

SET CUBED

A Curious Game of Clever Connections®

Ohjeet

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

Page 2

IKÄSUOSITUS: 8 vuodesta ylöspäin

PELAAJIEN MÄÄRÄ: 2–4

TAVOITE: Saada eniten pisteitä. Saat pisteitä tekemällä SET-sarjoja nopallasi ja jo pöydällä olevilla nopilla. Mitä useamman SET-sarjan onnistut saamaan, sitä enemmän saat pisteitä!

VAIHE 1: MIKÄ ON SET®?

SÄÄNTÖ: SET muodostuu 3 nopasta, joiden kaikki aiheet ovat samanlaisia TAI kaikkien 3 nopan aiheet ovat erilaisia.

Noppien 3 aihetta ovat:

VÄRIT: punainen, vihreä ja violetti.

SYMBOLIT: soikiot, koukerot ja timantit.

NUMERO: Nopassa voi olla yksi, kaksi tai kolme symbolia.

Muista, että KAIKKIEN aiheiden on yksinään oltava sääntöjen mukainen.

Esimerkki:

Tämä on SET, koska nopat ovat kaikki samanvärisiä JA jokaisessa on erilainen symboli JA kaikissa on sama numero.

KYSYMYS PIKATARKASTUKSEEN: Näin tarkastat helposti, täyttyykö SÄÄNTÖ: sinulla on SET*, kun vastaat KAIKKIIN kysymyksiin KYLLÄ.

K1: Onko kaikkien 3 nopan VÄRI sama VAI ovatko kaikki nopat erivärisiä?

K2: Onko kaikkien 3 nopan SYMBOLI sama VAI ovatko kaikki symbolit erilaisia?

K3: Onko kaikkien 3 nopan NUMERO sama VAI ovatko kaikki numerot erisuuruisia?

*Jos vastaat mihin tahansa kysymykseen EI, kyseessä ei ole SET.

Esimerkkejä SET-sarjoista:

K1: KYLLÄ, kaikki nopat ovat SAMANVÄRISIÄ.

K2: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama SYMBOLI.

K3: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama NUMERO.

K1: KYLLÄ, kaikki nopat ovat ERIVÄRISIÄ.

K2: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama SYMBOLI.

K3: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama NUMERO.

K1: KYLLÄ, kaikki nopat ovat SAMANVÄRISIÄ.

K2: KYLLÄ, kaikissa nopissa on eri SYMBOLI.

K3: KYLLÄ, kaikissa nopissa on eri NUMERO.

K1: KYLLÄ, kaikki nopat ovat ERIVÄRISIÄ.

K2: KYLLÄ, kaikissa nopissa on eri SYMBOLI.

K3: KYLLÄ, kaikissa nopissa on eri NUMERO.

Page 3

Seuraavat esimerkit eivät muodosta SET-sarjoja. Jos 2 noppaa on samanlaisia ja 1 on erilainen, kyseessä ei ole SET. Esimerkki:

K1: KYLLÄ, kaikki nopat ovat ERIVÄRISIÄ.

K2: EI, kaikki nopat eivät ole samanlaisia TAI kaikki SYMBOLIT eivät ole erilaisia. Kahdessa nopassa on soikio ja yhdessä koukero.

K3: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama NUMERO.

K1: EI, kaikki nopat eivät ole samanlaisia TAI kaikki VÄRIT eivät ole erilaisia.

Kaksi punaista noppaa ja yksi violetti noppa.

K2: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama SYMBOLI.

K3: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama NUMERO.

K1: KYLLÄ, kaikki nopat ovat SAMANVÄRISIÄ.

K2: KYLLÄ, kaikissa nopissa on sama SYMBOLI.

K3: EI, kaikki nopat eivät ole samanlaisia TAI kaikki NUMEROT eivät ole erilaisia. Kahden nopan silmäluku on 3 ja yhden nopan silmäluku on 2.

MUISTA SÄÄNTÖ, jonka mukaan jokaisen nopan aiheen on oltava keskenään samanlainen TAI kaikkien 3 aiheiden tulee erota toisistaan.

Nyt pysähdymme hetkeksi tähän ja kokeilemme muodostaa SET-sarjoja. Aloita ottamalla kaksi noppaa ja tutustu noppien aiheisiin yksi kerrallaan hahmottaaksesi, mikä väri, symboli ja numero kolmannessa nopassa on oltav, jotta SET-sarjan voidaan muodostaa. Kahden nopan lisäksi on käytettävä kolmatta noppaa, joka täydentää SET-sarjan.

VAIHE 2: PELI

PELIN KULKU:

A. Laita kaikki nopat kangaspussiin.

B. Jokainen pelaaja ottaa pussista 5 noppaa katsomatta pussiin.

C. Kun jokaisella pelaajalla on 5 noppaa, kaikki pelaajat heittävät noppansa yhtä aikaa. Ensimmäinen pelaaja, joka näkee omien noppiensa muodostavan SET-sarjan ja sanoo "SET", saa aloittaa pelin. Jos kukaan ei saa SET-sarjaa, kaikki pelaajat heittävät noppansa uudelleen arpoakseen aloitusvuoron. HUOMAUTUS: pelissä huomioidaan vain nopan ylöspäin osoittava puoli. Noppia ei saa heittää muulloin kuin määrätyn vuoron.

D. Kun ensimmäinen pelaaja on sanonut "SET", hän asettaa 3 noppansa pelilaudan keskellä olevan logon päälle. Tämän jälkeen pelaajan voittamat pisteet merkitään muistiin (katso PISTEET)

E. Kun ensimmäinen SET on pelattu, peli jatkuu myötöpäivään ja jokainen pelaaja voi vuorollaan käyttää enintään 3 noppaa ja luoda yhden tai useamman uuden SET-sarjan omilla nopillaan sekä pelilaudalla jo olevia nopilla. Jokaisen pelaajan voittamat pisteet merkitään muistiin (katso NOPPIEN KÄYTTÖTAVAT)

F. Jos pelaaja ei pysty luomaan omien ja pelilaudalla olevien noppien avulla uutta SET-sarjaa, pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Pelaaja voi myös halutessaan olla pelaamatta ja jättää siten vuoronsa väliin. Jos kukaan pelaajista ei voi muodostaa SET-sarjaa, kaikki pelaajat heittävät noppansa uudelleen.

G. Pelikierros on pelattu silloin, kun jokainen pelaaja on pelannut vuorollaan ja pelivuoro on palautunut ensimmäiselle pelaajalle. Pelaajat ottavat jokaisen kierroksen jälkeen pussista sen verran noppia, että jokaisella pelaajalla on jälleen 5 noppaa käytettävänä. Uudet nopat on heitettävä heti, jonka jälkeen ne lisätään pelaajien olemassa oleviin noppiin.

H. YLIMÄÄRÄINEN HEITTO: Kun kaikilla pelaajilla on 5 noppaa ja seuraava kierros ei ole vielä alkanut (poikkeus: katso kohta I), jokaisella pelaajalla on mahdollisuus heittää uudelleen mikä tahansa nopista TAI kaikki nopat KERRAN ennen pelin jatkamista. Ensimmäisen pelaajan on varmistettava, että kaikki pelaajat ovat käyttäneet ylimääräisen heittovuoronsa ennen uuden kierroksen aloittamista. Huomautus: pelaajat voivat halutessaan määrittää etukäteen ylimääräistä heittovuoroa koskevan aikarajan, esim. 30 sekuntia, jonka aikana pelaajan on tehtävä heittopäätös ja toteutettava heittonsa.

I. Viimeisellä noppien valintavuorolla voi käydä niin, että noppia ei ole riittävästi, jotta kaikilla pelaajilla olisi 5 noppaa. Ensimmäinen pelaaja ottaa ensin omat noppansa ja sitten kaikki muut pelaajat (myötäpäivään) ottavat vuorollaan noppia siten, että heillä on 5 noppaa tai vähemmän, jos nopat loppuvat kesken. Ensimmäinen pelaaja on tässä suhteessa etulyöntiasemassa, mutta tilannetta tasapainottaa se, että hän voi saada ensimmäisellä pelivuorollaan vain 3 pistettä.

J. Peliä jatketaan siihen asti, kunnes joltakin pelaajalta loppuvat nopat. Kun ensimmäiseltä pelaajalta loppuvat nopat, kaikki muut pelaajat, jotka EIVÄT VIELÄ ole pelanneet KYSEISEN KIERROKSEN vuoroaan, saavat pelata vielä oman vuoronsa, jonka jälkeen peli loppuu.

NOPPIEN KÄYTTÖTAVAT: SET-sarjoja voidaan muodostaa vai vaaka- ja pystytasossa, ei vinottain tai kulmia kiertäen. Pelaaja voi asettaa noppansa mihin tahansa pelilaudalle edellyttäen, että ne muodostavat vähintään yhden SET-sarjan, johon sisältyy vähintään yksi laudalla jo ennestään oleva noppa. Pelaaja voi asettaa nopan aiemmin pelatun nopan viereen muodostamatta SET-sarjaa kaikkiin suuntiin; nopan on kuitenkin muodostettava SET-sarja vähintään yhteen suuntaan. Jos asetettu noppa muodostaa useamman kuin yhden SET-sarjan, pelaajalle lasketaan kaikkien uusien SET-sarjojen muodostamat pisteet.

ESIMERKKI: alla näet esimerkin pelaajan vuorosta. Mustalla ulkoreunalla merkityt nopat sijaitsevat jo pelilaudalla. Pelaaja lisää vuorollaan keltaisella ulkoreunalla merkityn nopan.

Keltainen noppa liitetään mustaan noppaan, jolloin se luo kaksi kolmen pisteen SET-sarjaa. Pelaaja saa näin ollen ensimmäisellä pelaamallaan nopalla 6 pistettä.

Pelaaja lisää tämän jälkeen toisen keltaisella merkityn nopan, joka luo uuden 3 pisteen arvoisen SET-sarjan. Pelaaja on nyt saanut kahdella ensimmäisellä nopallaan 9 pistettä.

Pelaaja lisää lopuksi kolmannen noppansa ja luo jälleen uuden 3 pisteen arvoisen SET-sarjan. Hänen lopullinen pistemääränsä tältä kierrokselta on 12 pistettä. Jokaisella pelatulla nopalla voi ansaita pisteitä, kun noppa luo uuden SET-sarjan.

Huomaa yllä olevassa kuvassa myös kaksi nuolta, jotka osoittavat kahta violettiä soikiota. Tähän kohtaan asetettu noppa ei muodosta SET-sarjaa molempiin suuntiin. Noppa on pelattu oikein, sillä se muodostaa SET-sarjan vähintään yhteen suuntaan (vaakasuoraan). Huomaa myös, että tämän SET-sarjan numerot ovat kaikki erilaisia, ja niiden ei tarvitse olla numerojärjestyksessä.

Page 5

WILD (jokeri): Nopan Wild-puolta voidaan käyttää minä tahansa SET-sarjan täydentävänä arvona. Kun pelaaja käyttää Wild-noppaa (jokeri), hänen on ilmoitettava, mitä arvoa se edustaa, ja arvoa ei saa muuttaa. Wild-noppien käyttömäärä pelivuoron aikana ja SET-sarjassa ei ole rajoitettu.

WILD-NOPAN VAIHTAMINEN: Jokainen pelaaja voi pelivuoronsa alussa vaihtaa pelissä olevan Wild-nopan tilalle toisen nopan, joka vastaa arvoltaan vaihdettavan Wild-nopan alun perin määritettyä arvoa. Wild-nopan vaihtamisesta ei anneta pisteitä, eikä vaihtovuoroa lasketa mukaan pelaajan kolmeen pelikertaan. Pelaaja EI saa käyttää pelilaudalta ottamansa Wild-nopan Wild-puolta automaattisesti; sen käyttöoikeus on saatava heittämällä. Pelaaja voi pelata ottamansa Wild-nopan saman pelivuoronsa aikana tai säästää sen myöhempää vuoroa varten.

Nopan Wild-puolta voidaan käyttää minkä tahansa SET-sarjasta puuttuvan arvon tilalla. Jo pelatun Wild-nopan arvoa ei voi muuttaa.

Jokainen pelaaja voi vuoronsa alussa vaihtaa Wild-nopan tilalle toisen arvoltaan samanlaisen nopan.

BONUSRUUDUT: pelilaudan numeroidut ruudut ovat bonusruutuja. Kun pelaaja käyttää bonusruutua ensimmäisen kerran, hän lisää bonuspisteet kierroksensa kokonaispisteisiin. Bonuspisteet voi lisätä vain KERRAN riippumatta siitä, kuinka monta SET-sarjaa bonusruudussa olevaa noppaa käyttäen muodostetaan.

PISTEET:

Tavallinen noppa: jokaisesta SET-sarjan nopasta annetaan 1 piste. Jos sama noppa muodostaa useamman SET-sarjan, siitä annetaan 1 piste jokaista muodostamaansa SET-sarjaa kohden.

Wild (jokeri): Wild-nopan ensimmäisestä käyttökerrasta ei anneta pisteitä. Kun sen arvo on määritetty ja sitä käytetään SET-sarjassa, siitä annetaan pisteitä samalla tavalla kuin noppien tavallisista arvoista. Jos pelaaja asettaa Wild-nopan bonusruutuun, hän saa ruudun bonuspisteet. Bonusta tai tavallisia pisteitä ei anneta, jos Wild-nopan tilalle vaihdetaan tavallinen noppa.

Jokaisen pelaajan pisteet lasketaan yhteen kierroksen jälkeen. Pelin lopussa yli jääneistä nopista ei vähennetä pisteitä. Pelin lopussa eniten pisteitä kerännyt pelaaja on voittaja!

Sisältö: 42 noppaa, 1 pelilauta, 1 pussi, ohjeet.

Katso SET CUBED® -pelin opetusjakso osoitteesta:

www.setgame.com/set_cubed/index.htm

ja valitse Tutorial.

© 2007 Cannei, LLC. Kaikki oikeudet pidätetään. Valmistaja ja jakelija: Set Enterprises, Inc., lisenssin myöntäjä Cannei, LLC. SET®, FIVE CROWNS®, QUIDDLER®, XACTIKA® ja SET CUBED® Cannei, LLC:n rekisteröimiä tavaramerkkejä. The New York Times® on The New York Times Companyn tavaramerkki.

Franklin® on Franklin Electronic Publishers, Inc. Made in Chinan tavaramerkki.

Page 6

jos pidit SET CUBED® -pelistä, kokeile myös muita palkittuja pelejämme. Kaikki pelit on luonut Marsha J. Falco.

SET® - The Family Game of Visual Perception®

Huuda "SET!" - kaikki pelaajat tarkistavat, oletko löytänyt pöydällä olevien 12 kortin joukosta 3 korttia, jotka muodostavat SET-sarjan. Sinulla on nyt yksi piste. Jakaja jakaa kolme uutta korttia ja etsintä alkaa uudelleen. Pelissä ei ole vuoroja, joten älä aikaile. Iästä ei ole tässä pelissä etua, joten varo nuorempaa sukupolvea.

Ikäsuositus: 6 vuodesta ylöspäin

Pelaajien määrä: 1 tai useampi

QUIDDLER® - The Short Word Game®

For the FUN of Words®

Pelin tavoite on yhdistellä kaikki kädessäsi olevat kortit sanoiksi. Peli aloitetaan kolmella kortilla, jonka jälkeen korttien määrä kasvaa kymmeneen korttiin asti. Kun pelaaja poistuu pelistä, kaikki muut pelaajat voivat ottaa vielä kerran kortteja ja laskea muodostamansa sanat pöydälle. Quiddler on innostava haaste niin aloittelijoille kuin sanasepoillekin.

Ikäsuositus: 8 vuodesta ylöspäin

Pelaajien määrä: 2–8

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

Rummy-tyyppinen nopeatempoinen peli, jossa on viisi maata. Kiertävä jokerikortti pitää pelaajia jännityksessä kaikkien 11 kierroksen ajan. Nopea suosikkipeli sekä aktiivisille että satunnaisille kortinpelaajille.

Ikäsuositus: 8 vuodesta ylöspäin

Pelaajien määrä: 2–7

XACTIKA® - Beware The Last Card haastaa kaikki HEARTS-, SPADES- ja EUCHRE-pelien ystävät!

Pelin haaste on ilmoittaa tikki tarkasti. Jokaisessa kortissa on neljä maata, joten pelitaitosi ratkaisevat. Nyt voit hallita korttipeliäsi paljon tarkemmin.

Ikäsuositus: 12 vuodesta ylöspäin

Pelaajien määrä: 2–10

SET®-PELIKONSOLI

The New York Times Franklin

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

SET-pelin elektroninen versio, joka tekee klassisesta korttipelistä entistä haastavamman ja hauskemman. Neljä pelitilaa: Classic, Timed, Puzzle ja Arcade. Jokaisessa versiossa on neljä vaikeustasoa aloittelijasta ammattilaiseen.

Ikäsuositus: 14 vuodesta ylöspäin

Pelaajien määrä: 1