

SET CUBED

A Curious Game of Clever Connections®

Instruktioner

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

Sida 2

ÅLDER: från 8 år

SPELARE: 2–4

MÅL: Att få flest poäng. Samla poäng genom att lägga SET med dina tärningar och de tärningar som redan ligger på spelplanen. Ju fler SET, desto fler poäng!

STEG 1: VAD ÄR ETT SET®?

REGELN: Ett SET består av tre tärningar med samma ELLER olika egenskaper.

De tre olika egenskaperna är:

FÄRG: röd, grön eller lila.

SYMBOLER: oval, snirkel eller ruter.

ANTAL: det finns en, två eller tre av respektive symbol på tärningarna.

Kom ihåg att ALLA egenskaper var för sig måste uppfylla regeln.

Exempel:

Detta är ett SET eftersom alla tärningar har samma färg OCH olika symboler OCH samma antal.

SNABBA KONTROLLFRÅGOR. Här följer ett enkelt sätt att se till att REGELN är uppfyllt: svaret måste vara JA på ALLA tre frågorna för att det ska vara ett SET*.

1: Har alla tre tärningarna antingen samma ELLER olika FÄRG?

2: Har alla tre tärningarna antingen samma ELLER olika SYMBOL?

3: Har alla tre tärningarna antingen samma ELLER olika ANTAL?

* Om svaret på någon av dessa frågor är NEJ är det inte ett SET.

Exempel på SET:

1: JA, alla tärningarna har samma FÄRG.

2: JA, alla tärningarna har samma SYMBOL.

3: JA, alla tärningarna har samma ANTAL.

1: JA, alla tärningarna har olika FÄRG.

2: JA, alla tärningarna har samma SYMBOL.

3: JA, alla tärningarna har samma ANTAL.

1: JA, alla tärningarna har samma FÄRG.

2: JA, alla tärningarna har olika SYMBOL.

3: JA, alla tärningarna har olika ANTAL.

1: JA, alla tärningarna har olika FÄRG.

2: JA, alla tärningarna har olika SYMBOL.

3: JA, alla tärningarna har olika ANTAL.

Sida 3

Nedanstående exempel bildar inte ett SET. Om två av de tre tärningarna har samma egenskaper men inte den tredje bildas inte ett SET. Exempel:

1: JA, alla tärningarna har olika FÄRG.

2: NEJ, tärningarna har inte samma ELLER olika SYMBOL.

Två är ovaler och en är en snirkel.

3: JA, alla tärningarna har samma ANTAL.

1: NEJ, tärningarna har inte samma ELLER olika FÄRG.

Två är röda och en är lila.

2: JA, alla tärningarna har samma SYMBOL.

3: JA, alla tärningarna har samma ANTAL.

1: JA, alla tärningarna har samma FÄRG.

2: JA, alla tärningarna har samma SYMBOL.

3: NEJ, tärningarna har inte samma ELLER olika ANTAL.

Två har tre och en har två symboler.

KOM IHÅG REGELN att varje egenskap, var för sig, måste vara samma **ELLER** olika på alla tre tärningarna.

Ta nu en liten paus och försök att lägga ett SET. Börja med att ta två tärningar och titta på varje egenskap, en och en, för att komma fram till hur den tredje tärningen måste se ut för att bilda ett SET. Två tärningar behöver alltid en tredje för att bilda ett SET.

STEG 2: SPELET

SÅ HÄR SPELAR DU:

A. Lägg alla tärningar i tygpåsen.

B. Alla spelare tar fem tärningar från påsen, utan att titta.

C. När alla tagit fem tärningar slår alla spelare dem på samma gång. Den första spelaren som hittar ett SET bland sina tärningar och ropar ”SET”, får börja. Om ingen har ett SET, slår spelarna tärningarna ännu en gång och försöker igen. OBS! Endast den sida som är uppåt på tärningen får användas. Tärningarna får inte vändas, förutom när de slås.

D. När den första spelaren ropat ”SET”, lägger han sina tre tärningar på logotypen i mitten av spelplanen. Spelaren får då sina första poäng (Se RÄKNA POÄNG).

E. När ett första SET har lagts fortsätter spelet medsols, och varje spelare får spela upp till tre tärningar per gång och lägga ett eller flera nya SET med hjälp av sina tärningar samt de tärningar som redan ligger på spelplanen. När en spelare har lagt ett SET får han eller hon poäng (Se SÅ HÄR SPELAR DU DINA TÄRNINGAR).

F. Om en spelare inte kan lägga ett SET med sina tärningar och tärningarna på spelplanen hoppar man över honom eller henne och spelet fortsätter. En spelare kan också välja att inte spela sina tärningar och stå över sin tur. Om ingen kan lägga ett SET slår spelarna sina tärningar en gång till och börjar om.

G. När spelet gått varvet runt och är tillbaka på första spelaren igen är första omgången slut. Efter varje omgång tar spelarna nya tärningar från påsen så att alla alltid börjar med fem tärningar igen. De nya tärningarna måste slås direkt och läggas till spelarens återstående tärningar.

Sida 4

H. **EXTRASLAG:** Innan nästa omgång börjar och när alla spelare har fem tärningar (undantag: se I.) har spelarna möjlighet att slå en tärning **ELLER** alla sina tärningar **EN GÅNG TILL** innan spelet börjar igen. Den första spelaren måste se till att alla har gjort

sitt extraslag innan spelet återupptas. OBS! Spelarna kan komma överens om hur lång tid man har på sig att välja att slå ett extraslag, t.ex. 30 sekunder.

I. Sista gången spelarna tar nya tärningar kanske det inte finns tillräckligt många tärningar i påsen för att alla spelare ska få fem tärningar. Den första spelaren får ta sina tärningar först, därefter tar alla andra spelare (medsols) tärningar så länge de räcker. Detta gör att den första spelaren får en viss kompensation för att han eller hon bara kan lägga tre poäng i första omgången.

J. Spelet fortsätter till dess att en spelare har slut på tärningar. Då får de spelare som ÄNNU INTE LAGT under DEN AKTUELLA OMGÅNGEN lägga en sista gång och sedan är spelet är slut.

SÅ HÄR SPELAR DU DINA TÄRNINGAR: Ett SET kan bara läggas vågrätt eller lodrätt – inte diagonalt eller i vinkel. Tärningarna kan läggas var som helst på spelplanen, men måste bilda ett SET i minst en riktning och minst en tidigare lagd tärning måste ingå i ett SET. En tärning kan läggas bredvid eller mellan två tidigare lagda tärningar, även om de inte bildar ett SET i alla riktningar. Det räcker om de bildar ett SET i en riktning. Om placeringen av en tärning gör att mer än ett SET bildas räknas alla nya SET.

EXEMPEL: Här följer ett exempel. Tärningarna med svarta konturer ligger redan på spelplanen. När det blir spelarens tur lägger han till tärningarna med gula konturer.

Den gula tärningen läggs till den svarta tärningen på spelplanen och bildar två SET som vardera är värda tre poäng, vilket ger spelaren sex poäng för den första tärningen han lägger.

Spelaren lägger sedan en andra gul tärning och bildar på så sätt ytterligare ett SET värt ytterligare tre poäng. Spelaren är nu uppe i nio poäng för de två första tärningarna.

Spelaren lägger därefter en sista tärning för den här omgången och bildar ytterligare ett SET värt tre poäng. Totalsumman för den här omgången blir tolv poäng. Du får poäng för varje spelad tärning så länge de bildar ett nytt SET.

Lägg också märke till de två pilar som pekar på de två lila ovalerna i bilden ovan. Placeringen av den här tärningen bildar inte ett SET i båda riktningarna. Det är okej, eftersom ett SET bildas i minst en riktning (vågrätt). Observera också att detta SET har olika antal och att det inte gör något att tärningarna inte placeras i numerisk ordning.

Sida 5

JOKER: Det är tillåtet att använda en jokertärning för att bilda ett SET. Om en joker används måste spelaren ange vilka egenskaper jokern representerar och dessa egenskaper kan inte ändras. Du får använda hur många jokrar du vill under en omgång eller i ett SET.

ERSÄTTA EN JOKER: När det blir en spelares tur får han eller hon byta ut en joker på spelplanen mot en annan tärning förutsatt att den har exakt de egenskaper som angetts för jokertärningen. Inga nya poäng delas ut när jokern byts ut, och den räknas inte heller som en av de tre tärningar som spelaren får lägga. Spelaren får INTE automatiskt använda jokersidan av den utbytta tärningen, utan måste slå den innan han eller hon fortsätter spela. Tärningen kan spelas under samma omgång eller under en senare omgång.

En jokertärning kan användas som ersättning för vilken tärning som helst för att bilda ett SET. Det går inte att ändra egenskaperna för en joker när den väl lagts ut.

När det blir en spelares tur kan han eller hon byta ut jokern mot en tärning med samma egenskaper.

BONUSRUTOR: Bonusrutor är numrerade rutor på spelplanen. Första gången en bonusruta används får spelaren lägga till bonuspoäng till sina totala poäng för den omgången. Bonuspoäng kan bara läggas till EN gång, oavsett hur många SET som bildas med hjälp av tärningen på bonusrutan.

RÄKNA POÄNG:

Ordinarie tärning: du får en poäng för varje tärning i ett SET. Om samma tärning bildar fler än ett SET räknas den som en poäng i varje SET som den används i.

Joker: inga poäng delas ut när en joker används för första gången. När den har spelats och fått vissa egenskaper poängsätts den som en ordinarie tärning om den används i ett nytt SET. Om en joker spelas på en bonusruta får spelaren bonuspoängen. Inga bonus- eller ordinarie poäng delas ut om jokern ersätts av en ordinarie tärning.

Spelarens poäng räknas samman efter varje omgång. Inga poäng dras av för tärningar som återstår när spelet är slut. Den spelare som har flest poäng vid spelets slut vinner!

Innehåll: 42 tärningar, 1 spelplan, 1 påse, instruktioner.

Spelinstruktioner till SET CUBED® finns på www.setgame.com/set_cubed/index.htm under "Tutorial".

© 2007 Cannei, LLC. Med ensamrätt. Tillverkas och distribueras av Set Enterprise, Inc. med licens från Cannei, LCC. SET®, FIVE CROWNS®, QUIDDLER®, XACTIKA® och SET CUBED® är registrerade varumärken som tillhör Cannei, LLC. The New York Times® är ett varumärke som tillhör The New York Times Company. Franklin® är ett varumärke som tillhör Franklin Electronic Publishers, Inc. Tillverkat i Kina.

Om du gillade SET CUBED® kan du testa våra andra prisbelönda spel av Marsha J. Falco.

SET® – The Family Game of Visual Perception®

Ropa ”SET!” så ser alla efter om du hittat tre kort som bildar ett SET av de tolv korten på bordet. Du ligger nu en poäng före. Givaren lägger ut ytterligare tre kort och jakten börjar om igen. Spelet har ingen turordning så det gäller att vara beredd. Ålder är ingen fördel i det här spelet – så se upp för den yngre generationen!

Ålder: från 6 år

Antal spelare: 1 eller fler

QUIDDLER® – The Short Word Game®

For the FUN of Words®

Målet är att sätta ihop alla kort i din hand till ord. Det börjar med tre kort, går vidare till fyra osv. upp till tio kort. När en spelare är klar får resten en sista chans att dra kort och lägga ord. Quiddler är en härlig utmaning för såväl nybörjare som gamla ordsmeder.

Ålder: från 8 år

Antal spelare: 2–8

FIVE CROWNS® – The game isn't over 'til the Kings go wild!®

Snabbt spel som liknar gin rummy med fem färger eller sviter. Ett roterande jokerkort håller spelarna på helspänn under alla elva omgångarna. En snabb favorit för både vana och ovana kortspelare.

Ålder: från 8 år

Antal spelare: 2–7

XACTIKA® – Beware The Last Card: för alla HJÄRTER-, SPADER- och EUCHRE-spelare!

Utmaningen är att lägga ett exakt bud. Med fyra sviter för varje kort är det din skicklighet som avgör. Upplev kontroll på en ny nivå när du spelar dina kort.

Ålder: från 12 år

Antal spelare: 2–10

SET® HANDHELD

The New York Times Franklin

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

Den elektroniska handhållna versionen av SET tar det klassiska kortspelet till nya spännande nivåer. Det finns fyra spelversioner: Classic, Timed, Puzzle och Arcade. Varje version har fyra svårighetsgrader – från nybörjare till expert.

Ålder: från 14 år

Antal spelare: 1