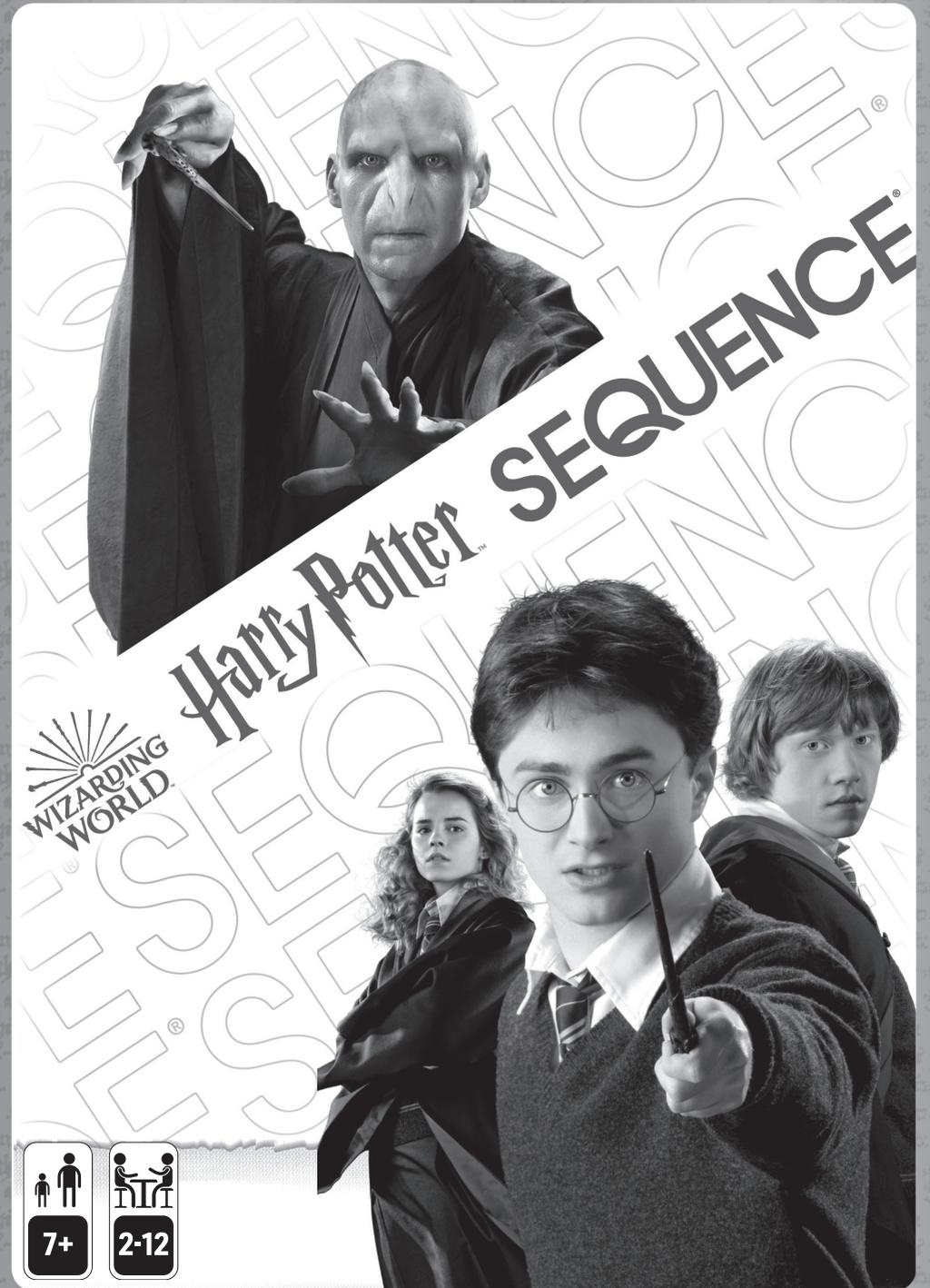


SEQUENCE™ is a registered trademark of JAX, Ltd. Corporation. All Rights Reserved. Invented by Doug Reuter.



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEL. Publishing Rights © JKR. (s21)

92092510_v5_0321



INSTRUCTIONS



DK Spilleregler

INDHOLD

- **1 spillebræt**
- **104 spillekort**
- **135 spillebrikker**
(50 onyks, 50 guld, 35 sølv)

FORMÅL MED SPILLET

Vær den første spiller (eller det første hold), der scorer det relevante antal SEKVENSER:

- **2 spillere/hold:** 2 SEKVENSER
- **3 spillere/hold:** 1 SEKVENS

SEKVENS: En sammenhængende serie bestående af fem ensfarvede brikker i en lige linje — enten vandret lodret eller diagonalt på spillebrættet.

OPSTILLING

Anbring spillebrættet på en plan overflade i midten af spilleområdet, så alle spillere kan nå brættet.

Spillet kan spilles af 2 til 12 deltagere, så længe antallet kan deles med 2 eller 3. Hvis man ikke spiller med hold, kan der være op til tre spillere. Hvis I er flere end tre spillere, skal I spille i hold. Der kan højst være tre hold.

Alle spillere trækker et kort. Den, der har det laveste kort, giver kort — esset er det højeste kort. Kortgiveren skal blande kortene og give alle spillere samme antal kort (i tabellen nedenfor vises, hvor mange kort hver spiller skal have).

Der gives kort ud fra antallet af spillere

- **2 spillere:** 7 kort hver
- **3-4 spillere:** 6 kort hver
- **6 spillere:** 5 kort hver
- **8-9 spillere:** 4 kort hver
- **10 eller 12 spillere:** 3 kort hver

De resterende kort lægges i en kortbunke/talon.

Hvis to spillere/hold deltager i spillet, skal den ene spiller/det ene hold bruge de guldfarvede spillebrikker og det andet de onyksfarvede. Hvis spillet har tre spillere/hold, skal den tredje spiller/det tredje hold bruge de sølvfarvede brikker.

SÅDAN SPILLER DU

Spilleren til venstre for kortgiveren starter, og spillet fortsætter i urets retning. Når en spiller har tur, skal denne vælge et kort fra sin hånd, som anbringes med forsiden opad i en bunke med kasserede kort. Derefter placeres en af de farvede brikker på et matchende kort på spillebrættet med Harry Potter-logoet opad. Der er to billeder af hvert kort på spillebrættet (dog ingen magikere). En spiller kan vælge en hvilket som helst kortramme, så længe der ikke ligger en brik på den i forvejen.

Når en spiller har lagt en brik, kan den ikke fjernes af en modstander, medmindre denne bruger Hufflepuff™/Ravenclaw™-magiker (se magikerne nedenfor). For at afslutte sin tur skal spilleren trække et kort fra kortbunken. Hvis spilleren ikke trækker et kort, inden næste spiller starter sin tur, mister den pågældende spiller sin ret til at trække et kort. Spilleren vil da afslutte spillet med færre kort end de andre spillere.

Hvis kortbunken løber tør for kort, bliver spillet uafgjort. Brættet kan herefter ryddes, og et nyt spil starte.

BEMÆRK: Hvert hjørne af spillebrættet har et brik-symbol. Alle spillere kan bruge dem, på samme måde som hvis deres farvede spillebrik lå i det pågældende hjørne. Når en spiller bruger et hjørne, skal der kun bruges fire spillebrikker til at færdiggøre en SEKVENS. De øvrige spillere kan bruge samme hjørne i en SEKVENS.

Når der er anbragt fem brikker i samme farve på brættet i en sammenhængende række — enten vandret, lodret eller diagonalt — danner de en SEKVENS og kan ikke fjernes fra spillet. Spillebrikker, der danner en SEKVENS, vendes derefter om for at vise logoet for SEKVENSEN med forsiden opad. Flere SEKVENSER kan færdiggøres i samme kolonne eller række som en anden SEKVENS.

DØDT KORT

Hvis en spiller har et kort på hånden, som ikke har en åben kortramme på spillebrættet, fordi begge pladser er optaget, er kortet dødt. Når det bliver den pågældende spillers tur, kan spilleren lægge det døde kort i bunken med kasserede kort, informere de andre spillere om, at det er et dødt kort og trække et kort fra kortbunken (ét kort pr. tur). Spilleren kan derefter fortsætte sin tur.

MAGIKERNE

Der er otte magikere i kortbunken:

De fire Gryffindor™/Slytherin™-magikere er jokere (Ron Weasley og Professor Snape). For at bruge en Gryffindor™/Slytherin™-magiker skal spillerne lægge kortet i deres bunke med kasserede kort og anbringe en farvet spillebrik på en af de åbne rammer på spillebrættet.

De fire Hufflepuff™/Ravenclaw™-magikere er ikke jokere (Nymphadora Tonks og Professor Trelawney). For at bruge en Hufflepuff™/Ravenclaw™-magiker skal spillerne lægge det i deres bunke med kasserede kort og fjerne en af deres modstanderes spillebrikker fra spillebrættet (som ikke allerede er brugt i en afsluttet SEKVENS).

Hvis der spilles en magiker, trækker spillerne et erstatningskort, hvorefter deres tur slutter.

HOLD

2 hold: Spillerne opdeles i to hold. Der skal være lige mange spillere på begge hold. Spillerne på de to hold skal skifte plads med modstanderne omkring spillebrættet.

3 hold: Spillerne opdeles i tre hold. Der skal være lige mange spillere på begge hold. Spillerne på de tre hold skal skifte plads med hver tredje spiller omkring spillebrættet.

Når der spilles hold, er det strengt forbudt at give hinanden tip og råd. Hvis en anden spiller fra holdet advarer en medspiller om, at vedkommende er ved at gøre noget, han eller hun ikke burde, skal alle spillere på holdet afgive et kort efter eget valg fra deres hånd og anbringe det i bunken med kasserede kort.

VINDEREN AF SPILLET

Spillet fortsætter, indtil en spiller eller et hold scorer det relevante antal SEKVENSER, hvorved den pågældende spiller eller det pågældende hold vinder spillet. Hvis det er nødvendigt for at afslutte to SEKVENSER og vinde, må spillere kun bruge en kortramme fra deres første SEKVENS i den næste.



NO Spilleregler

INNHold

- **1 spillbrett**
- **104 spillkort**
- **135 markørbrikker**
(50 onyx, 50 gull, 35 sølv)

FORMÅLET MED SPILLET

Bli den første spilleren (eller det første laget) som får riktig antall rader, såkalte SEQUENCE®:

- **2 spillere/lag:** 2 SEQUENCE®
- **3 spillere/lag:** 1 SEQUENCE®

SEQUENCE®: En serie med fem brikker i samme farge på linje på spillbrettet – enten vertikalt, horisontalt eller diagonalt.

FORBEREDELSE

Legg spillbrettet på et flatt underlag slik at alle spillerne rekker fram til brettet.

Man kan spille med alt fra 2 til 12 spillere så lenge antallet kan deles på 2 eller 3. Inntil tre spillere kan spille hver for seg. Hvis dere er flere enn tre, må dere spille i lag. Det går ikke an å spille med flere enn tre lag.

Spillerne trekker hvert sitt kort – laveste kort deler ut. Ess er høyest. Deltakeren som deler ut, gir alle spillerne samme antall kort. Tabellen under viser hvor mange kort som skal deles ut.

Antall kort er avhengig av antall spillere

- **2 spillere:** 7 kort hver
- **3-4 spillere:** 6 kort hver
- **6 spillere:** 5 kort hver
- **8-9 spillere:** 4 kort hver
- **10 eller 12 spillere:** 3 kort hver

Resten av kortene utgjør inntreksbunken.



Hvis dere er to spillere / lag som spiller, bruker den ene spilleren / det ene laget gullbrikkene og den / det andre onyxbrikkene. Hvis dere spiller tresammen / med tre lag, bruker den tredje spilleren / det tredje laget sølvbrikkene.

SLIK SPILLER DERE

Spillet starter med spilleren til venstre for den som delte ut kortene. (Dere spiller med klokken.) Etter tur velger spillerne et kort de har på hånden og legger det med framsiden opp i en bunke. Deretter plasserer de én av fargebrikkene med Harry Potter-logoen vendt oppover, på ett av de matchende plasseringene på spillbrettet. Alle kortene vises to ganger på spillbrettet, men jokerne vises ikke. Spillerne kan legge ut kortet på hvilken som helst ledig plassering.

En fargebrikke som er lagt ut, kan ikke flyttes av motstanderne, med mindre de bruker kortene Hufflepuff™ (Håsbblås) / Ravenclaw™ (Ravnklo). Se jokeroversikten under.

Til slutt må spilleren trekke et kort fra inntreksbunken for å avslutte turen sin. Hvis spilleren glemmer å trekke inn et nytt kort før neste spiller begynner, mister spilleren retten til å trekke inn kortet. Dette innebærer at spilleren må spille med færre kort enn de andre deltakerne.

Hvis inntreksbunken blir tom, avsluttes spillet, og dere må starte på nytt.

MERK: I hvert hjørne av brettet ligger det påtrykte, faste fargebrikker. Spillerne kan bruke disse som om de var deres egne fargebrikker, det vil si at spilleren bare trenger fire fargebrikker for å lage en rad (SEQUENCE®). Flere spillere kan bruke det samme hjørnet for å legge en rad (sequence).

Når fem like fargebrikker er plassert sammen til en rad (SEQUENCE®) på brettet, enten vertikalt, horisontalt eller diagonalt, kan ikke raden lenger flyttes. Markørbrikkene som utgjør denne raden (SEQUENCE®) snus da den andre veien for å vise logoen. Flere rader (SEQUENCE®) kan legges på samme rekke eller i samme kolonne som en annen rad (SEQUENCE®).

DØDT KORT

Hvis en spiller sitter med et kort på hånden som han eller hun ikke kan legge ut på spillbrettet fordi plassen allerede er tatt, er dette et «dødt kort». Når det blir spillerens tur, kan vedkommende legge kortet i bunken på bordet og si at det er et dødt kort. Deretter trekker spilleren inn et nytt kort fra bunken (ett kort per runde). Spilleren kan så spille videre.

JOKERNE

Spillet har åtte jokere:

De fire Gryffindor™- (Griffing) / Slytherin™- (Smygard) knektene er jokere (Ron Weasley (Ronny Wiltersen) og Professor Snape (Professor Slur)). For å bruke én av disse, legger spilleren kortet i spillbunken og plasserer en fargebrikke på en ledig plass på brettet.

De fire Hufflepuff™- (Håsbblås) / Ravenclaw™- (Ravnklo) knektene motvirker jokerne (Nymphadora Tonks og Professor Trelawney). For å bruke ett av disse kortene, legger spilleren kortet i spillbunken og fjerner en av fargebrikkene til motspillerne (som ikke utgjør en ferdig rad).

Etter at jokeren er lagt, trekker spilleren inn et nytt kort, og turen går til neste spiller.

LAGSPILL

Ved 2 lag: Spillerne må deles inn i to lag med like mange spillere. Spillerne må sitte annenhver, altså med en motspiller mellom seg.

Ved 3 lag: Spillerne må deles inn i tre lag med like mange spillere på hvert lag. Spillerne setter seg slik at de har én spiller fra hvert av de andre lagene på hver side.

Når dere spiller med lag, er det strengt forbudt å advare en medspiller hvis han eller hun gjør noe de ikke burde. Hvis det snakkes i spillet, må hver spiller på dette laget gi fra seg et kort. Kortene legges i bunken på bordet.

VINNEREN AV SPILLET

Spilleren eller laget som oppnår riktig antall rader (SEQUENCE®), vinner. Hvis det kreves to rader (SEQUENCE®) for å vinne, har spillerne kun lov til å bruke én plassering fra den første raden (SEQUENCE®) for å legge rad nummer to.



INNEHÅLL

- **1 spelbräde**
- **104 spelkort**
- **135 marker** (50 onyx, 50 guld, 35 silver)

SPELET GÅR UT PÅ

Att bli första spelare (eller lag) att få rätt antal rader, SEQUENCES:

- **2 spelare/lag:** 2 SEQUENCES
- **3 spelare/lag:** 1 SEQUENCE

SEQUENCE: En serie med fem marker i samma färg på rad – endera vertikalt, horisontellt eller diagonalt på spelbrädet.

FÖRBEREDELSE

Lägg spelbrädet på en plan yta mellan deltagarna, så att alla kommer åt det.

Antalet deltagare kan vara 2 till 12, bara det är delbart med 2 eller 3. Upp till tre deltagare kan spela individuellt. Är ni fler än tre måste ni dela in er i lag. Fler än tre lag kan inte spela.

Spelarna plockar varsitt kort – lägst kort delar. Ess är högt. Givaren ska blanda korten och dela ut lika många kort till varje spelare (se tabellen nedan för rätt antal kort).

Antalet kort beror på antalet spelare.

- **2 spelare:** 7 kort var
- **3-4 spelare:** 6 kort var
- **6 spelare:** 5 kort var
- **8-9 spelare:** 4 kort var
- 10 eller 12 spelare: 3 kort var

Resten av leken används som draghög.

Om det är två spelare/lag som spelar använder ena spelaren/laget guldmärkena och den andra använder onyxmärkena. Om tre spelare/lag spelar använder tredje spelaren/laget silvermärkena.

SÅ GÅR SPELET TILL

Spelaren till vänster om givaren börjar, och därefter roterar ni medurs. I varje vända väljer deltagarna ett av de kort de har på handen och lägger det, uppåtvänt, framför sig i en kashög. Sedan lägger de en av sina marker, med Harry Potter-loggan uppåtvänd, på vilket kort som helst på spelbrädet som matchar det kastade kortet. Det finns två bilder av varje kort på spelbrädet (inga knektar finns på brädet). Deltagarna kan spela ut på vilket av kortutrymmena som helst, så länge som det inte redan ligger en mark där.

En mark som har lagts ut kan inte flyttas av en motståndare, utom när knektarna Hufflepuff™/Ravenclaw™ används (se avsnittet Knektarna nedan). Slutligen måste spelaren dra ett kort från draghögen innan det är nästa deltagares tur. Om spelaren inte drar ett kort innan nästa deltagare spelar ut ett kort får spelaren inte dra något kort den rundan. Det innebär att spelaren måste spela klart med färre kort än övriga deltagare.

Om det tar slut på kort i draghögen förklaras spelet oavgjort, brädet rensas och ni får börja om från början.

OBSERVERA: I varje hörn på spelbrädet finns tryckta marker. Alla spelare får använda hörnen som om en av deras marker låg där. Om ett hörn används krävs bara fyra av dina marker för att bilda en SEQUENCE. Samma hörn kan användas av flera spelare som del av en SEQUENCE.

När fem marker av samma färg har lagts i rad på brädet – endera vertikalt, horisontellt eller diagonalt – bildar de en SEQUENCE, och kan inte tas bort. Marker som bildar en SEQUENCE vänds så att SEQUENCE-loggan ligger uppvänd. Flera SEQUENCES får bildas efter varandra och i samma kolumn.

DÖTT KORT

Om en spelare har ett kort på hand som inte kan läggas på spelbrädet för att båda kortutrymmena redan är upptagna är det ett så kallat dött kort. Spelaren kan, när det är dennes tur, lägga det döda kortet i sin kashög, tala om att det är ett dött kort och dra ett nytt kort från draghögen (ett kort per runda). Sedan får spelaren spela ut ett kort.

KNEKTARNA**Kortleken innehåller åtta knektar:**

De fyra Gryffindor™-/Slytherin™-knektarna är jokrar (Ron Weasley och professor Snape). För att spela en Gryffindor™-/Slytherin™-knekt lägger spelaren kortet i sin kashög och placerar en av sina marker på vilken ledig ruta som helst på spelbrädet.

De fyra Hufflepuff™-/Ravenclaw™-knektarna är inga jokrar (Nymphadora Tonks och professor Trelawney). För att spela en Hufflepuff™-/Ravenclaw™-knekt lägger spelaren kortet i sin kashög och tar bort en av motståndarens marker (som inte redan är en del av en färdig SEQUENCE) från spelbrädet.

När en knekt har spelats drar spelaren ett ersättningskort och turen går till nästa deltagare.

**LAGSPEL**

Vid 2 lag: Deltagarna delas in i två lag med lika många spelare i varje. Spelarna ska sitta placerade så att de har en medlem från motståndarlaget på var sida om sig.

Vid 3 lag: Deltagarna delas in i tre lag med lika många spelare i varje. Spelarna ska sitta placerade så att var tredje spelare runt brädet är från samma lag.

Det är absolut förbjudet att instruera varandra i laget under spelets gång. Om en lagmedlem säger något som upplyser en annan lagmedlem om att hen håller på att göra ett misstag, måste alla medlemmar i det laget plikta ett valfritt kort som de har på handen och lägga det i sin kashög.

VEM VINNER?

Spelet fortsätter tills en spelare eller ett lag har lyckats lägga ut rätt antal SEQUENCES. Då vinner den spelaren/det laget. Om spelaren eller laget måste lägga två SEQUENCES för att vinna, får de bara använda en av markerna från sin första SEQUENCE som en del av den andra.



SISÄLTÖ

- **1 pelilauta**
- **104 pelikorttia**
- **135 pelimerkkiä** (50 onyksimerkkiä, 50 kultamerkkiä, 35 hopeamerkkiä)

PELIN TAVOITE:

Pelin voittaa pelaaja (tai joukkue), joka saa ensimmäisenä aikaan riittävän määrän VIIDEN SUORIA:

- **2 pelaajaa/joukkuetta:** 2 VIIDEN SUORAA
- **3 pelaajaa/joukkuetta:** 1 VIIDEN SUORA

VIIDEN SUORA: Viiden suora muodostuu, kun viisi samanväristä pelimerkkiä on vierekkäin suorassa linjassa pysty- tai vaakasuuntaan tai vinottain.

PELIN VALMISTELU

Aseta pelilauta tasaiselle alustalle niin, että kaikki pelaajat yltyvät siihen.

Peliä voi pelata 2-12 pelaajaa, kunhan pelaajien määrän voi jakaa kahdella tai kolmella. Yksittäin pelaavien pelaajia voi olla enintään kolme. Jos pelaajia on enemmän kuin kolme, pelaajat on jaettava joukkueisiin. Joukkueita voi olla enintään kolme.

Kukin pelaaja nostaa kortin, ja pienimmän kortin saanut pelaaja valitaan jakajaksi. Ässät ovat arvoltaan 14. Jakaja sekoittaa kortit ja jakaa jokaiselle pelaajalle saman määrän kortteja (jaettavien korttien määrä näkyy alla).

Kortteja jaetaan pelaajien määrän mukaan

- **2 pelaajaa:** 7 korttia per pelaaja
- **3-4 pelaajaa:** 6 korttia per pelaaja
- **6 pelaajaa:** 5 korttia per pelaaja
- **8-9 pelaajaa:** 4 korttia per pelaaja
- **10 tai 12 pelaajaa:** 3 korttia per pelaaja

Jäljelle jäävät kortit muodostavat nostopakan.

Jos peliä pelataan kahden pelaajan/ joukkueen kesken, toinen pelaaja/ joukkue käyttää kultamerkkejä ja toinen onyksimerkkejä. Jos peliä pelataan kolmen pelaajan/ joukkueen kesken, kolmas pelaaja/ joukkue käyttää hopeamerkkejä.

PELIN PELAAMINEN

Jakajan vasemmalla puolella oleva pelaaja aloittaa pelin, ja pelivuoro siirtyy aina myötäpäivään. Jokaisella pelivuorolla pelaaja valitsee kädestään yhden kortin ja asettaa sen eteensä kuvapuoli ylöspäin. Nämä kortit muodostavat poistopinon. Tämän jälkeen pelaaja asettaa yhden pelimerkeistään pelaamaansa korttia vastaavalle pelilaudan kortille niin, että pelimerkin Harry Potter -tunnus on ylöspäin. Kukin kortin kuva on painettu pelilautaan kahdesti (pelilaudalla ei ole sotilaita). Pelaaja voi asettaa merkinsä pelilaudan kummalle kortille tahansa, jos kummankaan kortin päälle ei vielä ole asetettu pelimerkkiä.

Kun pelimerkki on pelattu, toinen pelaaja voi poistaa sen pelilaudalta vain käyttämällä Puuskupuhin (Hufflepuff™) tai Korpinkynnen (Ravenclaw™) sotilaskortteja. Lisätietoja sotilaskorteista on alla. Vuoron loppuksi pelaaja nostaa käteensä uuden kortin nostopakasta. Jos pelaaja ei nosta korttia, ennen kuin seuraava pelaaja tekee siirtonsa, hän menettää oikeutensa nostaa kortin ja hänen on pelattava peli loppuun muita pelaajia pienemmällä korttimäärällä.

Jos nostopakan kortit loppuvat, peli julistetaan tasapeliksi, pelilauta tyhjennetään ja uusi peli alkaa.

HUOMAUTUKSIA: Pelilaudan kuhunkin nurkkaan on painettu pelimerkin kuva. Kaikki pelaajat voivat käyttää niitä omina pelimerkeinään. Jos kulmassa olevaa merkkiä käytetään, viiden suoraa varten tarvitaan vain neljä merkkiä. Useampi kuin yksi pelaaja voi käyttää samaa nurkkaa viiden suoran muodostamiseen.

Kun viisi samanväristä pelimerkkiä on pelilaudalla vierekkäin ja suorassa linjassa – pysty- tai vaakasuuntaan tai vinottain – ne muodostavat VIIDEN SUORAN. Viiden suorassa olevia pelimerkkejä ei voi enää poistaa pelistä. Viiden suoran pelimerkit käännetään ympäri, jolloin niihin painettu pelilogo tulee näkyviin. Samassa sarakkeessa tai samalla rivillä voi olla useita viiden suoraa.

KUOLLUT KORTTI

Jos pelaajalla on kädessään kortti, jonka molemmat kuvat on jo varattu pelilaudalla, kyseistä korttia kutsutaan kuolleeksi kortiksi. Pelaaja voi omalla vuorollaan asettaa kyseisen kortin poistopinoon, ilmoittaa kortin kuolleeksi ja ottaa sitten uuden kortin nostopakasta (yksi kortti vuorossa). Tämän jälkeen pelaaja voi jatkaa pelivuoroaan.

SOTILAAT

Pakassa on kahdeksan sotilaskorttia:

Rohkelikon (Gryffindor™) ja Luihaisen (Slytherin™) neljä sotilasta (Ron Weasley ja Professori Kalkaros) ovat jokerikortteja. Jos pelaaja pelaa Rohkelikon (Gryffindor™) tai Luihaisen (Slytherin™) sotilaan, hän panee kortin poistopinoonsa ja asettaa sitten pelimerkinsä mille tahansa pelilaudan vapaalle kortille.

Puuskupuhin (Hufflepuff™) ja Korpinkynnen (Ravenclaw™) neljä sotilasta (Nymfadora Tonks ja Professori Punurmio) ovat jokerintorjuita. Jos pelaaja pelaa Puuskupuhin (Hufflepuff™) tai Korpinkynnen (Ravenclaw™) sotilaan, hän panee kortin poistopinoonsa ja poistaa sitten pelilaudalta vastustajan pelimerkin (joka ei vielä ole osa viiden suoraa).

Sotilaskortin pelaamisen jälkeen pelaaja nostaa käteensä uuden kortin ja hänen vuoronsa päättyy.

JOUKKUEPELI

Kahden joukkueen peli: Pelaajat jaetaan tasan kahteen eri joukkueeseen. Joukkueiden pelaajat asettuvat pelilaudan ympärille vuorotellen.

Kolmen joukkueen peli: Pelaajat jaetaan tasan kolmeen eri joukkueeseen. Joukkueiden pelaajat asettuvat pelilaudan ympärille säännöllisesti vuorotellen.

Joukkuepelissä toisten pelaajien neuvominen on ehdottomasti kiellettyä. Jos joukkueoveri millään tavalla opastaa tai varoittaa toista pelaajaa, joukkueen jokainen pelaaja valitsee kädestään kortin ja panee sen poistopinoon.

PELIN VOITTAMINEN

Peli jatkuu, kunnes joku pelaajista tai jokin joukkueista on saanut aikaan vaaditun määrän viiden suoraa ja voittaa pelin. Jos voittoon tarvitaan kaksi viiden suoraa, pelaajat voivat käyttää ensimmäisestä viiden suorasta vain yhtä merkkiä osana toista viiden suoraa.



INHOUD

- **1 spelbord**
- **104 speelkaarten**
- **135 fiches** (50 onyx, 50 goud, 35 zilver)

DOEL VAN HET SPEL

Behaal als eerste speler (of team) het benodigde aantal SEQUENCES:

- **2 spelers/teams:** 2 SEQUENCES
- **3 spelers/teams:** 1 SEQUENCE

SEQUENCE: Een rij van vijf fiches van dezelfde kleur, verticaal, horizontaal of diagonaal op het spelbord.

VOORBEREIDING

Plaats het spelbord op een plat oppervlak in het midden van de tafel. Zorg dat alle spelers goed bij het spelbord kunnen.

Het spel is geschikt voor elk aantal spelers tussen de 2 en 12 dat door 2 of 3 gedeeld kan worden. Tot en met drie spelers wordt het spel individueel gespeeld. Bij meer dan drie spelers wordt er met teams gespeeld. Er kunnen maximaal drie teams deelnemen aan het spel.

Alle spelers trekken een kaart. De speler met de laagste kaart (de aas telt als hoge kaart) is de deler. De deler schudt de kaarten en deelt een gelijk aantal kaarten aan elke speler. De onderstaande tabel laat zien hoeveel kaarten er gedeeld moeten worden.

Deel kaarten op basis van het aantal spelers:

- **2 spelers:** 7 kaarten per speler
- **3-4 spelers:** 6 kaarten per speler
- **6 spelers:** 5 kaarten per speler
- **8-9 spelers:** 4 kaarten per speler
- **10 of 12 spelers:** 3 kaarten per speler

De overgebleven kaarten vormen de trekstapel.

Bij twee spelers (of teams) gebruikt één speler de gouden fiches en de andere speler de onyx fiches. Wanneer er met drie spelers (of teams) wordt gespeeld, gebruikt de derde speler de zilveren fiches.

TIJDENS HET SPEL

De speler links van de deler begint; daarna gaat het spel met de klok mee verder. De beginspeler kiest een handkaart en legt die open voor zich neer, op zijn of haar eigen aflegstapel. Vervolgens legt de speler één van zijn of haar fiches met het Harry-Potter-logo naar boven op een bijbehorende kaart op het spelbord. Elke kaart staat twee keer afgebeeld op het spelbord (behalve de boer, die niet op het bord voorkomt). Spelers mogen hun fiche op een van de twee afgebeelde kaarten leggen, tenzij er al een fiche op ligt.

Gespeelde fiches kunnen niet verwijderd worden door tegenstanders, behalve met een Hufflepuff™-/Ravenclaw™-boer (zie 'Boeren'). Tot slot pakt de speler een kaart van de trekstapel. Nu is de volgende speler aan de beurt. Als een speler vergeet een kaart te pakken voordat de volgende beurt begint, mag die speler geen kaart meer pakken, en moet hij of zij het spel spelen met minder handkaarten dan de andere spelers.

Als de laatste kaart van de trekstapel wordt gepakt en het spel nog niet is afgelopen, is het gelijkspel. Maak het spelbord leeg en begin een nieuw spel.

GEDRUKTE FICHES: In de vier hoeken van het spelbord zijn fiches afgebeeld. Deze mogen door elke speler gebruikt worden als zijn of haar eigen fiches. Wanneer je een hoek van het spelbord gebruikt, heb je nog maar vier fiches van jouw kleur nodig voor een SEQUENCE. Dezelfde hoek kan door verschillende spelers gebruikt worden.

Zodra een speler vijf fiches van dezelfde kleur in een aaneengesloten rij op het bord heeft liggen - verticaal, horizontaal of diagonaal - is dit een SEQUENCE. Deze fiches kunnen niet meer uit het spel verwijderd worden. Draai de fiches om die samen een SEQUENCE vormen, zodat het SEQUENCE-logo zichtbaar is. Er kunnen meerdere SEQUENCES in dezelfde kolom of rij als een bestaande SEQUENCE gelegd worden.

DODE KAARTEN

Als een speler een handkaart heeft die niet meer openligt op het spelbord, omdat op beide kaarten al een fiche ligt, is dit een dode kaart. In zijn of haar beurt mag de speler de dode kaart op de aflegstapel leggen en benoemen dat het een dode kaart is. De speler pakt een nieuwe kaart van de trekstapel (maximaal één per beurt), en gaat verder met zijn of haar beurt.

BOEREN

Er zitten acht boeren in het spel:

De vier Gryffindor™-/Slytherin™-boeren (met Ron Wemel en Professor Sneep) zijn jokerkaarten. Speel een Gryffindor™-/Slytherin™-boer door de kaart op je aflegstapel te leggen en een van je fiches op een open ruimte op het spelbord te plaatsen.

De vier Hufflepuff™-/Ravenclaw™-boeren (met Nymphadora Tops en Professor Zwamdrift) zijn anti-jokers. Speel een Hufflepuff™-/Ravenclaw™-boer door de kaart op je aflegstapel te leggen en een van de fiches van een tegenstander (die geen onderdeel uitmaakt van een bestaande SEQUENCE) van het spelbord te verwijderen.

Nadat spelers een boer hebben gespeeld, vullen ze hun hand aan met een vervangende kaart. Hierna is hun beurt voorbij.

SPELEN MET TEAMS

Bij 2 teams: er worden twee teams gevormd met hetzelfde aantal spelers. De spelers van beide teams nemen om en om plaats rondom het spelbord.

Bij 3 teams: er worden drie teams gevormd met hetzelfde aantal spelers. De spelers van de drie teams nemen in de juiste volgorde om en om plaats rondom het spelbord.

Wanneer er met teams wordt gespeeld, mag er niet overlegd worden. Als een teamlid iets zegt om een ander teamlid erop te wijzen dat hij of zij iets onverstandigs gaat doen, moet elke speler van dat team een handkaart naar keuze op zijn of haar aflegstapel leggen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers of teams het vereiste aantal SEQUENCES op het bord heeft gelegd. We hebben een winnaar! Als er twee SEQUENCES gelegd moeten worden om te kunnen winnen, mogen spelers maximaal één fiche van hun vorige SEQUENCE gebruiken om hun tweede te leggen.



CONTENIDO

- **1 Tablero**
- **104 Cartas**
- **135 Fichas**
(50 negras, 50 doradas, 35 plateadas)

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primer jugador (o equipo) en conseguir el número correcto de SEQUENCE:

- **2 Jugadores/Equipos:** 2 SEQUENCE
- **3 Jugadores/Equipos:** 1 SEQUENCE

SEQUENCE: Un cinco en raya de cinco fichas del mismo color en línea recta — ya sea vertical, horizontal o diagonal — en el tablero.

PREPARACIÓN

Pon el tablero sobre una superficie plana en el centro de la zona de juego, donde puedan llegar todos los jugadores.

Este juego es para entre 2 y 12 jugadores, siempre que sean múltiplos de 2 o 3. Individualmente pueden jugar hasta un máximo de 3 jugadores. Si hay más de tres, se tienen que hacer equipos. No puede haber más de tres equipos.

Los jugadores sacan una carta, el que saque la carta más baja es el que reparte. Los ases son los más altos. El que reparte tiene que barajar las cartas y repartir la misma cantidad de cartas a cada uno de los jugadores (véase la siguiente tabla para ver el número correcto de cartas a repartir).

El número de cartas depende de cuántos jugadores haya

- **2 jugadores:** 7 cartas cada uno
- **3-4 jugadores:** 6 cartas cada uno
- **6 jugadores:** 5 cartas cada uno
- **8-9 jugadores:** 4 cartas cada uno
- **10 o 12 jugadores:** 3 cartas cada uno

El resto de cartas forman el montón.

Si es una partida con dos jugadores/equipos, un jugador/equipo usa las fichas doradas y el otro las fichas negras. Si hay tres jugadores/equipos, el tercero usa las fichas plateadas.

¿CÓMO SE JUEGA?

El jugador a la izquierda del que reparte las cartas empieza y el juego sigue en el sentido de las agujas del reloj. Por turnos, los jugadores eligen una carta de su mano y la colocan delante, boca arriba, en un montón de descarte. Después colocan una de sus fichas, con el logo de Harry Potter boca arriba, en el espacio correspondiente en el tablero. Cada carta aparece dos veces en el tablero. Los Jacks (carta J) no aparecen en el tablero. Un jugador puede jugar en cualquier espacio, siempre que no esté cubierta por una ficha.

Una vez que una ficha está en el tablero, el contrincante no la puede quitar. La excepción es cuando se usan los Jacks Hufflepuff™/Ravenclaw™. Más adelante se explica cómo usar los Jacks. Para finalizar el turno, el jugador tiene que robar una carta del montón. Si se le olvida coger una carta antes de que el siguiente jugador haya empezado su turno, no puede cogerla. Ese jugador tiene que continuar la partida con menos cartas que el resto de los jugadores.

Si se acaba el montón de cartas, se considera que hay empate, se quitan las fichas del tablero y se empieza una nueva partida.

NOTA: Hay unas fichas dibujadas en cada esquina del tablero. Cualquier jugador las puede usar como si su propia ficha estuviera en la esquina. Si usas una esquina, solo necesitas cuatro fichas para completar un SEQUENCE. Puede haber más de un jugador usando la misma esquina como parte de un SEQUENCE.

Una vez que en el tablero haya cinco fichas del mismo color en línea — ya sea vertical, horizontal o diagonal — se trata de un SEQUENCE y no se pueden retirar de la partida. Las fichas que formen un SEQUENCE se giran para mostrar el logo correspondiente boca arriba. Se pueden completar varios SEQUENCE en la misma columna o fila como si fuera un SEQUENCE nuevo.

CARTA NULA

Si un jugador tiene una carta en la mano que no coincide con los espacios vacíos que quedan en el tablero porque sus dos espacios ya cuentan con una ficha, se trata de una carta nula. En su turno, el jugador puede poner la carta nula en su montón de descarte, diciendo que es una carta nula, y robar una nueva carta del montón. Solo se puede descartar una carta nula por turno. El jugador, entonces, puede seguir con su turno.

LOS JACKS

Hay ocho Jacks en el mazo:

Los cuatro Jacks Gryffindor™/Slytherin™ pueden tener cualquier valor (Ron Weasley y Professor Snape). Para jugar un Jack Gryffindor™/Slytherin™, solo hay que ponerlo en el montón de descarte y colocar una ficha en CUALQUIER espacio en el tablero.

Los cuatro Jacks Hufflepuff™/Ravenclaw™ son «antiparásitos» (Nymphadora Tonks y Professor Trelawney). Para jugar un Jack Hufflepuff™/Ravenclaw™, solo hay que ponerlo en el montón de descarte y quitar una ficha del equipo/jugador contrario del tablero. Esa ficha no puede ya formar parte de un SEQUENCE.

Si se juega un Jack, los jugadores sacan otra carta del montón y se termina su turno.

JUEGO EN EQUIPOS

Para 2 equipos: Hay que dividir los jugadores en dos equipos, con el mismo número de jugadores. Los jugadores del mismo equipo se sientan de forma alterna, con jugadores de los otros equipos entre ellos.

Para 3 equipos: Hay que dividir los jugadores en tres equipos, con el mismo número de jugadores. Los jugadores del mismo equipo se sientan alrededor del tablero con dos asientos en medio para sus contrincantes.

No está permitido dar consejos durante el juego de equipo. Si alguien de un equipo advierte a su compañero de que va a hacer algo que no debería, todos los miembros de ese equipo tienen que tirar una carta que ellos elijan de su mano y ponerla en el montón de descarte.

FIN DE LA PARTIDA

La partida sigue hasta que un jugador o equipo consiga el número necesario de SEQUENCE y gana la partida. Si hace falta completar dos SEQUENCE para ganar, los jugadores solo pueden usar un espacio de su primer SEQUENCE como parte del segundo.



CONTEÚDO

- **Tabuleiro de jogo**
- **104 cartas**
- **135 fichas**
(50 ónix, 50 douradas, 35 prateadas)

OBJETIVO DO JOGO

Ser o primeiro jogador (ou equipa) a obter o número necessário de SEQUÊNCIAS:

- **2 jogadores / equipas:** 2 SEQUÊNCIAS
- **3 jogadores / equipas:** 1 SEQUÊNCIA

SEQUÊNCIA: Uma linha contínua de cinco fichas da mesma cor, disposta sobre o tabuleiro na horizontal, vertical ou diagonal.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Colocar o tabuleiro numa superfície lisa e ao alcance de todos os jogadores.

Podem jogar 2 a 12 jogadores, desde que o número de jogadores seja divisível por 2 ou 3. Podem jogar até 3 jogadores individualmente. Se houver mais de três jogadores, deverão formar-se equipas. Não é possível haver mais de três equipas.

Para escolher quem dá as cartas, os jogadores compram uma carta do baralho e quem tirar a carta mais baixa dá as cartas. Os ases são a carta mais alta. Quem dá as cartas é responsável por baralhar e deverá dar o mesmo número de cartas a todos os jogadores. Para ver quantas cartas dar, consultar a tabela em baixo.

O número de cartas dadas varia consoante o número de jogadores:

- **2 jogadores:** 7 cartas cada
- **3 a 4 jogadores:** 6 cartas cada
- **6 jogadores:** 5 cartas cada
- **8 a 9 jogadores:** 4 cartas cada
- **10 ou 12 jogadores:** 3 cartas cada

As cartas que sobraem serão o baralho de jogo.

Caso se trate de um jogo com dois jogadores ou equipas, um jogador / equipa usa as fichas douradas e o outro as fichas ónix. No caso de jogos com três jogadores ou equipas, o terceiro jogador / equipa usa as fichas prateadas.

COMO JOGAR

Começa-se pelo jogador à esquerda de quem deu as cartas. A vez passa para o jogador à sua esquerda e assim sucessivamente. No seu turno, os jogadores escolhem uma carta da sua mão e colocam-na à sua frente, virada para cima, formando uma pilha de descarte. De seguida, colocam uma das suas fichas, com o logótipo Harry Potter para cima, num dos espaços correspondentes no tabuleiro. Cada carta aparece duas vezes no tabuleiro (com exceção dos Jacks, que não estão no tabuleiro de todo) e pode jogar-se em qualquer um destes espaços desde que ainda não estejam ocupados por outra ficha.

Depois de uma ficha ser jogada, os oponentes só a podem retirar com os Jacks de Hufflepuff™ ou Ravenclaw™ (consultar a secção Jacks, em baixo). Por fim, o jogador deverá comprar uma carta do baralho, terminando assim o seu turno. Não comprar uma carta antes de o próximo jogador jogar significa abdicar do direito a comprar uma carta. Esse jogador vai acabar o jogo com menos cartas que os restantes.

Se o baralho ficar sem cartas, o jogo termina em empate. Arruma-se o tabuleiro e começa-se um novo jogo.



NOTA: Há fichas imprimidas nos quatro cantos do tabuleiro. Todos os jogadores podem usar os cantos para criar linhas como se fossem fichas da sua própria cor. Quando se usa um dos cantos, só são necessárias quatro fichas para criar uma sequência. Vários jogadores podem usar o mesmo canto como parte das suas sequências.

Quando se colocam cinco fichas no tabuleiro numa linha contínua vertical, horizontal ou diagonal, é formada uma sequência e as fichas não podem ser retiradas do tabuleiro. Viram-se as fichas que formam a sequência para ficarem com o logótipo SEQUENCE virado para cima. Podem ser criadas várias sequências na mesma coluna ou fila onde já haja uma sequência.

CARTA NULA

Se um jogador tiver uma carta na mão que não tenha um espaço aberto no tabuleiro (ou seja, ambos os espaços já foram ocupados) é uma carta nula. No seu turno, o jogador poderá colocar a carta nula na sua pilha de descarte, anunciando tratar-se de uma carta nula, e comprar uma carta do baralho (uma carta por turno). Poderá então continuar com o seu turno.

OS JACKS

O baralho contém oito Jacks:

Os quatro Jacks de Gryffindor™ (Ron Weasley) e Slytherin™ (o Professor Snape) são jóques. Para jogar um valente de Gryffindor™ ou Slytherin™, os jogadores adicionam-no à sua pilha de descarte e colocam uma das suas fichas em qualquer espaço aberto do tabuleiro.



Os quatro valentes de Hufflepuff™ (Nymphadora Tonks) e Ravenclaw™ (a Professora Trelawney) são antijóques. Para jogar um Jack de Hufflepuff™ ou Ravenclaw™, os jogadores adicionam-no à sua pilha de descarte e retiram do tabuleiro uma das fichas de um adversário, desde que ainda não faça parte de uma sequência finalizada.

Depois de jogarem um Jack, os jogadores compram uma carta de substituição e termina o seu turno.

JOGO EM EQUIPA

Para 2 equipas: Criam-se duas equipas com o mesmo número de jogadores. Os membros de cada equipa deverão ficar no meio de dois jogadores da equipa adversária.

Para 3 equipas: Criam-se três equipas com o mesmo número de jogadores. Os membros de cada equipa deverão ficar no meio de quatro jogadores das equipas adversárias.

No jogo em equipa, é proibido dar ajudas. Se um jogador alertar um colega de equipa que está prestes a fazer algo não deveria, todos os membros dessa equipa devem escolher uma carta da sua mão para colocarem na pilha de descarte.

FIM DO JOGO

Continua a jogar-se até um jogador ou equipa obter o número de sequências necessárias e vencer o jogo. Se for necessário fazer duas sequências para ganhar, os jogadores só poderão usar um dos espaços da primeira sequência como parte da segunda.

INHALT

- **1 Spielfeld**
- **104 Spielkarten**
- **135 Spielchips**
(50 onyx, 50 golden, 35 silbern)

ZIEL DES SPIELS

Erfolge als erster Spieler oder als erstes Team die vorgegebene Anzahl SEQUENZEN:

- **2 Spieler/Teams:** 2 SEQUENZEN
- **3 Spieler/Teams:** 1 SEQUENZ

SEQUENZ: Eine zusammenhängende horizontale, vertikale oder diagonale Linie aus 5 Spielsteinen derselben Farben.

VORBEREITUNG

Legt das Spielfeld auf eine flache Oberfläche in die Mitte des Spielbereichs, sodass alle Spieler es bequem erreichen können.

Das Spiel kann mit einer beliebigen Spieleranzahl von 2 bis 12 gespielt werden, die durch 2 oder 3 teilbar ist. Bis zu drei Spieler spielen einzeln gegeneinander. Bei mehr als drei Spielern werden diese in Teams eingeteilt. Es können nicht mehr als drei Teams mitspielen.

Die Spieler decken nacheinander Karten vom Kartenstapel auf, der Spieler mit der niedrigsten Karte teilt aus. Das Ass ist dabei die höchste Karte. Der austeilende Spieler mischt die Karten und teilt an jeden Spieler gemäß der Tabelle unten dieselbe Anzahl Karten aus.

Karten bei verschiedenen Spielerzahlen

- **2 Spieler:** je 7 Karten
- **3-4 Spieler:** je 6 Karten
- **6 Spieler:** je 5 Karten
- **8-9 Spieler:** je 4 Karten
- **10 oder 12 Spieler:** je 3 Karten

Die übrigen Karten bilden den Ziehstapel.

Wenn ihr mit zwei Spielern/Teams spielt, verwendet ein Spieler/Team die goldenen Spielchips und der/das andere die onyxfarbenen. Wenn ihr mit drei Spielern/Teams spielt, verwendet der dritte Spieler bzw. das dritte Team die silbernen Spielchips.

SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Kartenausteiler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn ein Spieler am Zug ist, wählt er eine Karte von seiner Hand und legt sie offen vor sich hin, wo sie seinen Ablagestapel eröffnet. Dann legt er einen seiner farbigen Spielchips mit der Harry-Potter-Seite nach oben auf eine der Abbildungen dieser Karte auf dem Spielfeld. Jede Karte ist zweimal auf dem Spielfeld abgebildet. (Die Buben fehlen auf dem Spielfeld.) Der Spieler kann sich aussuchen, auf welches der beiden Kartenfelder er seinen Chip legt, solange dieses nicht bereits von einem anderen Chip belegt ist.

Ein Spielchip, der abgelegt wurde, kann von Gegnern nicht mehr entfernt werden, außer mit den Hufflepuff™/Ravenclaw™-Buben. (Siehe „Die Buben“ unten.) Als Letztes muss der Spieler eine Karte vom Ziehstapel ziehen, um seinen Zug abzuschließen. Wenn der Spieler vergisst, eine Karte zu ziehen, bevor der nächste Spieler seinen Zug beginnt, verliert er sein Recht, eine Karte zu ziehen. Der Spieler muss das Spiel dann mit weniger Karten als die anderen Spieler beenden.

Falls keine Karten mehr auf dem Ziehstapel liegen, gilt das Spiel als unentschieden. Das Spielfeld wird abgeräumt und ein neues Spiel beginnt.



HINWEIS: In den vier Ecken des Spielfelds sind aufgedruckte Chips abgebildet. Alle Spieler können diese Eckfelder verwenden, als ob ein Chip ihrer Farbe darauf liegen würde. Wenn ein Eckfeld verwendet wird, benötigst du nur vier Chips deiner Farbe, um eine SEQUENZ zu bilden. Mehr als ein Spieler kann dasselbe Eckfeld als Teil einer SEQUENZ verwenden.

Sobald fünf gleichfarbige Spielchips in einer verbundenen Reihe – waagrecht, senkrecht oder diagonal – auf dem Spielfeld liegen, bilden sie eine SEQUENZ und können nicht mehr aus dem Spiel entfernt werden. Spielchips, die eine SEQUENZ bilden, werden umgedreht, sodass die Seite mit dem SEQUENCE-Logo nach oben zeigt. Mehrere SEQUENZEN können in derselben Zeile oder Spalte gebildet werden.

TOTE KARTE

Wenn ein Spieler eine Karte in seiner Hand hat, für die es kein freies Feld mehr auf dem Spielfeld gibt, weil ihre beiden Felder bereits belegt sind, ist das eine tote Karte. Ein Spieler kann die tote Karte in seinem Zug auf seinen Ablagestapel legen, sie als tote Karte ansagen und eine Karte vom Ziehstapel ziehen (eine Karte pro Zug). Dann spielt der Spieler seinen Zug.

DIE BUBEN

Es gibt im Kartenstapel acht Buben:

Die vier Gryffindor™/Slytherin™-Buben sind Jokerkarten (Ron Weasley und Professor Snape). Um einen Gryffindor™/Slytherin™-Buben zu spielen, legt der Spieler ihn auf seinen Ablagestapel, dann legt er einen seiner Spielchips auf ein beliebiges freies Feld auf dem Spielfeld.



Die vier Hufflepuff™/Ravenclaw™-Buben sind Anti-Joker (Nymphadora Tonks und Professor Trelawney). Um einen Hufflepuff™/Ravenclaw™-Buben zu spielen, legt der Spieler ihn auf seinen Ablagestapel, dann entfernt er einen Spielchip eines Gegners (der nicht bereits Teil einer abgeschlossenen SEQUENZ ist) vom Spielfeld.

Wenn ein Spieler einen Buben spielt, zieht er eine Karte, um ihn zu ersetzen, dann ist sein Zug beendet.

TEAM-SPIEL

Bei 2 Teams: Die Spieler müssen ausgeglichen in zwei Teams eingeteilt werden. Team-Mitglieder sitzen abwechselnd mit Gegnern um das Spielfeld herum.

Bei 3 Teams: Die Spieler müssen ausgeglichen in drei Teams eingeteilt werden. Mitglieder eines Teams sitzen jeweils auf jedem dritten Platz um das Spielfeld herum.

Beim Team-Spiel ist es ausdrücklich verboten, anderen Mitgliedern seines Teams Hinweise zu geben. Wenn ein Spieler etwas sagt, was ein Mitglied seines Teams darauf aufmerksam macht, dass es etwas besser nicht tun sollte, muss jeder Spieler dieses Teams eine Karte seiner Wahl von seiner Hand auf seinen Ablagestapel legen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel läuft, bis ein Spieler/Team die erforderliche Anzahl SEQUENZEN erzielt hat, wodurch der Spieler oder das Team gewinnt. Wenn zum Gewinn zwei SEQUENZEN nötig sind, können Spieler nur ein Feld ihrer ersten SEQUENZ als Teil ihrer zweiten verwenden.

Notes