

SEQUENTIA

QUÉ ES SEQUENTIA

SEQUENTIA ES UN JUEGO DE CARTAS EN CONTÍNUA EVOLUCIÓN,
CON **DIFERENTES MODALIDADES DE JUEGO** Y VARIAS DIFICULTADES.
CADA MODALIDAD USA DINÁMICA Y ACCIONES DIFERENTES PERO TIENEN LA MISMA FINALIDAD,
QUE ES **REALIZAR EL MAYOR NÚMERO DE SECUENCIAS POSIBLES**.

ELEMENTOS PRESENTES EN LAS CARTAS



GRÁFICA BASE

=



NÚMERO
CON EL QUE COMPOSER
UNA SECUENCIA



SÍMBOLO +
CUANDO APARECE
IDENTIFICA
UNA CARTA BONUS/COMODÍN
CUANDO NO APARECE
IDENTIFICA UNA CARTA NORMAL



ORDEN DE LOS NÚMEROS
PARA COMPOSER
UNA SECUENCIA



COLOR DE REFERENCIA
DE LA CARTA

MODALIDADES DE JUEGO DISPONIBLES ACTUALMENTE

SHIFT - POCA DIFICULTAD
STACK - DIFICULTAD MEDIA
OVERLAY - DIFICULTAD ALTA

ACTUALMENTE ESTAMOS ESTUDIANDO OTRAS MODALIDADES DE JUEGO
SI QUIERES PROBARLAS CON ANTÍCIPO PUEDES CONVERTIRTE EN MI TESTER.



SI SE TE OCURRE UNA NUEVA MODALIDAD DE JUEGO PARA SEQUENTIA
CONTÁCTAME AL CORREO ELECTRÓNICO O A TRAVÉS DEL NÚMERO DE WHATSAPP
QUE ENCUENTRAS EN ESTA PÁGINA LUDODI.IT

MODALIDAD SHIFT

DIFFICULTAD: FÁCIL
JUGADORES: DE 2 A 4
DURACIÓN: 10 MINUTOS

ELEMENTOS VÁLIDOS PARA EL JUEGO:



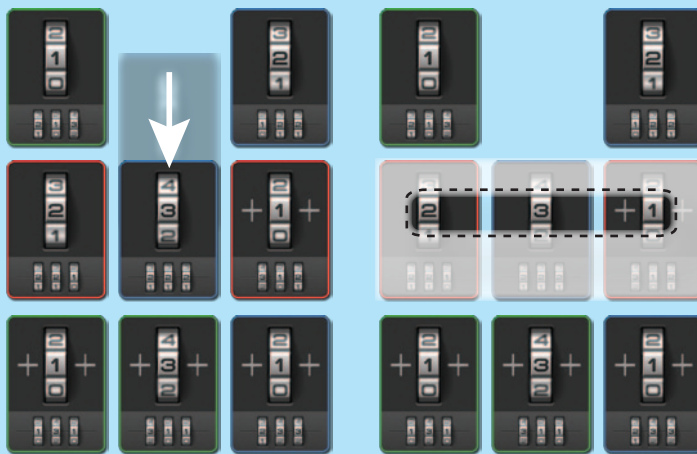
COMO JUGAR

- 1** CON LAS CARTAS DE LA BARAJA SE CREA SOBRE LA MESA UN CUADRADO 3X3, DEJANDO VACÍA LA POSICIÓN CENTRAL. DECIDID VOSOTROS MISMOS EL ORDEN DEL JUEGO O, SI SE PREFERE, USAD LA APLICACIÓN LUDODI QUE SE PUEDE DESCARGAR GRATUITAMENTE EN GOOGLEPLAY Y APPSTORE.



ORDEN

- 2** CADA JUGADOR COGE UNA CARTA DE LA BARAJA CON EL OBJETIVO DE CREAR UNA SECUENCIA. CUANDO LLEGA EL TURNO DE UN JUGADOR, ÉSTE DISPONE DE UN MÁXIMO DE 6 MOVIMIENTOS PARA MOVER LAS CARTAS SOBRE LA MESA E INTENTAR COMPONER UNA SECUENCIA. SON VÁLIDOS TODOS LOS MOVIMIENTOS DE CARTAS ALREDEDOR DEL ESPACIO VACÍO. LA SECUENCIA OBTENIDA SE CONSIDERA CORRECTA LEYÉNDOLA EN HORIZONTAL Y DE IZQUIERDA A DERECHA.



CARTA DEL JUGADOR:
DESPUÉS DE MOVER LAS CARTAS OBTIENE LA SECUENCIA QUE BUSCABA.

MOVIMIENTO

SECUENCIA

- 3** SI EL JUGADOR HA CONSEGUIDO SU SECUENCIA OBJETIVO CON SEIS MOVIMIENTOS:

- 1) COGE LAS TRES CARTAS DE SU SECUENCIA Y LAS RETIRA JUNTO A ÉL
- 2) RELLENA CON CARTAS DEL MONTÓN LOS ESPACIOS VACÍOS, EXCEPTO UNO; ÉL MISMO DECIDIRÁ CUAL
- 3) COGERÁ UNA CARTA
- 4) PASARÁ EL TURNO

SI EL JUGADOR NO HA CONSEGUIDO SU SECUENCIA OBJETIVO CON SEIS MOVIMIENTOS:

- 1) PASARÁ SU TURNO CONSERVANDO SU MISMA CARTA PARA EL SIGUIENTE TURNO

SI EL JUGADOR TIENE UNA SECUENCIA QUE ES IMPOSIBLE OBTENER CON LAS CARTAS SOBRE LA MESA:

- 1) UNA CARTA NUEVA ELIMINANDO PARA SIEMPRE DEL JUEGO LA ANTERIOR, Y PASARÁ SU TURNO
- 2) PASARÁ EL TURNO



EJEMPLO DE SECUENCIA IMPOSIBLE: EN ESTE CASO NO EXISTEN 3 NÚMEROS 3 COLOCADOS ENCIMA DE LA MESA (VER DIBUJO ORDEN)

NOTA: CUANDO LAS CARTAS DE MONTÓN SE HABRÁN ACABADO, NO SE PODRÁ CAMBIAR LA SECUENCIA IMPOSIBLE Y SE PASARÁ EL TURNO MANTENENDO LA MISMA CARTA, TENTANDO DE COMPONER LA SECUENCIA OBJETIVO EN TURNOS SUCESIVOS.

- 4** LA PARTIDA SE ACABA CUANDO SE ACABAN TODAS LAS CARTAS DEL MONTÓN Y NO SE PUEDEN COMPONER MÁS SECUENCIAS. GANA QUIEN HA CONSEGUIDO EL MAYOR NÚMERO DE CARTAS.

MODALIDAD STACK

DIFFICULTAD: MEDIA
JUGADORES: DE 2 A 4
DURACIÓN: 15 MINUTOS

ELEMENTOS VÁLIDOS PARA EL JUEGO:



COMO JUGAR

- 1** CADA JUGADOR COGE TRES CARTAS DE LA BARAJA. DECIDID VOSOTROS MISMOS EL ORDEN DEL JUEGO O, SI SE PREFERE, USAD LA APLICACIÓN LUDODI QUE SE PUEDE DESCARGAR GRATUITAMENTE EN GOOGLEPLAY Y APPSTORE. EL OBJETIVO ES CREAR SOBRE LA MESA UNA SECUENCIA DE NÚMEROS QUE COINCIDA CON LA SECUENCIA DE UNA DE LAS TRES CARTAS QUE POSEEMOS.

DURANTE SU TURNO, SIGUIENDO LAS CARACTERÍSTICAS DE LAS CARTAS EN JUEGO, LOS JUGADORES DEBERÁN COMPONER, LO PRIMERO, UNA FILA DE 4 CARTAS SEGUIDAS SOBRE LA MESA. ESTAS CARTAS INDICARÁN LAS POSIBLES SECUENCIAS PARA GANAR EL TURNO. **LAS SECUENCIAS SERÁN VALIDAS LEYÉNDOLAS SIEMPRE DE IZQUIERDA A DERECHA.**

EL JUGADOR PODRÁ COLOCAR SU CARTA ELIGIENDO LA DERECHA O LA IZQUIERDA DE LAS PRESENTES SOBRE LA MESA. UNA VEZ COLOCADAS LAS CUATRO CARTAS SOBRE LA MESA, LAS SIGUIENTES SE COLOCARÁN SOBRE ÉSTAS, CREANDO MONTONCITOS DE CARTAS. EL JUGADOR PODRÁ ELEGIR EL MONTÓN SOBRE EL QUE COLOCAR SU CARTA.

CADA VEZ QUE HABRÁ MENOS DE CUATRO MONTONES SOBRE LA MESA, LA PRIORIDAD DE LOS JUGADORES SERÁ CREAR EL MONTÓN QUE FALTA, ANTES DE POSICIONAR CARTAS SOBRE LOS MONTONES YA EXISTENTES O DE PODER CREAR SECUENCIAS.



ESTE ES UN EJEMPLO DE CÓMO COLOCAR LAS CUATRO CARTAS SOBRE LA MESA.

2

CÓMO PROCEDER CUANDO ES TU TURNO

- EN CASO DE QUE EL JUGADOR HAYA JUGADO UNA CARTA "SIMPLE" DEBERÁ :
 - PASAR EL TURNO Y ROBAR DE LA BARAJA, CUANDO ES POSIBLE, EL NÚMERO DE CARTAS NECESARIAS PARA SEGUIR TENIENDO TRES EN LA MANO
 - JUGAR OTRA CARTA COMO SECUENCIA Y POR LO TANTO, SEGUIR
- EN CASO DE QUE EL JUGADOR HAYA JUGADO CON UNA CARTA "COMODÍN":
 - JUGAR OTRA CARTA COMO SECUENCIA Y POR LO TANTO, SEGUIR
 - JUGAR UNA CARTA "SIMPLE" Y POR LO TANTO, SEGUIR
 - JUGAR UNA CARTA "COMODÍN" Y POR LO TANTO, SEGUIR
 - SI LA CARTA COMODÍN NO PUEDE AYUDAR A CONSEGUIR EL OBJETIVO A LAS ANTERIORES, SE PASA EL TURNO Y SE ROBA, SI ES POSIBLE, EL NÚMERO DE CARTAS NECESARIAS PARA SEGUIR CON TRES EN LA MANO.
- EN CASO DE QUE EL JUGADOR HAYA JUGADO UNA CARTA "SIMPLE" O COMODÍN" PARA FORMAR UNA SECUENCIA DEBERÁ
 - COGER TODAS LAS CARTAS DE LOS TRES MONTONES BAJO SU SECUENCIA Y PASAR EL TURNO, ROBANDO DE LA BARAJA, SI ES POSIBLE, EL NÚMERO DE CARTAS NECESARIAS PARA SEGUIR TENIENDO TRES EN LA MANO.

CARTA QUE EL JUGADOR TIENE EN MANO Y SIRVE PARA COMPONER UNA SECUENCIA



- 3** LA PARTIDA SE ACABA CUANDO SE ACABAN TODAS LAS CARTAS DEL MONTÓN O LAS DE LOS JUGADORES . GANA QUIEN HA CONSEGUIDO EL MAYOR NÚMERO DE CARTAS.

MODALIDAD OVERLAY

DIFFICULTAD: ALTA
JUGADORES: DE 2 A 4
DURACIÓN: 15 MINUTOS

ELEMENTOS VÁLIDOS PARA EL JUEGO:



COMO JUGAR

- 1** CON LAS CARTAS DE LA BARAJA SE CREA SOBRE LA MESA UN CUADRADO 3X3.

DECIDID VOSOTROS MISMOS EL ORDEN DEL JUEGO O, SI SE PREFERE, **USAD LA APLICACIÓN LUDODI QUE SE PUEDE DESCARGAR GRATUITAMENTE EN GOOGLEPLAY Y APPSTORE**



ORDEN

- 2** CADA JUGADOR COGE TRES CARTAS DE LA BARAJA. EN SU TURNO DEBERÁ COLOCARLAS TODAS SOBRE LAS CARTAS YA PRESENTES SOBRE LA MESA.

LAS CARTAS NO PUEDEN COLOCARSE SOBRE CARTAS QUE TIENEN EL MISMO NÚMERO O QUE HAN SIDO COLOCADAS POR ESE MISMO JUGADOR EN ESE MISMO TURNO. LA SECUENCIA INDICADA EN CADA CARTA ES POSIBLE CON LA COMBINACIÓN DE NÚMEROS PRESENTES EN LA LÍNEA Y LA COLUMNA QUE LA CRUZAN.

LA SECUENCIA QUE SE OBTIENE ES VÁLIDA SÓLO EN HORIZONTAL DE IZQUIERDA A DERECHA Y EN VERTICAL DE ARRIBA A ABAJO. ESTÁ CONSENTIDO CREAR VARIAS SECUENCIAS, PERO SERÁN VALIDAS SÓLO LAS QUE NO SE CRUCEN ENTRE ELLAS.



EJEMPLO DE NÚMEROS QUE SE PUEDEN UTILIZAR PARA FORMAR LA SECUENCIA INDICADA SOBRE LA CARTA.

DOS POSIBLES SECUENCIAS

- 3** EN CASO DE QUE EL JUGADOR HAYA CONSEGUIDO UNA O MÁS SECUENCIAS:

- 1) COGERÁ TODAS LAS CARTAS INTERESADAS EN LA SECUENCIA (INCLUÍDAS LAS DE DEBAJO) Y LAS PONDRÁ JUNTO A ÉL
- 2) VOLVERÁ A CEAR EL CUADRO 3X3 USANDO LAS CARTAS DE LA BARAJA
- 3) PASARÁ EL TURNO COGIENDO TRES CARTAS NUEVAS
- 4) PASARÁ EL TURNO

EN CASO DE QUE EL JUGADOR NO HAYA OBTENIDO LA SECUENCIA:

- 1) PASARÁ EL TURNO COGIENDO TRES CARTAS NUEVAS

EN CASO DE QUE EL JUGADOR NO PUEDA COLOCAR UNA O MÁS CARTAS:

- 1) DESCARTARÁ ESAS CARTAS, ELIMINANDOLAS DEL JUEGO Y SEGUIRÁ CON UNA DE LAS DOS MODALIDADES ANTERIORES

EN CASO DE QUE EL JUGADOR NO PUEDA COGER LAS TRES CARTAS QUE DEBERÍA COGER DE LA BARAJA:

- 1) COGERÁ SÓLO LAS QUE HAY A DISPOSICIÓN

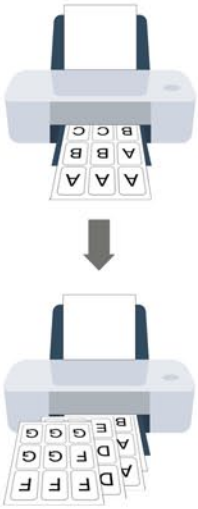
- 4** LA PARTIDA SE ACABA CUANDO SE ACABAN TODAS LAS CARTAS DEL MONTÓN Y NO SE PUEDEN COMPONER MÁS SECUENCIAS. GANA QUIEN HA CONSEGUIDO EL MAYOR NÚMERO DE CARTAS

COME SI STAMPA



HOW TO PRINT IT

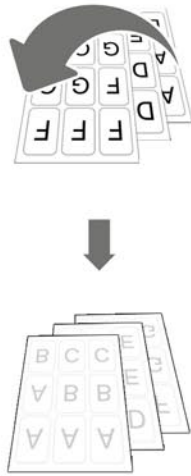
1°



**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

