

# Spielregeln Von



# Sequence

**Aufgabe:** Der erste Kletterer zu sein, der den Gipfel des PLYT-Bergs erklimmt, indem man mit den Würfeln die Sequenz mit der höchsten Punktzahl erzielt.

**Was ist eine Sequenz:** Eine Sequenz ist eine Würfelkombination, die folgendermaßen aussehen kann:

- Pasch – mindestens 3 gleiche Nummern, z.B. 7, 7, 7
- Summe – die Summe aller 6 Zahlen beträgt mindestens 50, z.B.  $6 + 9 + 10 + 8 + 12 + 11 = 56$
- Anfängerreihe – mindestens 4 Zahlen, zwischen denen die Differenz 1 oder 2 beträgt, z.B.
  - 1,2,3,4 – Differenz von 1
  - 2,4,6,8 – Differenz von 2
  - 3,5,7,9 – Differenz von 2
- Fortgeschrittene Reihe – mindestens 3 Zahlen, zwischen denen die Differenz 3 beträgt, z.B.
  - 3,6,9 – Differenz von 3
  - 5,8,11 – Differenz von 3

Eine Sequenz bringt einem den Master-Würfel (schwarzer Würfel) und einen Bonus ein

**Einen Sequenz-Bonus bekommen:** Ein **zusätzlicher** Bonus kann entsprechend der Schwierigkeit der Sequenz wie folgt erzielt werden:

	Bonus Scored			
	0	4	8	12
Pasch (Anzahl der Würfel)	3	4	5	6
Summe (Summe >)	50	60	70	
Anfängerreihe (Anzahl der Würfel)	4	5	6	
Fortgeschrittene Reihe (Anzahl der Würfel)	3		4	

**Wenn man an der Reihe ist:** Mit allen 6 Würfeln im Würfelfach würfeln, um eine Reihe, ein Pasch oder eine Summe zu erhalten. Die Würfel, die man behalten möchte, zur Seite legen und mit denen, die man ändern möchte, erneut würfeln. Dann das Gleiche mit allen oder nur ein paar Würfeln wiederholen, falls dies gewünscht wird. Nach 3 Würfelrunden gibt man die Sequenz bekannt und bewegt den Kletterer die korrekte Anzahl von Schritten nach vorne, je nachdem wie viele Punkte man insgesamt mit der Sequenz erzielt hat..

- Die erste Runde ergibt z.B. Folgendes



Man kann mit jedem der Würfel erneut würfeln, aber Sie entscheiden sich dafür, die 3, 7, 9 und 11 zu behalten, und würfeln erneut mit den verbleibenden 2 Würfeln, mit dem folgenden Ergebnis



Sie behalten beide Nummern, um 7, 8, 9, 10 und 11 zu bilden, und würfeln erneut mit der 3, mit dem folgenden Ergebnis



Man erhält eine Anfängerreihe mit den Zahlen 6, 7, 8, 9, 10 und 11, was einem 7 Punkte einbringt (Schwarzer Master-Würfel), plus einen Bonus von 8 (laut der Tabelle), da man eine Reihe mit allen 6 Würfeln erzielt hat. Der Kletterer wird 15 Schritte weiterbewegt (7+8).

Bitte beachten Sie, dass der Master-Würfel nicht Teil der Sequenz sein muss, wenn z.B. nach 3-mal Würfeln Ihre Sequenz aus 4 roten Würfeln besteht, die 8, 8, 8, 8 anzeigen, und der schwarze Würfel zeigt eine 5 an, dann können Sie Ihren Kletterer 5 nach vorne bewegen, plus einen Bonus von 4

Wenn man die Mindestanforderungen für eine Reihen-, eine Pasch- oder eine Summen-Sequenz nicht erfüllt, bleibt der Kletterer wo er ist und der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

**PLYT-Kontrollpunkte:** Wie beim normalen PLYT kann man, wenn man möchte, die PLYT Karten einsetzen.

### **Spielende:**

Gewinner ist derjenige, der den Gipfel des PLYT-Bergs als erster erreicht



### **ACHTUNG:**

**ERSTICKUNGSGEFAHR** — enthält  
Kleinteile.

Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren