

Règles



du Sequence

Mission: Être celui qui va atteindre le sommet de la montagne PLYT en premier, celui qui fera les meilleures séquences de pointage avec les dés en obtenant le plus haut score possible.

Qu'est-ce qu'une séquence: Une séquence représente une combinaison de dés pouvant former l'une des options suivantes::

- Match: Avoir au moins 3 chiffres pareils p.e. 7,7,7
- Total - la somme des 6 nombres est d'au moins 50 p.e. $6+9+10+8+12+11 = 56$
- Suite débutante - il faut qu'au moins 4 des chiffres aient une différence entre 1 et 2, p.e.
 - 1,2,3,4 – différence de 1
 - 2,4,6,8 – différence de 2
 - 3,5,7,9 – différence de 2
- Suite avancée - doit avoir au moins 3 chiffres représentant une différence de 3 entre eux p.e.
 - 3,6,9 – différence de 3
 - 5,8,11 – différence de 3

Les pointages d'une séquence avec le maître dé (dé noir) plus le Bonus

Gagner un Bonus Séquence: Un bonus additionnel peut être obtenu selon les difficultés de la séquence dont notamment :

	Point Boni			
	0	4	8	12
Match (Nombre de dés)	3	4	5	6
Total (Somme>)	50	60	70	
Suite débutante (Nombre de dés)	4	5	6	
Suite avancée (Nombre de dés)	3		4	

Commencer une manche: Lancer les 6 dés dans le plateau en essayant de faire une suite, un match ou un total. Mettez de côté les dés que vous voulez garder et lancez les dés que vous désirez changer. Ensuite, si vous le souhaitez, vous pouvez refaire le même processus avec l'ensemble des dés ou seulement quelques-uns. Après avoir exécuté trois lancers, vous avez votre Séquence et vous devez déplacer votre grimpeur selon le bon nombre de pas en fonction du total de point de votre Séquence.

- Par exemple, votre premier lancer va comme suit:



Vous êtes en mesure de relancer le nombre de dés désirés, mais vous décidez de garder le 3,7,9,11 et vous lancez les deux dés restants pour voir ce qu'ils vont révéler



Vous décidez de garder les deux numéros pour faire 7,8,9,10,11 et de relancer le 3 dans le plateau pour révéler le résultat final des dés.



Vous avez réussi à faire une Suite débutante en obtenant 6,7,8,9,10,11, ce qui vous donne un pointage de 7 (maître dé Noir) plus un bonus de 8 (selon la table) vu que vous avez réussi à faire un tour de pointage avec les 6 dés. Avancez votre grimpeur de 15 pas (7+8).

Veillez prendre en note que le maître dé n'a pas besoin d'être partie de ladite séquence. Ce qui veut dire que si après vos 3 lancers, votre séquence est composée de 4 dés rouges montrant 8,8,8,8 et le dé noir montre le chiffre 5, vous allez déplacer votre grimpeur de 5 pas un bonus de 4

Par contre, si vous n'avez pas réussi à répondre aux exigences demandées pour effectuer soit une Suite, un Match ou un Total, vous devez laisser votre grimpeur à l'emplacement actuel. Donc, il ne bouge pas et vous passez au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

PLYT point de contrôle: Si vous le désirez, vous pouvez ajouter les cartes PLYT au jeu régulier.

Joueur gagnant

Le premier grimpeur qui parvient au sommet a gagné.



AVERTISSEMENT:

RISQUE DE S'ÉTRANGLER – Petites pièces.

Ne convient pas aux enfants de moins de trois.