



Sequence

Spielanleitung – kurz erklärt

2–12

SPIELER

Sequence ist ein Karten-Brettspiel für 2 bis 12 Personen, die in zwei oder drei gleich große Teams aufgeteilt werden. Jede Karte auf eurer Hand gehört zu einem Feld auf dem Spielplan, und wer dort einen Marker ablegt, baut an einer Fünferreihe. Ziel ist es, vor den Gegnern die geforderte Anzahl solcher Reihen zu vollenden.

Spielziel

Ihr wollt Fünferreihen aus euren Markern bilden – waagrecht, senkrecht oder diagonal. Zu zweit braucht ihr zwei solcher Sequenzen, zu dritt genügt eine.

Vorbereitung

Bildet zwei oder drei gleich große Teams und setzt euch abwechselnd um den Tisch. Jedes Team nimmt einen Markersatz. Der Geber mischt die 104 Karten und verteilt je nach Spielerzahl 3 bis 7 Karten, der Rest bleibt als verdeckter Nachziehstapel liegen.

So spielt ihr

- 1 Links vom Geber geht es los, danach reihum im Uhrzeigersinn.
- 2 Lege eine Handkarte offen auf deinen eigenen Ablagestapel.
- 3 Setze einen Marker deiner Teamfarbe auf ein freies Feld mit genau diesem Kartenbild.
- 4 Ziehe eine neue Karte nach.
- 5 Buben wirken anders: zweiäugige setzen einen Marker auf ein beliebiges freies Feld, einäugige entfernen einen gegnerischen Marker.

So gewinnt ihr

Sobald euer Team die nötige Zahl an Fünferreihen fertig hat, ist das Spiel vorbei. Zu zweit sind es zwei Sequenzen, bei drei Teams reicht eine.

Spielziel

Ihr versucht, fünf Marker eurer Farbe ohne Lücke nebeneinander auf den Spielplan zu bringen. Die Reihe darf waagrecht, senkrecht oder diagonal verlaufen; eine solche Reihe heißt Sequenz. In der Variante mit zwei Spielern oder zwei Teams gewinnt, wer zuerst zwei Sequenzen besitzt. Spielen drei Teams mit, genügt eine einzige fertige Sequenz.

Spielmaterial

1 Spielplan

104 Sequence-Karten

48 Marker blau

48 Marker grün

48 Marker rot

Spielaufbau

- Legt den Spielplan so auf den Tisch, dass alle ihn gut erreichen können.
- Teilt euch in zwei oder drei gleich große Teams auf. Möglich sind 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10 oder 12 Mitspieler.
- Setzt euch im Wechsel: Bei zwei Teams folgt auf einen Spieler von Team A einer von Team B. Bei drei Teams gehört jeder dritte Platz zum selben Team.
- Jedes Team bekommt einen kompletten Markersatz in einer Farbe. Bei zwei Teams bleibt der dritte Satz in der Schachtel.
- Ermittelt den Geber: Jemand mischt und gibt reihum je eine Karte aus. Wer die niedrigste Karte hat, gibt; Asse zählen dabei hoch.
- Der Geber mischt alle Karten und teilt die passende Anzahl aus. Bei zwei Teams: 7 Karten zu zweit, 6 zu viert, 5 bei 6 Spielern, 4 bei 8 Spielern, 3 bei 10 und 12 Spielern. Bei drei Teams: 6 Karten zu dritt, 5 bei 6 Spielern, 4 bei 9 Spielern, 3 bei 12 Spielern.
- Der Rest kommt verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte. Haltet eure Handkarten geheim.

Spielbeginn

Den ersten Zug macht die Person links neben dem Geber. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Grundzug

Wenn du dran bist, suchst du eine Karte aus deiner Hand aus und legst sie offen vor dich. Dieser offene Stapel ist dein persönlicher Ablagestapel und muss für alle sichtbar bleiben. Anschließend nimmst du einen Marker in deiner Teamfarbe und setzt ihn auf das Feld, das zur gespielten Karte passt. Zum Schluss ziehst du eine Karte vom verdeckten Stapel nach.

Nachziehen nicht vergessen

Vergisst du die Ersatzkarte und der nächste Spieler hat bereits seinen Marker gesetzt und selbst nachgezogen, ist die Gelegenheit vorbei. Du spielst dann für den Rest der Partie mit einer Karte weniger.

Die Felder auf dem Plan

Jedes Kartenmotiv ist zweimal auf dem Spielplan abgebildet. Sind beide Felder noch frei, darfst du dir aussuchen, welches du belegst. Buben haben kein eigenes Feld.

Die vier Ecken

In den Ecken des Plans liegen Bonus-Felder. Sie gehören automatisch allen Teams und müssen nicht belegt werden. Jedes Team darf ein Eckfeld als gesetzten Marker für seine eigene Sequenz werten, auch mehrere Teams gleichzeitig.

Die acht Buben

Im Kartensatz stecken acht Buben in zwei Sorten.

- 1 **Zweiäugige Buben** sind Joker. Du legst den Buben ab und setzt dafür einen Marker auf ein beliebiges freies Feld.
- 2 **Einäugige Buben** sind Diebe. Du legst den Buben ab und nimmst dafür einen gegnerischen Marker vom Plan zurück in den Vorrat. Marker, die Teil einer fertigen Sequenz sind, bleiben tabu. Eine abgeschlossene Sequenz darf nicht mehr verändert werden.

Tote Karten

Gibt es für eine deiner Karten kein freies passendes Feld mehr, ist sie tot. Sage den anderen an, dass du eine tote Karte loswerden willst, lege sie auf deinen Ablagestapel und ziehe eine Ersatzkarte. Danach führst du deinen normalen Zug aus.

Der Spielzug

- 1 Wähle eine Karte aus deiner Hand und lege sie offen auf deinen Ablagestapel.
- 2 Setze einen Marker deiner Teamfarbe auf das zugehörige freie Feld. Bei einem zweiäugigen Buben darfst du ein beliebiges freies Feld wählen, bei einem einäugigen Buben nimmst du stattdessen einen gegnerischen Marker weg.
- 3 Ziehe eine Ersatzkarte vom verdeckten Stapel auf die Hand.

Sonderregeln

- Die vier Eckfelder gelten für jedes Team als besetzt, ohne dass dort ein Marker liegt.
- Fertige Sequenzen sind geschützt: Aus ihnen darf kein Marker entfernt werden.
- Wer das Nachziehen versäumt und erst merkt, nachdem der nächste Spieler Marker gesetzt und nachgezogen hat, spielt dauerhaft mit einer Karte weniger weiter.
- Eine tote Karte darfst du vor deinem eigentlichen Zug ablegen und ersetzen, musst das aber ansagen.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet, sobald ein Team die geforderte Anzahl Sequenzen vollendet hat. Bei zwei Spielern oder zwei Teams sind das zwei komplette Fünferreihen, bei drei Teams genügt eine. Ein Feld darf dabei zu zwei Sequenzen gleichzeitig gehören, die zweite Reihe kann also auf der ersten aufbauen.

Varianten

- **Spiel für 3 Spieler oder 3 Teams:** Alle drei Markerfarben sind im Spiel, jeder dritte Sitzplatz gehört zum selben Team. Es wird weniger ausgeteilt (6 Karten zu dritt, 5 bei 6, 4 bei 9, 3 bei 12 Spielern). Schon eine einzige Sequenz gewinnt.
- **Regelvariante gegen Beeinflussung:** Teammitglieder dürfen sich nicht gegenseitig lenken. Sagt jemand etwas, das ein anderes Teammitglied zu einem anderen Zug bewegt, muss das ganze Team je eine selbst gewählte Handkarte abgeben.
- **Profiregel:** Mit einem einäugigen Buben darf auch ein Marker aus einer bereits fertigen Sequenz entfernt werden.

Tipps

- Denke daran, dass ein Feld zu zwei Sequenzen zählen kann. Plane die zweite Reihe so, dass sie die erste kreuzt oder verlängert.
- Die Eckfelder zählen für dich gratis mit. Reihen, die an einer Ecke beginnen, brauchen dadurch weniger eigene Marker.
- Hebe einäugige Buben auf, bis ein Gegner kurz vor dem Abschluss einer Reihe steht. Ist die Sequenz einmal komplett, kommst du an diese Marker nicht mehr heran.
- Hat ein Motiv noch beide Felder frei, überlege, welches davon besser in deine geplante Reihe passt.
- Prüfe deine Hand regelmäßig auf tote Karten und tausche sie aus, statt mit unbrauchbaren Karten weiterzuspielen.

Häufige Fragen

Wie viele Sequenzen brauche ich zum Sieg?

Bei zwei Spielern oder zwei Teams sind zwei komplette Sequenzen nötig. Spielen drei Teams mit, gewinnt schon die erste fertige Sequenz.

Darf ein Marker zu zwei Sequenzen gehören?

Ja. Ein Feld der ersten Sequenz darf auch Teil der zweiten Sequenz sein.

Was passiert, wenn ich das Nachziehen vergesse?

Hat der nächste Spieler bereits seinen Marker gesetzt und nachgezogen, darfst du keine Karte mehr nehmen. Du spielst bis zum Ende mit einer Karte weniger.

Kann ich einen Marker aus einer fertigen Reihe entfernen?

In den Grundregeln nicht: Eine komplette Sequenz darf nicht mehr verändert werden. Nur mit der Profiregel ist das Entfernen per einäugigem Buben erlaubt.

Wofür sind die Eckfelder gut?

Die vier Ecken sind Bonus-Felder. Jedes Team darf sie für seine Sequenz mitzählen, ohne dort einen Marker zu setzen, auch mehrere Teams gleichzeitig.

Was mache ich mit einer Karte, deren Felder beide belegt sind?

Diese Karte gilt als tot. Kündige das an, lege sie ab, ziehe eine Ersatzkarte und spiele danach deinen normalen Zug.

Welches der beiden Felder einer Karte muss ich nehmen?

Sind beide Felder noch frei, hast du die freie Wahl. Jedes Motiv außer den Buben kommt zweimal auf dem Plan vor.

Was ist der Unterschied zwischen den Buben?

Zweiäugige Buben sind Joker und erlauben einen Marker auf einem beliebigen freien Feld. Einäugige Buben sind Diebe und nehmen einen gegnerischen Marker vom Plan.

Wer teilt die Karten aus?

Jemand gibt reihum je eine Karte aus. Wer die niedrigste Karte erhält, ist Geber; Asse gelten dabei als hoch.

Welche Spielerzahlen sind möglich?

Es können 2, 3, 4, 6, 8, 9, 10 oder 12 Personen mitspielen. Entscheidend ist, dass sich zwei oder drei gleich große Teams bilden lassen.

Informationen zum Spiel

Verlag	Hasbro
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Hasbro, zuletzt geprüft am 08.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/sequence/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/sequence/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026