PL

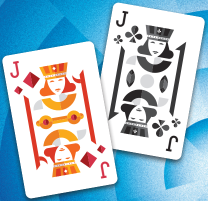
Gracze kontynuują zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Miejsca Dżokery: 4 miejsca w narożnikach planszy są Dżokerami.
Mogą być liczone jako twoje żetony - niezależnie jaki kolor reprezentujesz.
To znaczy, że sekwencja przy narożniku - składa się z narożnika i 4 żetonów.

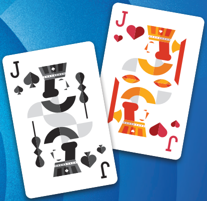
Poza Waletami, symbol każdej z kart znajduje się w 2 miejscach na planszy.

Walety są kartami specjalnymi, pozwalają nieźle namieszać podczas gry.
Są dwa typy waletów - z jednym okiem, oraz z dwoma oczami.

Walet z dwoma oczami - to dzika karta. Pozwalają położyć żeton na dowolnym wolnym miejscu na planszy - niezależnie od symbolu.



Walet z jednym okiem, pozwala **usunąć dowolny żeton** przeciwnika z planszy.



Uwaga: **Ukończona sekwencja jest nietykalna.** Nie można z niej usuwać żetonów.

Każda z drużyn ciągnie kartę. Gracz który wyciągnął najsilniejszą kartę rozpoczyna grę.
W przypadku remisu - gracze dociągają kolejną kartę.

KONIEC GRY:

2 graczy lub 2 drużyny: Pierwszy z graczy który ułoży dwie sekwencje 5 żetonów wygrywa grę.

3 graczy lub 3 drużyny: Pierwszy z graczy lub drużyna który ułoży sekwencję 5 żetonów wygrywa grę.

UWAGI:

- dwie prostopadłe sekwencje jednego koloru mogą mieć «wspólny» żeton.
- Gracze nie mogą konsultować się nt. kart które posiadają na ręku, chyba że wspólnie wszyscy ustalą inaczej przed grą.

PT

Os Valetes s

Os Valetes frontai
(dois olhos)
permitem **coloca**
uma ficha na cas
que quiseres do
tabuleiro, mesmo
que não tenhas a
carta dessa casa.

Nota: **Um**

2 jogadores ou
ou a primeir
sequence

- 2

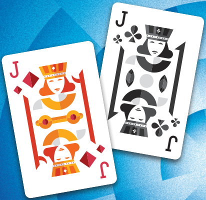
O jogo continua no sentido dos ponteiros do relógio.

Casas Jóquer: as casas dos 4 cantos do tabuleiro funcionam como jóqueres. Contam como uma ficha da tua cor e podem ser usadas por todos os jogadores ao mesmo tempo. O que significa que só precisas de 4 fichas para completar uma sequence.

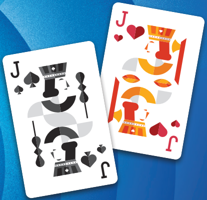
Com exceção dos Valetes, cada carta aparece 2 vezes no tabuleiro.

são cartas com poderes específicos que te permitem fazer jogadas especiais. Existem 2 tipos de valetes: Valetes frontais e Valetes laterais.

s
r
a



Os Valetes laterais (um olho) permitem **retirar uma ficha do tabuleiro ao jogador que quiseres** (sem substituí-la).



na sequence completa fica protegida. Não se pode eliminar nenhuma ficha.

Se tiveres na tua mão uma carta não jogável,
podes descartá-la e substituí-la antes de jogares o teu turno.

FIM DO JOGO:

2 equipas: o primeiro jogador
ra equipa a conseguir duas
de 5 fichas vence o jogo.

3 jogadores ou equipas: o primeiro jogador ou equipa a conseguir uma sequence de 5 fichas ganha o jogo.

NOTAS:

sequence que se cruzam da mesma cor podem partilhar uma ficha comum.
- Os jogadores não podem ver as cartas dos outros jogadores,
a menos que assim se combine no começo do jogo.

ES

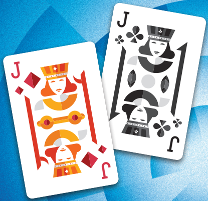
El juego continúa en e

Casillas Joker: las casillas de la
Cuentan como una ficha de tu
jugadores al mismo tiempo. Lo
comp

Con la excepción de los Jack

Los Jacks son cartas con poderes específicos
Hay 2 tipos de Jacks: Jacks

Los Jacks de frente (dos ojos) permiten **colocar una ficha** en la casilla que quieras del tablero, aunque no tengas la carta de esa casilla.



Nota: **Un sequence completo se considera p**

Si tienes en tu mano
puedes descartarla y reempla

FIN DEL

2 jugadores o 2 equipos: el primer jugador o el primer equipo en conseguir dos sequence de 5 fichas gana el juego.

NOT

- 2 sequence que se cruzan del mismo co
- Los jugadores no pueden mirar las cart
se acuerde al com

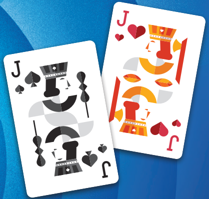
l sentido de las agujas del reloj.

s 4 esquinas del tablero actúan como comodín.
u color y pueden ser utilizados por todos los
que significa que solo necesitas 4 fichas para
pletar un sequence.

s, cada carta aparece 2 veces en el tablero.

que te permiten realizar jugadas especiales.
de frente y Jacks de lado.

Los Jacks de lado (un ojo) permiten **quitarle una ficha del tablero al jugador que quieras** (sin reemplazarla).



rotegido. No se puede eliminar ninguna ficha.

una carta injugable,
zarla antes de jugar tu turno.

JUEGO:

3 jugadores o equipos: el primer jugador o equipo en conseguir un sequence de 5 fichas gana el juego.

AS:

olor pueden compartir una ficha común.
tas de los otros jugadores a menos que
nienzo del juego.

DE

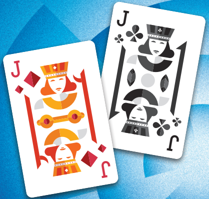
Die Spieler sind im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Joker-Felder: Die vier Eckfelder des Spielbretts sind Joker-Felder. Sie zählen als Spielstein Ihrer Farbe und können von allen Spielern gleichzeitig genutzt werden. Dies bedeutet, dass Sie an ein Eckfeld nur 4 Spielsteine anlegen müssen, um eine Sequenz zu erhalten.

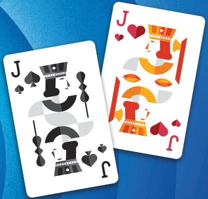
Jede Karte außer den Buben ist zweimal auf dem Spielbrett vorhanden.

Buben bieten im Spiel besondere Vorteile. Es gibt zwei Arten von Buben: Die, bei denen zwei Augen sichtbar sind, und die, bei denen ein Auge sichtbar ist.

Buben mit zwei sichtbaren Augen sind Joker: Sie ermöglichen das Legen eines Spielsteins auf ein beliebiges freies Feld des Spielbretts.



Buben mit einem sichtbaren Auge ermöglichen einen sehr nützlichen Spielzug: Entfernen eines gegnerischen Spielsteins vom Spielbrett (ohne ihn zu ersetzen).



Achtung: **Eine vollständige Sequenz ist unzerstörbar.** Aus ihr darf kein Spielstein entfernt werden.

Wenn Sie eine nicht spielbare Karte haben, können Sie sie weglegen und ersetzen, bevor Sie Ihren Spielzug machen.

SPIELENDE:

2 Spieler oder 2 Teams: Der erste Spieler oder das erste Team, der bzw. das **zwei Sequenzen** von je 5 Spielsteinen legt, gewinnt.

3 Spieler oder 3 Teams: Der erste Spieler oder das erste Team, der bzw. das **eine Sequenz** von je 5 Spielsteinen legt, gewinnt.

ZUSÄTZLICHE REGELN:

- 2 einander überschneidende Sequenzen derselben Farbe können einen Spielstein gemeinsam haben.
- Spieler dürfen nicht miteinander über die Karten sprechen, außer wenn dies zu Beginn des Spiels vereinbart wurde.

NL

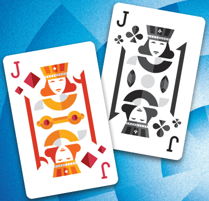
Het spel gaat in de richting van de klok verder.

Bonusvakjes: de vakjes op de vier hoeken van het speelbord zijn bonusvakjes. Elke speler mag een bonusvakje meetellen voor een rij zonder er een fiche op te hoeven leggen. Dat betekent dat je maar 4 fiches nodig hebt om een rij compleet te maken.

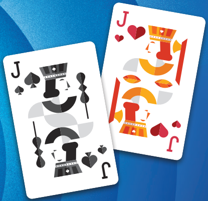
Elke kaart staat 2 keer op het speelbord, met uitzondering van de Boeren.

Boeren zijn speciale kaarten die tijdens het spel kunnen worden gebruikt. Er zijn twee soorten Boeren: met één oog en met twee ogen.

Boeren met twee ogen zijn jokers: met deze kaarten mag **een fiche op een onbezet vakje** naar keuze op het speelbord worden gelegd.



Met Boeren met één oog kun je een streek uithalen: met deze kaart mag je **een fiche van een tegenstander van het bord halen** (zonder er één voor terug te leggen).



Let op: **een complete rij kan niet meer worden veranderd.** Hieruit mogen geen fiches worden verwijderd.

Heb je een kaart waarvoor geen vrij vakje meer is, dan mag je die kaart weggooien en een nieuwe kaart pakken voordat je met je beurt verder gaat. Dit mag maar één keer per beurt.

EINDE VAN HET SPEL:

2 spelers of 2 teams: de eerste speler of het eerste team dat twee rijen van 5 fiches weet te maken, wint het spel.

3 spelers of teams: de eerste speler of het eerste team dat één rij van 5 fiches weet te maken, wint het spel.

EXTRA TOELICHTING:

- 2 rijen in dezelfde kleur die elkaar kruisen mogen een fiche delen.
- Spelers mogen niet met elkaar over hun kaarten overleggen, tenzij voor het begin van het spel anders is afgesproken.

FR

Les Valets so

Il exist

Les valets avec
deux yeux sont
des jokers : il
permettent de
placer 1 jeton
sur une case
libre du plateau

Note : **Une**

Si vous vous r

2 joueurs ou 2
première équip
5 jet

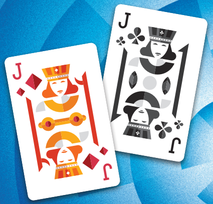
- 2

La partie continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

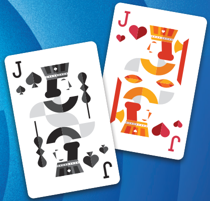
Cases Joker : aux quatre coins du plateau, se trouvent des cases qui font office de joker. Elles comptent comme un jeton posé de votre couleur et est valable pour tous les joueurs à la fois. Il suffit donc d'aligner 4 pions accolés à cette case pour former une Séquence.

A l'exception des Valets, chaque carte est représentée 2 fois sur le plateau.

nt des cartes aux pouvoirs spécifiques qui vous permettent de prendre un avantage sur la partie quand vous les jouez.
te 2 sortes de Valets : les Valets de face (2 yeux) et les Valets de profil (1 oeil).



Les valets avec un oeil possèdent un pouvoir indispensable : ils permettent de **retirer un jeton adverse** du jeu (sans le remplacer).



Séquence complétée devient intouchable. Il n'est pas permis d'en retirer un jeton.

etrouvez avec une carte injouable en main, vous pouvez la défausser et la remplacer avant de jouer votre tour.

FIN DE LA PARTIE :

équipes : Le premier joueur ou la pe qui réalise deux séquences de tons remporte la partie.

3 joueurs ou équipes : Le premier joueur ou la première équipe qui réalise une séquence de 5 jetons remporte la partie.

PRÉCISIONS :

séquences de même couleur qui se croisent peuvent partager un jeton commun.
- Les joueurs ne sont pas autorisés à se concerter au sujet des cartes en leur possession à moins qu'ils n'en aient décidé autrement en début de partie.

SEQUENCE
FUN & STRATEGIC!
7+
2-12
20 min
Goliath
#75 000

(NL) © 2018 Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.
Helpdesk?! Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900- 5003030. Informatie bewaren voor referentie. Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Made in China.

(FR) © 2018 Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Beer, 27730 Bueil, France. Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques…) Fabriqué en Chine.

(DE) © 2018 Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Straße 46, 63303 Dreieich, Deutschland. Aufzubewahrende Informationen. Alle für das Spiel nicht notwendigen Teile entfernen, bevor Sie das Produkt Ihrem Kind geben (Beispiel : Plastikbefestigungen). Hergestellt in China.

(ES) © 2018 Goliath Games Iberia. Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Guarde esta información para futuras referencias. Retire todos los elementos no necesarios antes de darle el juguete al niño (ej: plásticos, gomas, etc). Fabricado en China.

(PT) © 2018 Goliath Games Iberia Apartado de Correos 238. 46470 Catarroja (Valencia) España. Informações a guardar. Retirar todos os elementos não necessários ao jogo antes de dar o o produto ao seu filho (exemplo: atilhos de plástico...) Fabricado em China.

(PL) © 2018 Goliath Poland sp.z o.o., Klaudyny 30/200, 01-684 Warszawa. Informacje, które należy zachować. Usunąć wszystkie elementy niepotrzebne do zabawy przed oddaniem zabawki dziecku (np opaski plastikowe ...) Wyprodukowano w Chinach.

(NL) Waarschuwing.	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.
(FR) Attention.	Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Petits éléments. Danger d'étouff ement.
(DE) Achtung.	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
(ES) Advertencia.	No conviene para niños menores de 36 meses. Partes pequeñas. Peligro de asfi xia.
(PT) Atenção.	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses. Pequenas partes. Risco de asfi xia.
(PL) Ostrzeżenie.	Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy. Małe części. Niebezpieczeństwo udławienia się.

CE

PENSEZ AU TRI !
ENSEMBLE RÉDUISONS
L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL
DES EMBALLAGES

ATTACHES ET FILM PLASTIQUE
À JETER

CARTON
À RECYCLER

VALABLE POUR LA FRANCE UNIQUEMENT, CONSIGNE POUVANT VARIER LOCALEMENT
> WWW.CONSIGNESDETRI.FR

REGISTER & WIN
www.goliathgames.com

#75 000

7500010-0518-V5

(FR)

Être le premi
ligne horizon
P

Au-delà d
Positionnez les

Les joueurs
Chaque éq

Pour 2 joueurs :
Pour 3 ou 4 joueu
Pour 6 joueurs :

Le joueur do
Il se saisit

Pour finir votre t
avant que le jou
perdez défi

CONTENU :

1 plateau de jeu, 104 cartes Séquence, 6 cartes rappel,
45 jetons bleus, 45 jetons verts, 45 jetons rouges, la règle du jeu.

BUT DU JEU :

ier joueur ou la première équipe à réaliser 2 séquences. Une séquence est une **ntale, verticale ou diagonale ininterrompue de 5 jetons de même couleur.** our 3 joueurs ou 3 équipes, on se contentera d'une seule séquence.

MISE EN PLACE :

Jusqu'à 3 joueurs, on joue de manière individuelle.
le 3 joueurs, on forme 2 ou 3 équipes ayant le même nombre de joueurs.
joueurs autour du plateau de façon à **alterner les joueurs** de chaque équipe.

/ équipes choisissent leur couleur et prennent les jetons correspondants.
uipe pioche une carte. Celle qui obtient la plus forte commence la partie.

En cas d'égalité, piochez une seconde carte.

	7 cartes par personne	Pour 8 ou 9 joueurs :	4 cartes par personne
rs :	6 cartes par personne	Pour 10 ou 12 joueurs :	3 cartes par personne
	5 cartes par personne		

Le reste des cartes constitue la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE :

nt c'est le tour choisit une de ses cartes et la pose, face visible, devant lui. ensuite d'un jeton de sa couleur et le place sur **une des cases libres du plateau correspondant à la carte jouée.**

Exemple : Si la carte Roi de Coeur est jouée, on place un pion sur l'une des 2 cases Roi de Coeur (si la case est libre).

our, piochez une carte. Mais attention... Si vous oubliez de piocher votre carte ueur suivant n'ait eu le temps de placer son jeton **ET** de piocher sa carte, vous nitivement ce droit et **devez continuer le jeu avec une carte en moins.**

NL

INHOUD:

1 speelbord, 104 Sequencekaarten, 6 informati
45 blauwe fiches, 45 groene fiches, 45 rode fiches

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler of team 2 rijen (of 'sequences') maken. Een rij is e **tale, verticale of diagonale rij van vijf fiches van dezelfde kleu** teams gespeeld, dan wint de speler of het team dat als eerste

VOORBEREIDING:

Tot en met 3 spelers wordt het spel individueel
Zijn er meer dan 3 spelers, dan worden de spelers verdeeld
Teamleden moeten **om en om** met de tegenstanders rond

De spelers/teams kiezen een kleur en nemen de fiches in die kleu
Degene met de hoogste kaart mag beginnen. Pak bij een gelijke

Deel de kaarten afhankelijk van het aantal sp

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

De overgebleven kaarten vormen de 'po

HET SPEL:

De speler die aan de beurt is, neemt één van zijn kaarten en kant naar boven voor zich op tafel. Dan neemt hij een fiche v **op een leeg speelbordvakje dat overeenkomt m**

Voorbeeld: als de Hartenkoning wordt gespeeld, moet het fiche op met een Hartenkoning worden gelegd (mits het betreffend

Pak een kaart om je beurt af te sluiten. Maar let op! Als je vergeet vóórdat de volgende speler een fiche neerlegt **EN** een nieuwe ka meer pakken en **moet je het spel verder spelen met**

ekaarten,
s, instructies.

:

en ononderbroken horizon-
ur. Wordt er met 3 spelers of 3
e één rij compleet maakt.

gespeeld.
in 2 of 3 gelijke teams.
het speelbord zitten.

ur. Elk team pakt een kaart.
uitslag opnieuw een kaart.

pelers:

: 4 kaarten per speler
rs: 3 kaarten per speler

ot'.

legt deze met de goede
van zijn kleur en legt dit
met de kaart.

één van de twee vakjes
e vakje leeg is).

een nieuwe kaart te pakken
aart pakt, mag je geen kaart
één kaart minder.

DE

INHALT:

1 Spielbrett, 104 Sequence-Karten, 45 blaue Spielsteine, 45 grüne Spielsteine, 45 rote Spielsteine, Spielanleitung.

SPIELZIEL:

Als erster Spieler oder erstes Team 2 Sequenzen legen. Eine Sequenz ist **eine zusammenhängende horizontale, vertikale oder diagonale Linie aus 5 Spielsteinen derselben Farbe.** Wenn 3 Spieler oder 3 Teams spielen, reicht eine Sequenz, um das Spiel zu gewinnen.

VORBEREITUNG:

Wenn bis zu 3 Personen spielen, spielt jede alleine. Wenn es mehr als 3 sind, werden sie in 2 oder 3 gleichgroße Teams aufgeteilt. Die Mitglieder der verschiedenen Teams müssen **abwechselnd** um das Spielbrett herumsitzen.

Die Spieler/Teams wählen ihre Farben und nehmen die entsprechenden Spielsteine. Jedes Team zieht eine Karte. Das Team, das den höchsten Kartenwert gezogen hat, beginnt. Bei Gleichstand ziehen Sie jeweils noch eine Karte. Geben Sie Karten je nach Anzahl der Spieler:

Für 2 Spieler:	jeweils 7 Karten	Für 8 oder 9 Spieler:	jeweils 4 Karten
Für 3 oder 4 Spieler:	jeweils 6 Karten	Für 10 oder 12 Spieler:	jeweils 3 Karten.
Für 6 Spieler:	jeweils 5 Karten		

Die übrigen Karten bilden den Stapel.

SO WIRD GESPIELT:

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine seiner Karten aus und legt sie mit dem Bild nach oben vor sich. Dann nimmt dieser Spieler einen Spielstein seiner Farbe und legt **ihn auf ein freies Feld auf dem Spielbrett, das der Karte entspricht.**

Beispiel: Wenn Sie die Karte Herzkönig spielen, legen Sie einen Spielstein auf eines der beiden Felder, die den Herzkönig zeigen (sofern es leer ist).

Ziehen Sie dann eine weitere Karte aus dem Stapel. Aber Vorsicht! Wenn Sie vergessen, diese Karte zu ziehen, bevor der nächste Spieler einen Spielstein legt **UND** seine Karte zieht, verlieren Sie das Recht, eine Karte zu ziehen, und **müssen mit einer Karte weniger weiterspielen**.

ES

CONTENIDO:

Tablero de juego, 104 cartas Sequence, 45 fichas azules,
45 fichas verdes, 45 fichas rojas e instrucciones.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el primer jugador en conseguir 2 sequence. Un sequence es **una línea horizontal, vertical o diagonal ininterrumpida de 5 fichas del mismo color.**
Para 3 jugadores o 3 equipos, se gana el juego con un solo sequence.

PREPARACIÓN:

Hasta 3 jugadores, el juego se juega individualmente.
Con más de 3, los jugadores juegan por parejas en 2 o 3 equipos. Los miembros del equipo deben **alternar sus posiciones físicas** con oponentes alrededor de la superficie de juego.

Los jugadores / equipos eligen su color y cogen las fichas correspondientes.
Cada equipo elige una carta. El que obtiene la carta más alta comienza el juego.
En caso de empate, se coge una segunda carta.
Reparto de cartas según el número de jugadores:

Para 2 jugadores:	7 cartas cada uno	De 8 a 9 jugadores:	4 cartas cada uno
De 3 a 4 jugadores:	6 cartas cada uno	De 10 a 12 jugadores:	3 cartas cada uno
Para 6 jugadores:	5 cartas cada uno		

El resto de cartas formarán el montón de robar.

¿CÓMO SE JUEGA?:

En cada turno el jugador juega una de las cartas de su mano y la coloca boca arriba frente a él. Luego coge una ficha de su color y la coloca en **uno de los espacios libres del tablero que coincide con la carta.**

Ejemplo: si se juega la carta del Rey de Corazones, coloca una ficha en una de las 2 casillas del Rey de Corazones (siempre que esté libre).

Roba una carta para finalizar tu turno. ¡Pero atención! Si no robas una carta antes de que el próximo jugador haga un movimiento **Y** robe tu carta, pierdes el derecho de coger una carta y **debes continuar el juego con una carta menos.**

PT

Ser o primeiro
vert
Para 3 jo

Com mais de 3 jog
alternar as su

Os jogadore
Cada equipa

Para 2 jogadore
De 3 a 4 jogado
Para 6 jogadore

Em cada turno,
Em seguida,

Exe

Rouba uma cart
próximo jogado
ca

CONTEÚDO:

Tabuleiro de jogo, 104 cartas Sequence, 45 fichas azuis,
45 fichas verdes, 45 fichas vermelhas e instruções.

OBJETIVO DO JOGO:

o jogador a obter 2 sequence. Uma sequence é **uma linha horizontal, tical ou diagonal ininterrupta de 5 fichas da mesma cor.** gadores ou 3 equipas, ganha-se o jogo com uma única sequence.

MONTAGEM:

Até 3 jogadores, o jogo é jogado individualmente.
gadores joga-se em pares de 2 ou 3 equipas. Os membros da equipa devem **as posições físicas** com os adversários ao redor da superfície de jogo.

es / equipas escolhem a sua cor e pegam nas fichas correspondentes.
a escolhe uma carta. Aquele que recebe a carta mais alta inicia o jogo.
Em caso de empate, retira-se uma segunda carta.
Distribuição das cartas segundo o número de jogadores:

s:	7 cartas cada um	De 8 a 9 jogadores:	4 cartas cada um
res:	6 cartas cada um	De 10 a 12 jogadores:	3 cartas cada um
s:	5 cartas cada um		

O resto das cartas formará o monte para roubar.

JOGAR O JOGO:

o jogador deve jogar uma das suas cartas e colocá-la de frente para ele. pegue numa ficha da sua cor e coloca-a **num dos espaços livres do tabuleiro que coincidir com a sua carta.**

mplo: se se joga a carta Rei de Corações, coloca-se uma ficha numa das 2 casas do Rei dos Corações (desde que esteja livre).

a para terminar o turno. Mas atenção! Se não roubas uma carta antes do r fazer a sua jogada **e** roubar a tua carta, perdes o direito de pegar numa arta e **deves continuar o jogo com uma carta a menos**.

PL

ZAWARTOŚĆ:

1 plansza do gry, 104 karty Sequence, 6 kart ściągawek, 45 niebieskich żetonów, 45 zielonych żetonów, 45 czerwonych żetonów, instrukcja.

CEL GRY:

Być pierwszym z graczy / drużyną która zdobędzie dwie sekwencje.
Sekwencja to nieprzerwany ciąg 5 żetonów na planszy w jednakowym kolorze.
Dla 3 graczy, lub 3 drużyn - wystarczy jedna sekwencja aby wygrać grę.

PRZYGOTOWANIE:

Dla 2 lub 3 graczy, każdy gra indywidualnie. Powyżej 3 graczy rozgrywacie partie w drużynach. Gracze jednej drużyny powinni siedzieć - po przeciwległych stronach planszy, naprzemiennie z przeciwnikami. Gracze/drużyny wybierają swój kolor żetonów.

Każda z drużyn ciągnie kartę. Gracz który wyciągnął najsilniejszą kartę rozpoczyna grę.
W przypadku remisu - gracze dociągają kolejną kartę.
Rozdaj karty zgodnie z ilością graczy:

Dla 2 graczy:	7 kart dla każdego,	Dla 8 lub 9:	4 karty dla każdego,
Dla 3 lub 4:	6 kart dla każdego,	Dla 10 lub 12:	3 karty dla każdego.
Dla 6 graczy:	5 kart dla każdego,		

Pozostałe karty tworzą bank.

ROZGRYWKA:

Podczas swojej tury, gracz wybiera jedną ze swoich kart i umieszcza awersem do góry przed sobą. Następnie kładzie żeton w swoim kolorze, na planszy w wolnym miejscu oznaczonym symbolem wyłożonej karty.

Przykład: Jeżeli Król Kier został zagrany, kładę żeton na jednym z pól oznaczonych symbolem Król Kier (pod warunkiem że pole jest wolne).

Dociągnij kartę aby zakończyć swoją turę. Bądź ostrożny!
Jeżeli nie pobierzesz karty zanim następny gracz umieści swój żeton, i dobierze kartę, tracisz prawo dobrania karty - kończysz grę z jedną mniej kartą na ręku.