

SEQUENTIA

COS'È SEQUENTIA

SEQUENTIA È UN CARD GAME IN **CONTINUA EVOLUZIONE**
CON **DIVERSE MODALITÀ DI GIOCO** E DI DIFFICOLTÀ.
OGNI MODALITÀ USA DINAMICHE ED AZIONI DIFFERENTI TRA LORO
MA CON IL MEDESIMO SCOPO FINALE,
QUELLO DI **REALIZZARE PIÙ SEQUENZE POSSIBILI**.

ELEMENTI PRESENTI NELLE CARTE



GRAFICA BASE

=



CIFRA DI RIFERIMENTO
PER COMPORRE
UNA SEQUENZA



SIMBOLO +
SE PRESENTE
IDENTIFICA UNA CARTA BONUS
SE ASSENTE
IDENTIFICA UNA CARTA SEMPLICE



ORDINE DELLE CIFRE
PER COMPORRE
LA SEQUENZA



COLORE DI RIFERIMENTO
DELLA CARTA

MODALITÀ DI GIOCO AL MOMENTO DISPONIBILI

SHIFT - DIFFICOLTÀ BASSA
STACK - DIFFICOLTÀ MEDIA
OVERLAY - DIFFICOLTÀ ALTA

AL MOMENTO SONO IN STUDIO ALTRE MODALITÀ DI GIOCO
SE VUOI PROVARE IN ANTEPRIMA DIVENTA UN MIO TESTER



SE HAI IN MENTE UNA NUOVA MODALITÀ PER SEQUENTIA CONTATTAMI PER MAIL
O TRAMITE WHATSAPP AL NUMERO CHE TROVI SU LUDODI.IT

MODALITÀ SHIFT

DIFFICOLTÀ: FACILE
GIOCATORI: DA 2 A 4
TEMPO: 10 MINUTI

ELEMENTI VALIDI PER IL GIOCO:



COME SI GIOCA

- 1** CON LE CARTE DEL MAZZO, SI CREA SUL TAVOLO UN QUADRATO 3X3 LASCIANDO VUOTA LA POSIZIONE CENTRALE.

A VOSTRA DISCREZIONE SCEGLIETE L'ORDINE DI GIOCO O USATE L'APP GRATUITA LUDODI SCARICABILE DA APPSTORE E GOOGLEPLAY.

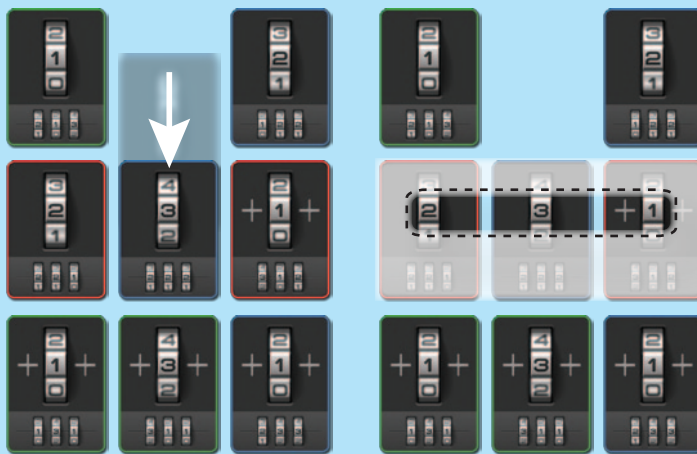


SISTEMAZIONE

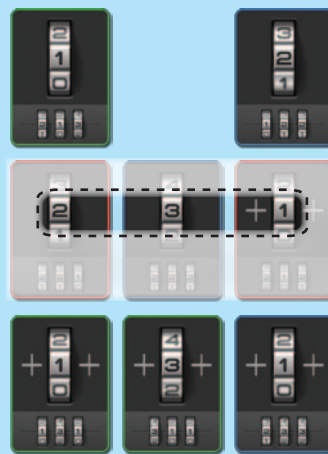
- 2** OGNI GIOCATORE PRENDE 1 CARTE DAL MAZZO PRINCIPALE, LA SUA SEQUENZA SARÀ L'OBIETTIVO. AL PROPRIO TURNO SI AVRÀ A DISPOSIZIONE UN MASSIMO DI 6 MOVIMENTI PER SPOSTARE LE CARTE SUL TAVOLO E TENTARE DI COMPORRE LA PROPRIA SEQUENZA.

SONO VALIDI TUTTI I MOVIMENTI DELLE CARTE ADIACENTI ALLO SPAZIO VUOTO.

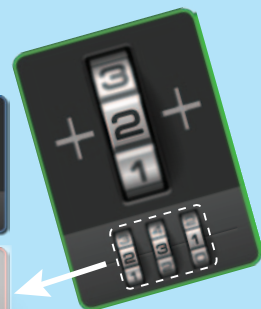
LA SEQUENZA OTTENUTA È VALIDA SOLO IN ORIZZONTALE DA SINISTRA VERSO DESTRA.



SPOSTAMENTO



SEQUENZA



CARTA GIOCATORE
VIENE OTTENUTA LA SEQUENZA INDICATA DOPO LO SPOSTAMENTO

- 3** NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE ABBA OTTENUTO LA SEQUENZA CORRETTA ENTRO IL 6° MOVIMENTO:

- 1) PRENDERÀ LE TRE CARTE DELLA SEQUENZA OTTENUTA E LA SUA CARTA E LE POSIZIONERÀ ACCANTO A SE
- 2) RIMPIAZZERÀ TUTTI GLI SPAZI VUOTI TRANNE UNO (DOVE LASCIARLO SARÀ A SUA DISCREZIONE) CON LE CARTE DEL MAZZO
- 3) PRENDERÀ UNA NUOVA CARTA
- 4) PASSERÀ LA MANO

NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE NON ABBA OTTENUTO LA SEQUENZA CORRETTA ENTRO IL 6° MOVIMENTO:

- 1) PASSERÀ LA MANO CONSERVANDO LA SUA CARTA PER IL TURNO SUCCESSIVO

NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE ABBA UNA SEQUENZA IMPOSSIBILE DA REALIZZARE CON LE CARTE IN GIOCO:

- 1) PRENDERÀ UNA NUOVA CARTA ELIMINANDO DEFINITIVAMENTE DAL GIOCO QUELLA VECCHIA
- 2) PASSERÀ LA MANO



ES. DI SEQUENZA IMPOSSIBILE DA REALIZZARE CON LE CARTE IN GIOCO PERCHÉ NON SONO PRESENTI 3 NUMERI 3 SUL TAVOLO. (VEDI ESEMPIO SISTEMAZIONE)

NOTA: QUANDO SARANNO TERMINATE LE CARTE DEL MAZZO, NON SI POTRÀ CAMBIARE LA SEQUENZA IMPOSSIBILE IN MANO, SI PASSERÀ LA MANO NEL TENTATIVO DI POTERLA GIOCARE NELLE MANI SUCCESSIVE.

- 4** LA PARTITA TERMINA QUANDO TUTTE LE CARTE DEL MAZZO SONO TERMINATE E NON SI POTRANNO PIÙ COMPORRE SEQUENZE. VINCE CHI AVRÀ RACCOLTO IL MAGGIOR NUMERO DI CARTE.

MODALITÀ STACK

DIFFICOLTÀ: MEDIA
GIOCATORI: DA 2 A 4
TEMPO : 15 MINUTI

ELEMENTI VALIDI PER IL GIOCO:



COME SI GIOCA

1 OGNI GIOCATORE PRENDE 3 CARTE DAL MAZZO PRINCIPALE.

A VOSTRA DISCREZIONE SCEGLIETE L'ORDINE DI GIOCO O USATE L'APP GRATUITA LUDODI SCARICABILE DA APPSTORE E GOOGLEPLAY.
LO SCOPO È QUELLO DI CREARE SUL TAVOLO UNA SEQUENZA DI CIFRE CHE COMPAIA NELLA SEQUENZA DI UNA CARTE IN NOSTRO POSSESSO.

DURANTE IL PROPRIO TURNO, SEGUENDO LE CARATTERISTICHE DELLE CARTE GIOCATE, I GIOCATORI DOVRANNO PER PRIMA COSA COMPORRE UNA FILA DI 4 CARTE SUL TAVOLO, UNA ADIACENTE ALL'ALTRA. QUESTE CARTE COSTITUIRANNO LE SEQUENZE POSSIBILI PER VINCERE LA MANO. **LE SEQUENZE CONSENTITE SARANNO DA SINISTRA VERSO DESTRA.**

IL LATO DOVE AFFIANCARE LE CARTE GIÀ POSIZIONATE SARÀ A DISCREZIONE DEL GIOCATORE DI TURNO. QUANDO SARANNO STATE POSIZIONATE TUTTE LE 4 CARTE SUL TAVOLO, LE SUCCESSIVE DOVRANNO ESSERE MESSE SOPRA AD ESSE CREANDO MAN MANO DELLE PILE DI CARTE. QUALE PILA SCEGLIERE SARÀ A DISCREZIONE DEL GIOCATORE.

OGNI VOLTA CHE CI SARANNO MENO DI 4 PILE SUL TAVOLO, LA PRIORITÀ DEI GIOCATORI SARÀ QUELLA DI RIMPIAZZARE LE PILE MANCANTI, PRIMA DI POTER POSIZIONARE DELLE CARTE SOPRA A QUELLE ESISTENTI O DI POTER GIOCARE DELLE SEQUENZE.



ECCO UN ESEMPIO DELLE 4 PILE DI CARTE POSTE SUL TAVOLO

2 COME SI PROCEDE AL PROPRIO TURNO

- NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE ABBIA GIOCATO UNA CARTA "SEMPLICE" DOVRÀ :

PASSARE IL TURNO PRENDENDO SE POSSIBILE DAL MAZZO PRINCIPALE LE CARTE MANCANTI PER TORNARE AD AVERNE TRE IN MANO

OPPURE

GIOCARE UN'ALTRA CARTA COME SEQUENZA E PROCEDERE DI CONSEGUENZA

- NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE ABBIA GIOCATO UNA CARTA "BONUS" DOVRÀ :

GIOCARE UN'ALTRA CARTA COME SEQUENZA E PROCEDERE DI CONSEGUENZA

OPPURE

GIOCARE UNA CARTA "SEMPLICE" E PROCEDERE DI CONSEGUENZA

OPPURE

GIOCARE UNA CARTA "BONUS" E PROCEDERE DI CONSEGUENZA

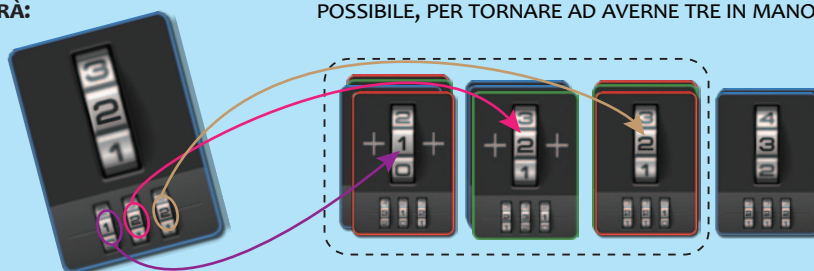
OPPURE

SE LA CARTA "BONUS" NON PUÒ SODDISFARE UNA DELLE SCELTE PRECEDENTI, ALLORA **PASSARE IL TURNO** PRENDENDO DAL MAZZO PRINCIPALE LE CARTE MANCANTI, SE POSSIBILE, PER TORNARE AD AVERNE TRE IN MANO

- NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE ABBIA GIOCATO UNA CARTA "SEMPLICE" O "BONUS" COME SEQUENZA DOVRÀ:

PRENDERE TUTTE LE CARTE DELLE TRE PILE COINVOLTE NELLA SEQUENZA
PASSARE IL TURNO PRENDENDO DAL MAZZO PRINCIPALE LE CARTE MANCANTI, SE POSSIBILE, PER TORNARE AD AVERNE TRE IN MANO

CARTA IN MANO AL GIOCATORE E USATA COME SEQUENZA



3 LA PARTITA TERMINA QUANDO TUTTE LE CARTE DEL MAZZO E QUELLE IN POSSESSO DEI GIOCATORI SONO FINITE. VINCE CHI AVRÀ RACCOLTO IL MAGGIOR NUMERO DI CARTE.

MODALITÀ OVERLAY

DIFFICOLTÀ: ALTA
GIOCATORI: DA 2 A 4
TEMPO: 15 MINUTI

ELEMENTI VALIDI PER IL GIOCO:



COME SI GIOCA

1 CON LE CARTE DEL MAZZO, SI CREA SUL TAVOLO UN QUADRATO 3X3

A VOSTRA DISCREZIONE SCEGLIETE L'ORDINE DI GIOCO O USATE L'APP GRATUITA LUDODI SCARICABILE DA APPSTORE E GOOGLEPLAY.



SISTEMAZIONE

2 OGNI GIOCATORE PRENDE 3 CARTE DAL MAZZO PRINCIPALE. NEL SUO TURNO DOVRÀ POSIZIONARLE TUTTE SOPRA A QUELLE PRESENTI SUL TAVOLO.

LE CARTE NON POSSONO ESSERE SISTEMATE SOPRA A QUELLE CON LO STESSO NUMERO O GIÀ POSIZIONATE DALLO STESSO GIOCATORE NEL TURNO IN CORSO.

LA SEQUENZA INDICATA SU OGNI CARTA È ATTUABILE CON LA COMBINAZIONE DI CIFRE PRESENTI NELLA RIGA E NELLA COLONNA CHE LA INTERSECANO.

LA SEQUENZA OTTENUTA È VALIDA SOLO IN ORIZZONTALE DA SINISTRA VERSO DESTRA E VERTICALE DALL'ALTO VERSO IL BASSO.

È CONSENTITO CREARE PIÙ SEQUENZE, MA SARANNO VALIDE SOLO QUELLE CHE NON SI INTERSECHERANNO TRA LORO



ESEMPIO DI CIFRE UTILIZZABILI PER FORMARE LA SEQUENZA SULLA CARTA INDICATA

DUE SEQUENZE ATTUABILI

3 NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE ABBA OTTENUTO UNA O PIÙ SEQUENZE

- 1) PRENDERÀ TUTTE LE CARTE INTERESSATE DALLA/E SEQUENZA/E (COMPRESSE QUELLE CHE SI TROVANO SOTTO DI ESSE) E LE POSIZIONERÀ ACCANTO A SÈ
- 2) RIPRISTINERÀ IL 3X3 SUL TAVOLO USANDO LE CARTE DEL MAZZO
- 3) PASSERÀ LA MANO PRENDENDO TRE NUOVE CARTE

NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE NON ABBA OTTENUTO LA SEQUENZA

- 1) PASSERÀ LA MANO PRENDENDO TRE NUOVE CARTE

NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE NON POSSA SISTEMARE UNA O PIÙ CARTE:

- 1) SCARTERÀ LE CARTE IN QUESTIONE, ELIMINANDOLE DEFINITIVAMENTE DAL GIOCO E POI PROCEDERÀ IN UNA DELLE DUE MOALITÀ PRECEDENTI

NEL CASO IN CUI IL GIOCATORE NON POSSA PRENDERE TUTTE E TRE LE CARTE CHE GLI SPETTANO DAL MAZZO PRINCIPALE:

- 1) PRENDERÀ SOLO QUELLE A DISPOSIZIONE

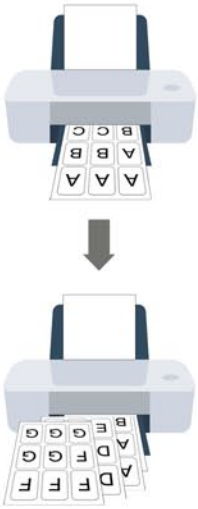
4 LA PARTITA TERMINA QUANDO LE CARTE DEL MAZZO PRINCIPALE SONO TERMINATE E NON SI POTRANNO PIÙ COMPORRE SEQUENZE. VINCE CHI AVRÀ RACCOLTO IL MAGGIOR NUMERO DI CARTE.

COME SI STAMPA



HOW TO PRINT IT

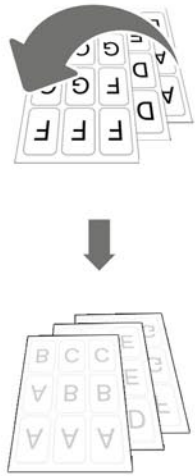
1°



**STAMPARE
IL FRONTE**

PRINT THE FRONT

2°



**CAPOVOLGERE
LE PAGINE
ORIZZONTALMENTE**

TURN THE PAGES
ROUND HORIZONTALLY

3°



**INSERIRLE
NELLA STAMPANTE
SENZA RUOTARLE**

INSERT THEM
INTO THE PRINTER
WITHOUT ROTATING THEM

4°



**STAMPARE
IL RETRO**

PRINT THE BACK



COME SI TAGLIA HOW TO CUT IT



SEGUI LA LINEA STAMPATA SU UN LATO DELLE CARTE

FOLLOW THE PRINTED LINE ON ONE SIDE OF THE CARDS

