

## SET CUBED

A Curious Game of Clever Connections®

Spilleregler

Para instrucciones en Español –  
por favor visiten [www.setgame.com](http://www.setgame.com)

Pour des instructions en Français –  
veuillez visiter [www.setgame.com](http://www.setgame.com)

Für Spielanleitungen auf Deutsch –  
bitte besuchen Sie [www.setgame.com](http://www.setgame.com)

Side 2

ALDERSGRUPPE: 8 år og op

SPILLERE: 2 til 4

FORMÅL: At få flest point. Få point ved at lave SÆT ved hjælp af dine terninger og dem, der ligger på spillepladen. Jo flere SÆT du laver, jo flere point får du!

TRIN 1: HVAD ER ET SÆT®?

REGLEN: Et SÆT er tre terninger, hvor den enkelte egenskab er den samme på alle tre  
ELLER egenskaberne er forskellige på alle tre terninger.

De tre egenskaber er:

FARVER: Rød, grøn eller lilla.

SYMBOLER: Ovaler, bølger eller ruder.

ANTAL: Der er et, to eller tre af hvert symbol på en terning.

Husk at ALLE egenskaber hver for sig skal opfylde reglen.

For eksempel:

Det her er et SÆT, fordi de alle sammen har samme farve OG alle sammen har forskellige symboler OG alle sammen har det samme tal.

HURTIGE TJEKSPØRGSMAÅL: Det her er en enkel metode til at kontrollere, at du opfylder REGLER: Du skal kunne svare JA på ALLE 3 spørgsmål, for at der er tale om et SÆT\*.

S1: Er FARVEN på hver af de tre terninger den samme, ELLER er det tre forskellige farver?

S2: Er SYMBOLET på hver af de tre terninger det samme, ELLER er det tre forskellige symboler?

S3: Er ANTALLET af symboler på hver af de tre terninger det samme, ELLER er det tre forskellige antal?

\*Hvis svaret på blot et af disse tre spørgsmål er NEJ ... så er det ikke et SÆT.

Eksempler på SÆT:

S1: JA, alle terningerne har samme FARVE.  
S2: JA, alle terningerne viser det samme SYMBOL.  
S3: JA, alle terningerne viser det samme ANTAL symboler.

S1: JA, alle terningerne har hver sin FARVE.  
S2: JA, alle terningerne viser det samme SYMBOL.  
S3: JA, alle terningerne viser det samme ANTAL symboler.

S1: JA, alle terningerne har samme FARVE.  
S2: JA, alle terningerne har hvert sit SYMBOL.  
S3: JA, alle terningerne har hvert sit ANTAL symboler.

S1: JA, alle terningerne har hver sin FARVE.  
S2: JA, alle terningerne har hvert sit SYMBOL.  
S3: JA, alle terningerne har hvert sit ANTAL symboler.

Side 3

Følgende eksempler er ikke SÆT. Hvis du kan sige, at to af de tre terninger er ens, og at en af dem er forskellig mht. en egenskab, så er det ikke et SÆT. For eksempel:

S1: JA, alle terningerne har hver sin FARVE.  
S2: NEJ, terningerne er ikke alle sammen ens ELLER viser hvert sit SYMBOL.  
To af dem er ovaler, og en af dem er en bølge.  
S3: JA, alle terningerne viser det samme ANTAL symboler.

S1: NEJ, terningerne er ikke alle sammen ens ELLER viser hver sin FARVE.  
To af dem er røde, og en af dem er lilla.

S2: JA, alle terningerne viser det samme SYMBOL.

S3: JA, alle terningerne viser det samme ANTAL symboler.

S1: JA, alle terningerne har samme FARVE.

S2: JA, alle terninger viser det samme SYMBOL.

S3: NEJ, terningerne er ikke alle sammen ens ELLER viser hvert sit ANTAL symboler. To af dem er 3'ere, og en af dem er en 2'er.

HUSK REGLLEN OM, at hver egenskab isoleret set skal vise tre ens ELLER vise tre forskellige på alle tre terninger.

Vent nu lidt med at gå videre, og brug lidt tid på at lave SÆT. Begynd med at tage to terninger, og se på hver egenskab for at finde ud af, hvilken farve, hvilket symbol eller hvilket antal din tredje terning skal vise, for at du kan få et SÆT. For alle kombinationer med to terninger er der en tredje terning, der vil danne et SÆT.

## TRIN 2: SPILLET

### SÅDAN SPILLER MAN:

A. Læg alle terningerne i stofposen.

B. Alle spillerne tager fem terninger ud af posen uden at kigge.

C. Når alle spillere har fem terninger, kaster alle spillerne dem samtidig. Den første spiller, der opdager et SÆT blandt sine terninger og siger "SÆT", får lov til at begynde. Hvis ingen har et SÆT, kaster alle spillere deres terninger og forsøger en gang til. BEMÆRK: Det er kun den side af terningen, der vender opad, der tæller. Terningerne må på intet tidspunkt vendes, undtagen på de tidspunkter i spillet, hvor de skal kastes.

D. Den spiller, der først har sagt "SÆT", placerer sine tre terninger på logoet i midten af spillepladen. Derefter regnes pointene fra spillerens tur sammen (se SÅDAN BEREGNER DU POINT).

E. Når det første SÆT er blevet spillet, fortsætter turen med uret, og hver spiller kan kaste op til tre terninger pr. tur og danne ét eller flere SÆT med deres terninger og de terninger, der allerede ligger på spillepladen. Efter hver enkelt spillers tur regnes vedkommendes point sammen (se SÅDAN KAN DU SPILLE DINE TERNINGER).

F. Hvis en spiller ikke kan danne et SÆT ved hjælp af sine terninger og de terninger, der ligger på spillepladen, går turen videre til den næste spiller. En spiller kan også vælge ikke at kaste nogen terninger og dermed springe sin tur over. Hvis ingen kan danne et SÆT, kaster alle deres terninger igen og begynder forfra.

G. Der er gået en omgang, når hver enkelt spiller har haft sin tur, og det igen bliver den første spillers tur. Ved afslutningen af hver omgang trækker hver spiller det nødvendige

antal terninger fra posen, så alle igen har fem terninger. De nye terninger skal kastes med det samme og derefter tilføjes til spillerens tilbageværende terninger.

#### Side 4

H. EKSTRA KAST: Inden den næste omgang begynder, og når alle spillere igen har fem terninger (undtagelse: se punkt I), har hver enkelt spiller mulighed for at kaste alle ELLER en/flere af sine terninger EN GANG TIL, inden spillet fortsætter. Den første spiller skal sikre sig, at alle har haft mulighed for at kaste deres terninger igen, inden spillet genoptages. Bemærk: Spillerne kan eventuelt i forvejen aftale en tidsbegrænsning for, hvornår man skal have besluttet sig for at kaste igen, f.eks. 30 sekunder.

I. Når man trækker sidste gang, er der muligvis ikke nok terninger i posen til, at alle spillere kan få fem terninger. Den første spiller får lov til at trække sine terninger først, og derefter kan de andre spillere skiftevis (med uret) supplere med terninger, så de igen har fem eller tage dem, der er tilbage. Det udligner ulempen ved, at den første spiller kun kan score tre point i sin første tur.

J. Spillet fortsætter, indtil én spiller løber tør for terninger. Når en spiller løber tør for terninger, får hver af de resterende spillere, som IKKE har haft deres tur I DEN IGANGVÆRENDE omgang, en sidste tur, inden spillet er forbi.

SÅDAN KAN DU SPILLE DINE TERNINGER: Der kan kun dannes SÆT vandret eller lodret, ikke diagonalt eller rundt om hjørner. Terninger kan placeres hvor som helst på spillepladen, forudsat at de danner et SÆT i mindst én retning og inkluderer mindst én tidligere spillet terning som en del af SÆTTET. En terning kan placeres ved siden af eller mellem tidligere spillede terninger, selvom den ikke danner et SÆT i alle retninger, forudsat at den danner et SÆT i mindst én retning. Hvis terningen danner mere end ét SÆT på denne placering, tælles der point for alle SÆT.

EKSEMPEL: Herunder ses et eksempel på en spillers tur. De terninger, der er omkranset af sort, var placeret på spillepladen i forvejen. De terninger, der er omkranset af gult, er dem, som spilleren tilføjede under sin tur.

Den gule terning tilføjes til de sorte terninger på spillepladen, hvorved der dannes to SÆT, som hver giver tre point, og dermed får spilleren seks point for den spillede terning.

Spilleren lægger derefter endnu en gul terning og danner dermed endnu et SÆT, som giver yderligere tre point. Spilleren har nu fået ni point for sine første to terninger.

Spilleren lægger nu en tredje og sidste terning under sin tur og danner endnu et SÆT, der giver yderligere tre point. Spillerens samlede score for denne tur er altså 12 point. Der kan opnås point for hver terning, der spilles, hvis den danner et nyt SÆT.

Bemærk på ovenstående illustration, at de to pile peger på to lilla ovaler. Placeringen af denne terning danner ikke et SÆT i begge retninger. Placeringen er tilladt, fordi der bliver dannet et SÆT i mindst én retning (vandret). Bemærk også, at dette SÆT består af tre forskellige tal, og at det ikke gør noget, at terningerne ikke placeres i numerisk rækkefølge.

Side 5

**JOKER:** En Joker-terning kan anvendes som en hvilken som helst terning, der mangler for at danne et SÆT. Når der spilles en Joker, skal spilleren angive, hvilken egenskab Jokeren repræsenterer, og dens egenskaber kan ikke ændres. Der kan bruges et hvilket som helst antal Joker-terninger under en tur eller i et SÆT.

**JOKERERSTATNING:** I starten af en hvilken som helst spillers tur kan en hvilken som helst Joker-terning på spillepladen erstattes af en af spillerens terninger, forudsat at den har nøjagtigt den egenskab, som oprindeligt blev valgt for Jokeren. Der gives ingen point for at erstatte Jokeren, og det tæller heller ikke som én af de tre terninger, spilleren har lov til at spille. Spilleren får IKKE automatisk lov til at anvende Joker-siden af den terning, de har fjernet fra spillepladen. Den skal kastes igen, inden de påbegynder deres tur. Terningen kan spilles under den igangværende tur eller gemmes til en senere tur.

En Joker-terning kan anvendes i stedet for en hvilken som helst terning, der mangler for at danne et SÆT. Når en Joker er blevet spillet, kan dens egenskaber ikke ændres.

I begyndelsen af en hvilken som helst spillers tur kan Jokeren erstattes med en terning, der har den samme egenskab.

**BONUSFELTER:** Bonusfelterne er de nummererede felter på spillepladen. Første gang et bonusfelt kommer i spil, får spilleren lov til at tilføje bonuspointene til deres samlede score i den tur. Bonuspoint kan kun tilføjes ÉN gang, uanset hvor mange SÆT, der bliver dannet ved hjælp af den terning, der ligger på bonusfeltet.

**SÅDAN FÅR DU POINT:**

**Almindelige terninger:** Man får 1 point for hver terning i et SÆT. Hvis den samme terning danner mere end ét SÆT, skal den tælles som 1 point i hvert enkelt SÆT, den indgår i.

**Joker:** Der gives ingen point, første gang en Joker bliver spillet. Efter den har været spillet og er blevet tildelt et specifikt sæt egenskaber, tæller den som en normal terning, hvis den indgår i et nyt SÆT. Hvis en Joker bliver spillet på et bonusfelt, får spilleren bonuspointene. Der gives ingen bonuspoint eller normale point, hvis Jokeren bliver erstattet med en almindelig terning.

Hver enkelt spillers score bliver regnet sammen i slutningen af deres tur. Der bliver ikke trukket point fra for de terninger, som man har tilbage ved spillets afslutning. Den spiller, der har flest point ved spillets afslutning, har vundet!

Indhold: 42 terninger, 1 spilleplade, 1 pose, spilleregler.

Hvis du vil se SET CUBED®-instruktionsvideoen, kan du gå ind på [www.setgame.com/set\\_cubed/index.htm](http://www.setgame.com/set_cubed/index.htm) og klikke på "tutorial".

© 2007 Cannei, LLC. Alle rettigheder forbeholdt. Fremstillet og distribueret af Set Enterprises, Inc. med tilladelse fra Cannei, LLC. SET®, FIVE CROWNS®, QUIDDLER®, XACTIKA® og SET CUBED® er registrerede varemærker tilhørende Cannei, LLC. New York Times® er et varemærke tilhørende The New York Times Company. Franklin® er et varemærke tilhørende Franklin Electronic Publishers, Inc. Fremstillet i Kina.

Side 6

Hvis du godt kunne lide SET CUBED®, skulle du tage at prøve vores andre prisbelønnede spil, som alle er skabt af Marsha J. Falco.

SET® – The Family Game of Visual Perception®

Råb "SÆT!", og så vil alle se efter, om du har fundet de tre kort ud af de tolv kort på bordet, der tilsammen danner et SÆT. Nu er du et point foran. Kortgiveren lægger tre kort mere ud, og så går jagten ind igen. Det går ikke på tur, så du skal ikke tøve med at slå til. Alder er ingen fordel i dette spil, så vogt jer for den yngre generation.

Aldersgruppe: 6 år og op  
Antal spillere: 1 eller flere

QUIDDLER® – The Short Word Game®

For the FUN of Words®

Formålet er at sætte alle de kort, du har på hånden, sammen til ord. Du starter med tre kort, derefter fire og så fremdeles helt op til ti kort. Når en spiller bliver færdig, får alle andre en sidste chance for at trække og lægge de ord frem, som de har dannet. Quiddler er en udsøgt udfordring for både nybegyndere og ord-ekvilibrister.

Aldersgruppe: 8 år og op  
Antal spillere: 2 til 8

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

Et hurtigt Rommy-lignende spil med fem kulører. Et roterende jokerkort holder spillerne på stikkerne i alle 11 omgange. Et lynhurtigt favoritspil for både korthajer og mere tilbagelænedede spillere.

Aldersgruppe: 8 år og op  
Antal spillere: 2 til 7

XACTIKA® – Beware The Last Card Opråb til alle kortelskere!

Udfordringen er at komme med en nøjagtig melding. Og med fire kulører på hvert kort bliver dine færdigheder den afgørende faktor. Oplev kontrol på et helt nyt niveau, når du spiller dine kort.

Aldersgruppe: 12 år og op  
Antal 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 udgave af SET fører det klassiske kortspil op på nye hjernevidende og underholdende højder. Fire spilversioner: Klassisk, tidsbegrænsning, puslespil og arkade. Fire sværhedsgrader – fra begynder til ekspert – i hver spilversion.

Aldersgruppe: 14 år og op  
Antal spillere: 1