

SET CUBED

Et artig spill med smarte koblinger (A Curious Game of Clever Connections®)

Instruksjoner

Para instrucciones en Español –
por favor visiten www.setgame.com

Pour des instructions en Français –
veuillez visiter www.setgame.com

Für Spielanleitungen auf Deutsch –
bitte besuchen Sie www.setgame.com

Side 2

ALDER: 8 år til voksen

ANTALL SPILLERE: 2 til 4

FORMÅL MED SPILLET: Å skåre flest poeng. Skår poeng ved å lage SET med din terning og de som allerede er på brettet. Jo flere SET du lager, jo flere poeng skårer du!

TRINN 1: HVA ER ET SET®?

REGELN: Et SET er 3 terninger hvor hver enkel individuell egenskap er lik ELLER alle forskjellige på alle 3 terningene.

De 3 egenskapene er:

FARGER: Rød, grønn eller fiolett.

SYMBOLER: Ovaler, kruseduller eller diamanter.

ANTALL: Det er ett, to eller tre av hvert symbol på en terning.

Husk at ALLE egenskapene må hver for seg oppfylle denne regelen.

For eksempel:

Dette er et SET fordi de alle har samme farge, OG forskjellige symboler OG det samme antallet.

HURTIGSJekkSPØRSMÅL: Dette er en enkel måte å forsikre deg om at du oppfyller REGELN: du må svare JA på ALLE 3 spørsmålene for å oppnå et SET*.

S1: Er FARGEN på hver av de 3 terningene enten den samme ELLER er alle forskjellige?

S2: Er SYMBOLET på hver av de 3 terningene enten det samme ELLER er alle forskjellige?

S3: Er ANTALLET symboler på hver av de 3 terningene enten det samme ELLER er alle forskjellige?

*Hvis noen av disse spørsmålene besvares med NEI... så er det ikke et SET.

Eksempler på SET.

S1: JA, alle terningene har samme FARGE.
S2: JA, alle terningene har samme SYMBOL.
S3: JA, alle terningene har samme ANTALL.

S1: JA, alle terningene har forskjellig FARGE.
S2: JA, alle terningene har samme SYMBOL.
S3: JA, alle terningene har samme ANTALL.

S1: JA, alle terningene har samme FARGE.
S2: JA, alle terningene har forskjellig SYMBOL.
S3: JA, alle terningene har forskjellig ANTALL.

S1: JA, alle terningene har forskjellig FARGE.
S2: JA, alle terningene har forskjellig SYMBOL.
S3: JA, alle terningene har forskjellig ANTALL.

Side 3

De følgende eksemplene er ikke SET. Hvis du kan si at 2 av de 3 terningene er like og 1 er forskjellig med hensyn på én av egenskapene, så er det ikke et SET. For eksempel:

S1: JA, alle terningene har forskjellig FARGE.
S2: NEI, alle terningene har ikke like ELLER alle har ikke forskjellig SYMBOL.
To er ovaler og én er en krusedull.
S3: JA, alle terningene har samme ANTALL.

S1: NEI, alle terningene har ikke like ELLER alle har ikke forskjellig FARGE.
To er røde og én er fiolett.
S2: JA, alle terningene har samme SYMBOL.
S3: JA, alle terningene har samme ANTALL.

S1: JA, alle terningene har samme FARGE.

S2: JA, alle terningene har samme SYMBOL.

S3: NEI, alle terningene har ikke like ELLER alle har ikke forskjellig ANTALL.

To er tre og én er to.

HUSK REGELN om at hver egenskap, sett for seg, enten må være helt lik ELLER forskjellig på alle 3 terningene.

Ta en pause her og bruk et øyeblikk på å forsøke å lage SET. Start med å ta to av terningene og se på hver egenskap etter tur for å finne ut hvilken farge, symbol og antall den tredje terningen din må ha for å fullføre SET-et. For alle to terninger er det en tredje som gjør dem til et SET.

TRINN 2: SPILLET

HVORDAN SPILLE:

A. Plasser alle terningene i tøyposen.

B. Alle spillere trekker 5 terninger fra posen uten å se.

C. Når hver spiller har 5 terninger, kaster alle spillerne dem samtidig. Den første spilleren som finner et SET i sine terninger og som sier "SET", starter å spille. Hvis ingen har et "SET", kaster alle spillerne terningene sine igjen og prøver å starte på nytt. MERK: Man kan kun bruke den siden av terningen som vender opp. Terningen kan ikke snus på noe tidspunkt, unntatt når det er angitt at de skal kastes.

D. Etter at den første spilleren sier "SET", plasserer han/hun sine 3 terninger på logoen midt på spillebrettet. Spillerens skår for omgangen blir så beregnet. (Se HVORDAN SKÅRE)

E. Når det første SET-et er blitt spilt, fortsetter spillet med urviseren hvor hver spiller kan spille opp til 3 terninger per omgang for å lage ett eller flere nye SET med sine terninger og terninger som allerede er spilt på brettet. Hver enkelt spillers skåring blir beregnet etter deres omgang. (Se HVORDAN TERNINGER KAN SPILLES)

F. Hvis en spiller ikke kan lage et SET ved hjelp av sine terninger og terningene på brettet, mister de sin omgang og spillet fortsetter. En spiller kan også velge å ikke kaste noen terning, og dermed bevisst hoppe over en omgang. Hvis ingen kan lage et SET, kaster alle spillerne sine terninger på nytt og starter igjen.

G. En runde er ferdig når hver spiller har hatt en omgang og spillet har kommet tilbake til den første spilleren. På slutten av hver runde trekker spillerne nødvendig antall terninger fra posen, slik at hver spiller har 5 terninger igjen. De nye terningene må kastes umiddelbart og så legges til spillerens gjenværende terninger.

H. EKSTRAKAST: Før neste runde starter, og med en gang alle spillerne har 5 terninger (unntak: se bokstav I) har hver spiller mulighet til å kaste noen ELLER alle sine terninger EN GANG TIL før spillet fortsetter. Den første spilleren må forsikre seg om at alle har fullført sitt ekstrakast før spillet gjenopptas. Merk: Om ønskelig kan alle spillerne på forhånd bli enige om en tidsfrist for å ta en avgjørelse og foreta det ekstra kastet, f.eks. 30 sekunder.

I. Ved siste trekking er det ikke nødvendigvis nok terninger til at alle får 5 terninger. Den første spilleren får da trekke sine terninger først, deretter kan alle de andre spillerne (med urviseren) utvide antallet terninger til 5 eller ta de som er igjen. Dette retter opp ulempen med at første spiller kun er i stand til å oppnå 3 poeng på sin første omgang.

J. Spillet fortsetter til en av spillerne er uten terninger. Når en spiller går tom for terninger, får hver gjenværende spiller som ENNÅ IKKE har hatt sin omgang I DEN runden, en omgang til for spillet er ferdig.

HVORDAN TERNINGER KAN SPILLES: SET kan kun lages horisontalt eller vertikalt, ikke diagonalt eller rundt hjørner. Terninger kan plasseres hvor som helst på brettet, så lenge de danner et SET i minst en retning og bruker minst én av terningene som er spilt tidligere som en del av SET-et. En terning kan plasseres ved siden av eller mellom tidligere spilte terninger slik at de ikke utgjør et SET i alle retninger, så lenge som den utgjør et SET i minst én retning. Hvis terningen danner mer enn ett SET med sin plassering, taes alle nye SET-ene med i poengberegningen.

EKSEMPEL: Under er et eksempel på én spillers omgang. Terningene med sort omriss er allerede plassert på brettet. Terningene med gult omriss er de som spilleren legger til i løpet av sin omgang.

Den gule terningen legges til de sorte terningene på brettet slik at det dannes 2 SET, hvert verd 3 poeng, og man skårer dermed 6 poeng for den første terningen som spilles.

Spilleren legger så til en annen gul terning som danner et annet SET verd ytterligere 3 poeng. Skåringen er nå 9 poeng for de første 2 terningene som er spilt.

Spilleren legger så til den tredje og siste terningen i denne omgangen, og lager enda et SET verd ytterligere 3 poeng. Total skåring for denne omgangen er 12 poeng. Man kan tjene poeng med hver terning som spilles, hvis den danner et nytt SET.

På illustrasjonen over kan du legge merke til de to pilene som peker på de to lilla ovalene. Plasseringen av denne terningen danner ikke et SET i begge retninger. Denne plasseringen er grei, da det dannes et SET i minst én retning (horisontalt). Legg også merke til at i dette SET-et er alle forskjellige i antall, og at det er greit at terningene ikke er plassert i rekkefølge.

JOKERTERNING: En jokerterning kan brukes som enhver terning som er nødvendig for å fullføre et SET. Når en jokerterning blir spilt, må spilleren angi hvilke egenskaper jokerterningen representerer og dennes egenskaper kan ikke bli endret. Ethvert antall jokerterninger kan brukes i løpet av en omgang eller i et SET.

ERSTATNING AV JOKERTERNING: I starten av enhver spillers omgang kan enhver jokerterning på brettet bli erstattet med en annen av spillerens terninger, så lenge denne har de eksakt samme egenskapene som opprinnelig ble valgt for jokerterningen. Ingen poeng blir gitt for å erstatte jokerterningen, og den kan heller ikke regnes den som 1 av de 3 terningene som spilles av denne spilleren. Spilleren får IKKE automatisk bruke jokersiden til terningen som de tok av brettet, de må kaste den før de fortsetter sin omgang. Terningen kan spilles i løpet av samme omgang, eller spares til en senere omgang.

En jokerterning kan brukes i stedet for enhver terning som trengs for å fullføre et SET. Når en jokerterning først er blitt spilt, kan ikke dens egenskaper bli endret.

I starten av enhver spillers omgang kan jokerterningen bli erstattet med en terning som har de samme egenskapene.

BONUSRUTER: Bonusruter er de nummererte rutene på brettet. Første gang en bonusrute brukes, kan spilleren legge til bonuspoengene til sine totale poeng for omgangen. Bonuspoeng kan kun legges til ÉN gang, uavhengig av hvor mange SET som lages ved bruk av terningen på bonusruten.

HVORDAN SKÅRE:

Vanlig terning: 1 poeng blir gitt for hver terning i et SET. Hvis den samme terningen danner mer enn ett SET, telles den som 1 poeng i hvert forskjellig SET som den brukes i.

Jokerterning: Ingen poeng blir gitt når en jokerterning brukes første gang. Etter at den er spilt og blitt gitt et spesifikt sett med egenskaper, skårer den som en vanlig terning hvis den brukes i et nytt SET. Hvis en jokerterning spilles på en bonusrute, får spilleren bonuspoengene. Ingen bonus- eller vanlige poeng blir gitt hvis jokerterningen erstattes med en vanlig terning.

Den enkelte spillerens skår telles opp på slutten av deres omgang. Ingen poeng trekkes fra for gjenværende terninger på slutten av spillet. Spilleren med høyeste skåring når spillet er slutt, vinner!

Innhold: 42 terninger, 1 brett, 1 pose, instruksjoner.

For å se treningsfilmen for SET CUBED®, gå til:
www.setgame.com/set_cubed/index.htm

og klikk på tutorial (øvelse).

© 2007 Cannei, LLC. Alle rettigheter forbeholdt. Produsert og distribuert av Set Enterprises, Inc. under lisens fra Cannei, LLC. SET®, FIVE CROWNS®, QUIDDLER®, XACTIKA® og SET CUBED® er registrerte varemerker tilhørende Cannei, LLC. The New York Times® er et varemerke tilhørende The New York Times Company. Franklin® er et varemerke tilhørende Franklin Electronic Publishers, Inc. Produsert i Kina.

Side 6

Hvis du likte SET CUBED®, prøv våre andre prisvinnende spill, alle laget av Marsha J. Falco.

SET® - familiespillet med visuell persepsjon (The Family Game of Visual Perception®) Rop "SET!" og alle sjekker for å se om du har oppdaget de tre kortene som danner et SET i de tolv kortene på bordet. Du leder nå med ett poeng. Giveren legger ut tre nye kort, og søkingen starter på nytt. Det er ikke noen omganger, så du trenger ikke å vente på din tur. Alder er ikke noen fordel i dette spillet, så se opp for den yngre generasjonen.

Alder: 6 år til voksen
Antall spillere: 1 eller flere

QUIDDLER® - spillet med korte ord (The Short Word Game®)
For MORO med ord (FUN of Words®)

Målet er å kombinere alle kortene du har på hånden til ord. Man starter med tre kort, fortsetter med fire og så videre, opp til ti kort. Når en spiller går ut, får alle de andre en siste sjanse til å trekke og legge ned ord de har laget. Quiddler er en artig utfordring for både nybegynnere og ordsmeder.

Alder: 8 år til voksen
Antall spillere: 2 til 8

FIVE CROWNS® - spillet er ikke slutt før kongene slår seg løs! (The game isn't over 'til the Kings go wild!®)

Et raskt spill som ligner på Rummy, med fem farger. Et roterende jokerkort holder spillerne på tå hev gjennom alle 11 rundene. En rask favoritt for både ivrige og vanlige kortspillere.

Alder: 8 år til voksen
Antall spillere: 2 til 7

XACTIKA® - pass opp for det siste kortet som kaller alle spillere av HJERTER, SPAR og EUCHRE!

Utfordringen er å få til eksakte bud. Med 4 farger på hvert kort, er det dine ferdigheter som er avgjørende faktor. Opplev en ny grad av kontroll når du spiller dine kort.

Alder: 12 år til voksen
Antall spillere: 2 til 10

SET® HANDHELD
The New York Times Franklin

Triple Matching Mania that Anybody Can Play, but Nobody Can Stop!®

Den elektroniske, håndholdte versjonen av SET fører det klassiske kortspillet til en ny grad av hjernetrim-moro. Fire versjoner av spillet: Klassisk, tidsbegrenset, puslespill og arkade. Fire vanskelighetsgrader, fra nybegynner til ekspert, i hver versjon.

Alder: 14 år til voksen
Antall spillere: 1