

Reglas de Sequence

Misión: Ser el primer escalador en llegar a la cumbre de la montaña PLYT al conseguir la máxima puntuación de Secuencias con los dados.

¿Qué es una secuencia: Una secuencia es una combinación de dados en la que se forma una de las siguientes:

- Match - al menos tres números iguales p.e. 7,7,7
- Total – la suma de los seis números es de 50, al menos. p.e. 6+9+10+8+12+11 = 56
- Carrera de novato – al menos cuatro números en los que la diferencia sea 1 o 2 p.e.
 - 1,2,3,4 – diferencia de 1
 - 2,4,6,8 – diferencia de 2
 - 3,5,7,9 – diferencia de 2
- Carrera avanzada – al menos tres números en los que la diferencia entre ellos sea 3 p.e.
 - 3,6,9 – diferencia de 3
 - 5,8,11 – diferencia de 3

Una Secuencia logra el Dado Maestro (dado negro) más una bonificación

Ganar una bonificación de Secuencia: Se puede ganar una bonificación adicional basado en la dificultad de la secuencia, de la siguiente manera:

	Bonificación anotada			
	0	4	8	12
Match (Número de dados)	3	4	5	6
Total (Suma >)	50	60	70	
Carrera de novato (Número de dados)	4	5	6	
Carrera avanzada (Número de dados)	3		4	

Jugar un turno: Lanza los seis dados en la bandeja con el objetivo de conseguir una Carrera, un Match o un Total. Coloca los dados que quieres conservar a un lado y lanza nuevamente aquellos que quieras cambiar. Luego, si lo deseas, haz lo mismo nuevamente con algunos o todos los dados. Al final de los tres lanzamientos, anuncia tu Secuencia y mueve tu ficha el número de pasos correspondiente a la puntuación de tu Secuencia

- Ejemplo: tu primer lanzamiento es el siguiente



Puedes lanzar cualquiera de los dados nuevamente, pero decides conservar los números 3, 7, 9 y 11 y lanzar los dos dados restantes otra vez



Decides mantener ambos números para hacer 7, 8, 9, 10 y 11 y devolver 3 a la bandeja para tu lanzamiento final



Consigues una carrera de novatos con 6, 7, 8, 9, 10 y 11, con lo que puntúas 7 (Dado Maestro) más un bono de 8 (según la tabla) por anotar una carrera con todos los dados. Mueve tu ficha quince pasos hacia adelante (7 + 8).

Ten en cuenta que el Dado Maestro no tiene que formar parte de la secuencia, por ejemplo, si después de 3 lanzamientos tu Secuencia consiste en cuatro dados rojos que muestran los números 8,8,8,8 y el dado negro mostrando un 5, mueves tu ficha cinco pasos más un bono de cuatro.

Si no has conseguido los requisitos mínimos para una Carrera, un Match o un Total, tu ficha permanece en el mismo sitio y el turno pasa a ser del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

Puntos de control en PLYT: Al igual que con el PLYT tradicional, puedes incluir las tarjetas PLYT, si lo deseas.

Ganando la partida: El primer escalador en alcanzar la Cima es el Ganador



ADVERTENCIA:

PELIGRO DE ASFIXIA — Piezas pequeñas.
No adecuado para niños menos de 3 años