



**A CURIOUS GAME
OF CLEVER CONNECTIONS®**

-  Anvisningar
-  Instruktioner
-  Instruksjoner
-  Ohjeet
-  Leiðbeiningar
-  Instructions

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.



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.

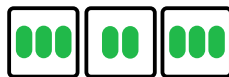


1: JA, alla tärningarna har samma FÄRG.

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

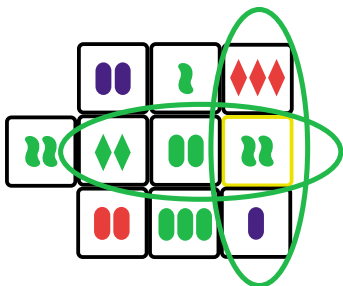
SÅ HÄR SPELAR DU:

- 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 RÅKNA 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.
- 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

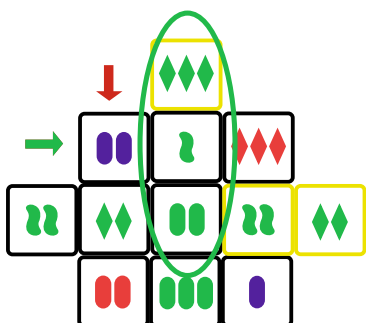
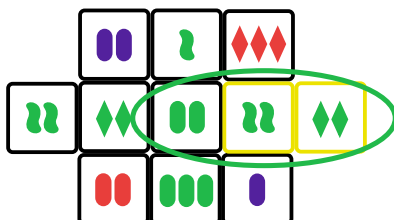
om de inte bildar ett SET i alla riktningar. Det räcker om de bildar ett SET i en riktning. Om placeringen av en tärning gör att mer än ett SET bildas räknas alla nya SET.

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.



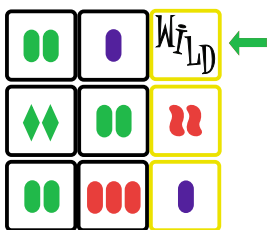
Spelaren lägger därefter en sista tärning för den här omgången och bildar ytterligare ett SET värt tre poäng. Totalsumman för den här omgången blir tolv poäng. Du får poäng för varje spelad tärning så länge de bildar ett nytt SET.

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,

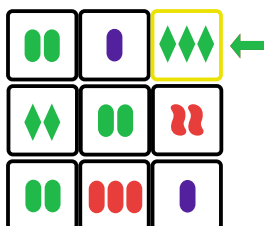
eftersom ett SET bildas i minst en riktning (vågrätt). Observera också att detta SET har olika antal och att det inte gör något att tärningarna inte placeras i numerisk ordning.

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".

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 REGLEN: 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 **SYMBOLLET** 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.



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 REGLEN 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.

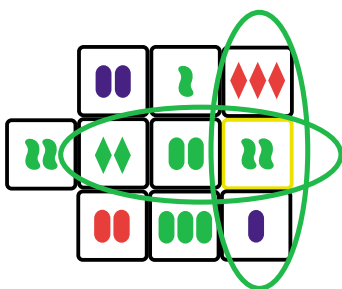
C. Når alle spillere har fem terninger, kaster alle spillerne dem samtidig. Den første spiller, der opdager et SÆT blandt sine terninger og siger "SÆT", får lov til at begynde. Hvis ingen har et SÆT, kaster alle spillere deres terninger og forsøger en gang til. BEMÆRK: Det er kun den side af terningen, 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 BEREJNER 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.
- 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.

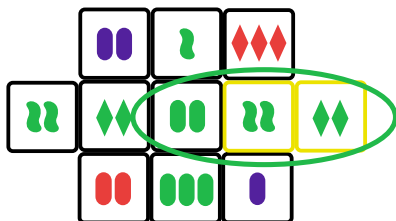
SÅDAN KAN DU SPILLE DINE TERNINGER: Der kan kun dannes SÆT vandret eller lodret, ikke diagonalt eller rundt om hjørner. Terninger kan placeres hvor som helst på spillepladen, forudsat at de danner et SÆT i mindst én retning og inkluderer mindst én tidligere spillet terning som en del af SÆTTET. En terning 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.

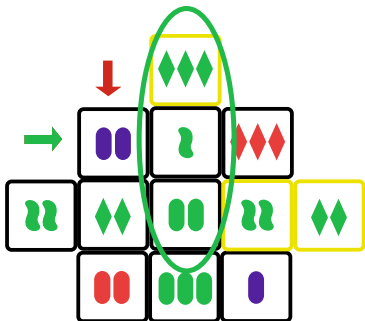


Den gule terning tilføjes til de sorte terninger på spillepladen, hvorved der dannes to SÆT, som hver giver tre point, og dermed får spilleren seks point for den spillede terning.

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.



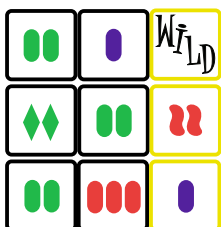
Spilleren lægger nu en tredje og sidste terning under sin tur og danner endnu et SÆT, der giver yderligere tre point. Spillerens samlede score for denne tur er altså 12 point. Der kan opnås point for hver terning, der spilles, hvis den danner et nyt SÆT.



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.

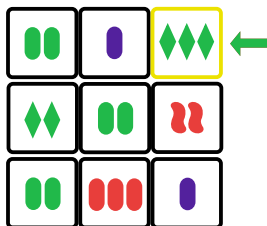
JOKER: En Joker-terning kan anvendes som en hvilken som helst terning, der mangler for at danne et SÆT. Når der spilles en Joker, skal spilleren angive, hvilken egenskab Jokeren repræsenterer, og dens egenskaber kan ikke ændres. Der kan bruges et hvilket som helst antal Joker-terninger under en tur eller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

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®?

REGELEN: 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.

HURTIGSJEKSPØRSMÅL: Dette er en enkel måte å forsikre deg om at du oppfyller REGELEN: 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 **SYMBOL**ET 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.



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 REGELEN 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 gjenoptas. 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.

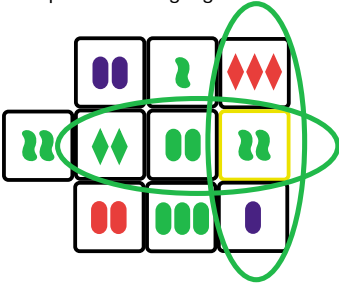
I. Ved siste trekking er det ikke nødvendigvis nok terninger til at alle får 5 terninger. Den første spilleren får da trekke sine terninger først, deretter kan alle de andre

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.

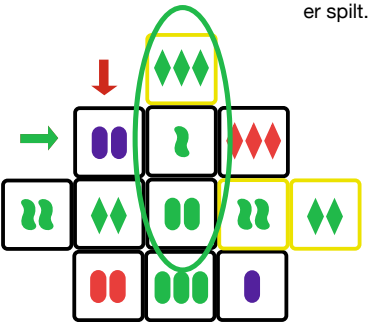
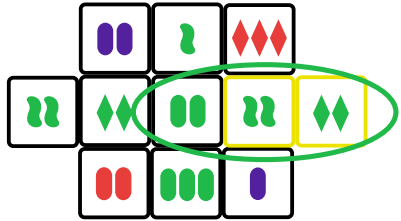
HVORDAN TERNINGER KAN SPILLES: SET kan kun lages horisontalt eller vertikalt, ikke diagonalt eller rundt hjørner. Terninger kan plasseres hvor som helst på brettet, så lenge de danner et SET i minst én retning og bruker minst én av terningene som er spilt tidligere som en del av SET-et. En terning kan 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.

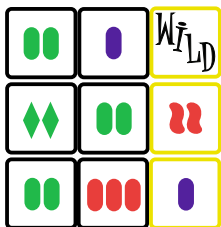


Spilleren legger så til den tredje og siste terningen i denne omgangen, og lager enda et SET verd ytterligere 3 poeng. Total skåring for denne omgangen er 12 poeng. Man kan tjene poeng med hver terning som spilles, hvis den danner et nytt SET.

På illustrasjonen over kan du legge merke til de to pilene som peker på de to lille 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.

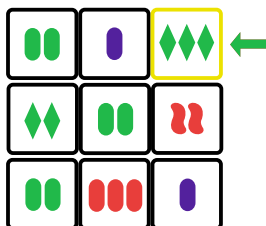
JOKERTERNING: En jokerterning kan brukes som enhver terning som er nødvendig for å fullføre et SET. Når en jokerterning blir spilt, må spilleren angi hvilke egenskaper jokerterningen representerer og dennes egenskaper kan ikke bli endret. Ethvert antall jokerterninger kan brukes i løpet av en omgang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

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.

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.

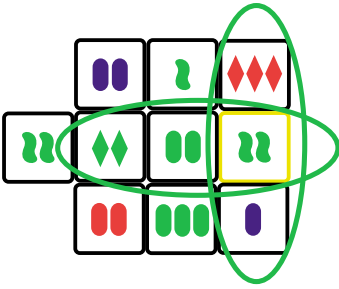
VAIHE 2: PELI

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 määrätyin vuoroin.
- D.** Kun ensimmäinen pelaaja on sanonut "SET", hän asettaa 3 noppaansa pelilaudan keskellä olevan logon päälle. Tämän jälkeen pelaajan voittamat pisteet merkitään muistiin (katso PISTEET)
- E.** Kun ensimmäinen SET on pelattu, peli jatkuu myötäpäivään 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.

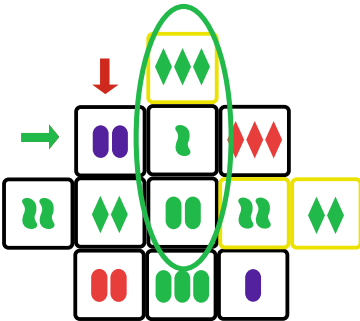
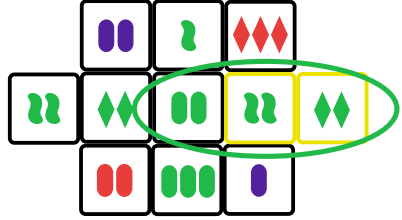
NOPPIEN KÄYTTÖTAVAT: SET-sarjoja voidaan muodostaa vai vaaka- ja pystytasossa, ei vinottain tai kulmia kiertäen. Pelaaja voi asettaa noppansa mihin tahansa pelilaudalle edellyttäen, että ne muodostavat vähintään yhden SET-sarjan, johon sisältyy vähintään yksi laudalla jo ennestään oleva noppa. Pelaaja 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.



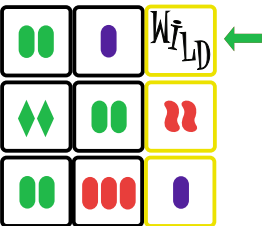
Pelaaja lisää lopuksi kolmannen noppansa ja luo jälleen uuden 3 pisteen arvoisen SET-sarjan. Hänen lopullinen pistemääränsä täältä kierrokselta on 12 pistettä. Jokaisella pelatulla nopalla voi ansaita pisteitä, kun noppa luo uuden SET-sarjan.

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.

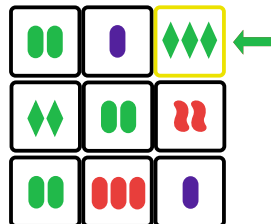
WILD (jokeri): Nopan Wild-puolta voidaan käyttää minä tahansa SET-sarjan täydentävänä arvona. Kun pelaaja käyttää Wild-noppaa (jokeri), hänen on ilmoitettava, mitä arvoa se edustaa, ja arvoa ei saa muuttaa. Wild-noppien käyttömäärä pelivuoron aikana ja SET-sarjassa ei ole rajoitettu.

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*.

ALDUR: 8 ára og eldri



LEIKMENN: 2 til 4




MARKMIÐ: Að fá sem flest stig með því að mynda SETT úr allt að þremur teningum í hverri umferð til viðbótar þeim sem þegar eru í borðinu.

1. SKREF: HVAÐ ER SETT?

REGLA: SETT samanstandur af þremur teningum. Einkenni þeirra þriggja þurfa annað hvort öll að vera eins EDA ólík.

Teningarnir hafa allir 3 eiginleika:

LITUR: Rauður, grænn eða fjöluþlár

FORM: sporöskjulaga , bylgjulaga  eða tígullaga 

FJÖLDI: Það eru eitt  , tvö  eða þrjú  form á hverjum teningi.

Munið að ÖLL einkennin þurfa að uppfylla þessa reglu.

Til dæmis:



Þetta er SETT því teningarnir eru allir í sama lit **OG** með mismunandi formum **OG** sami fjöldi af formum er á þeim öllum.

STUTT TÉKK: Hérna er stutt tékk á því hvort þú hafir náð tókunum á að mynda SETT. Þú verður að svara JÁ við ÖLLUM spurningunum þremur til að geta gert SETT.

1. Er **LITURINN** sá sami EDA mismunandi á öllum þremur teningunum?
2. Er **FORMIÐ** það sama EDA mismunandi á öllum þremur teningunum?
3. Er **FJÖLDINN** af formunum sá sami EDA mismunandi á öllum þremur teningunum?

*Ef svarið við einhverri af þessum spurningum er NEI... þá er það ekki SETT.

Dæmi um SETT:

1. JÁ, allir teningarnir eru í sama LIT.
2. JÁ, allir teningarnir eru með sama FORM.
3. JÁ, það er sami FJÖLDI af formum á öllum teningunum.



1. JÁ, allir teningarnir eru í mismunandi LIT.
2. JÁ, allir teningarnir eru með sama FORM.
3. JÁ, það er sami FJÖLDI af formum á öllum teningunum.



1. JÁ, allir teningarnir eru í sama LIT.
2. JÁ, allir teningarnir eru með mismunandi FORM.
3. JÁ, það er mismunandi FJÖLDI af formum á öllum teningunum.



1. JÁ, allir teningarnir eru í mismunandi LIT.
2. JÁ, allir teningarnir eru með mismunandi FORM.
3. JÁ, það er mismunandi FJÖLDI af formum á öllum teningunum.



Eftirfarandi dæmi eru **EKKI SETT**

Ef þú getur sagt að tveir af þremur teningunum hafi eins eiginleika en sá þriðji er öðruvísi þá er EKKI SETT. Til dæmis:

1. JÁ, allir teningarnir eru í mismunandi LIT.
2. **NEI, tveir eru sporöskjulaga og einn er bylgjulaga.**
3. JÁ, það er sami FJÖLDI af formum á öllum teningunum.



1. **NEI, tveir eru rauðir og einn er fjólublár.**
2. JÁ, allir teningarnir eru með sama FORM.
3. JÁ, það er sami FJÖLDI af formum á öllum teningunum.



1. JÁ, allir teningarnir eru í sama LIT.
2. JÁ, allir teningarnir eru með sama FORM.
3. **NEI, tveir eru með þremur formum og einn með tveimur.**



MUNID REGLUNA að einkennin þurfa annað hvort öll að vera eins EDA ólík á öllum þremur teningunum.

Æfið ykkur núna í að mynda SETT. Byrjið á því að taka tvo teninga, skoðið öll einkennin þeirra til að finna út hvaða litur, form og fjöldi af formum þarf að vera á þriðja teningnum til að geta gert SETT. Þegar þið hafið náð tókum á þessu getið þið hafið leikinn!

2. SKREF: SPILIÐ

HVERNIG Á AÐ SPILA:

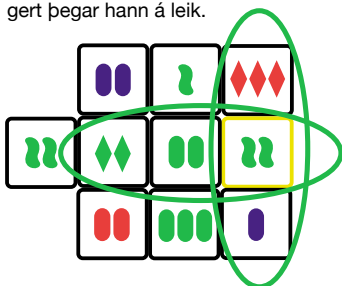
- A. Setjið alla teningana í taupokann.
- B. Leikmenn draga 5 teninga úr pokanum.
- C. Þegar allir leikmenn hafa dregið tenginga kasta þeir þeim við á sama tíma. Sá sem er fyrst/ur til að sjá SETT í teningunum segir „SETT“, og fær að gera fyrst. Ef enginn er með SETT, kasta leikmenn teningunum sínum aftur við og byrja aftur. ATH: það má aðeins nota þá hlið á teningnum sem snýr upp hverju sinni. Það má ekki kasta teningunum nema þegar gefið er sérstakt leyfi fyrir því.
- D. Þegar búið er að finna fyrsta SETTID, er það sett á merkið í miðjunni á leikborðinu. Því næst eru stig leikmannsins skráð. (Sjá, Stigagjöf)
- E. Þegar fyrsta SETTID hefur verið lagt niður heldur spilið áfram. Spilað er réttisælis og leikmenn mega nota allt að 3 teninga í hverri umferð til að gera ný SETT með teningunum sínum og þeim teningum sem þegar eru á borðinu. Stigin eru talin í hvert skipti sem leikmaður hefur lokið sinni umferð. Það er aðeins hægt að leggja niður SETT lágrétt eða lóðrétt, ekki á ská eða í kringum horn. Þegar teningur er lagður niður, verður að vera hægt að mynda SETT í a.m.k. eina átt, en ef hægt er að mynda SETT í fleiri áttir eru einnig gefin stig fyrir þau. Það má leggja tening niður við hliðina á öðrum án þess að þeir myndi saman SETT að því gefnu að hægt sé að mynda SETT í einhverja átt með þeim

teningi sem var lagður niður.

- F. Ef leikmaður getur ekki myndað SETT úr teningunum sínum og teningunum sem eru á borðinu, missa þeir úr umferð og næsti leikmaður á leik. Leikmenn geta einnig kosið að sitja hjá í umferð og næsti á þá leik. Ef enginn leikmaður getur myndað SETT kasta allir leikmenn teningunum sínum og byrja aftur.
- G. Umferð lýkur þegar allir leikmenn hafa gert. Í lok hverrar umferðar draga allir leikmenn eins marga teninga og þeir þurfa til að hafa 5 aftur. Það verður að kasta nýju teningunum um leið og þeir eru dregnir úr pokanum og þeim er svo bætt við þá teninga sem leikmenn eiga fyrir.
- H. AUKAKAST: Áður en næsta umferð hefst og þegar allir leikmenn eru komnir með 5 teninga á ný (undantekning: sjá lið I) geta leikmenn valið um að kasta einum EDA öllum teningunum sínum EINU SINNI enn áður en spilið heldur áfram. Fyrsti leikmaðurinn í umferðinni verður að ganga úr skugga um að allir hafa kastað aftur, áður en spilið heldur áfram. ATH: Leikmenn gætu viljað ákveða fyrirfram einhver tímamörk sem allir verða að fylgja um hvort leikmenn ætli að nota aukakast og þá hvað þeir mega vera lengi að ákveða sig t.d. 30 sek.
- I. Í síðustu umferðinni eru hugsanlega ekki nægilega margir teningar í pokanum til að allir leikmenn geti haft 5. Fyrsti leikmaðurinn fær að draga sína teninga, síðan draga næstu leikmenn (í röð, réttisælis) sína teninga þar til enginn er eftir. Þetta vegur uppá móti því að fyrsti leikmaðurinn geti aðeins fengið 3 stig í fyrstu umferðinni.
- J. Spilið heldur áfram þar til allir teningarnir eru búnir. Þegar leikmaður er búinn með sína teninga er umferðin kláruð og svo lýkur spilinu.

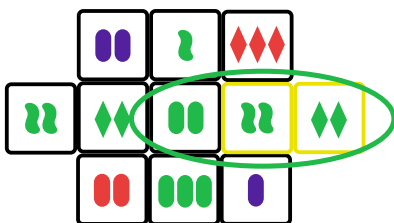
DÆMI:

Hér að neðan eru dæmi um hvernig leikmaður getur gert. Svörtu kassarnir sýna teninga sem eru fyrir á borðinu. Gulu kassarnir sýna þá möguleika sem leikmaður getur gert þegar hann á leik.

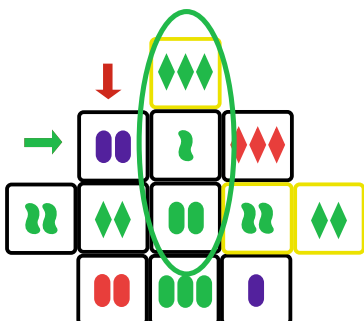


Gulu teningurinn er lagður við svarta teninginn á borðinu og við það eru 2 SETT á borðinu. Bæði SETTIn gefa 3 stig, þannig að það fást 6 stig fyrir fyrsta teninginn sem er lagður út.

Því næst leggur leikmaðurinn annan gulan tening á borðið. Með því nær hann að mynda annað SETT sem gefur 3 stig til viðbótar. Nú hafa náðst 9 stig fyrir fyrstu tvo teningana.



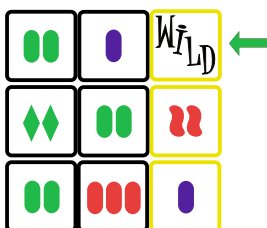
Að lokum leggur leikmaðurinn niður þriðja og síðasta teninginn sinn í þessari umferð og nær að mynda annað SETT sem gefur 3 stig. Heildarstiginn fyrir þessa umferð eru því 12. Hægt er að fá stig fyrir hvern tening, ef hann myndar nýtt SETT.



Takið eftir örvunum tveimur sem benda á græna bylgjulagateninginn. Hann myndar ekki tvö SETT, lóðrétt og lágrétt. Teningurinn má vera þarna því hann myndar a.m.k. SETT (lágrétt).

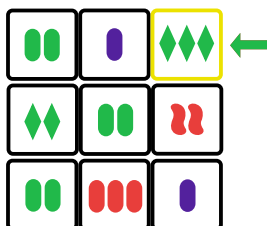
WILD: Teningar sem eru merktir WILD má nota í staðinn fyrir hvaða teninga sem er til að mynda SETT. Þegar WILD-teningur er notaður verður leikmaðurinn sem leggur hann niður að tilgreina hvaða tening WILD-teningurinn er notaður fyrir. Leikmenn mega nota eins marga WILD-teninga og þeir geta þegar þeir mynda SETT.

AÐ SKIPTA ÚT WILD-TENINGI: Í hvert skipti þegar leikmaður á leik getur hann byrjað á því að skipta úr einum af sínum tening fyrir Wild-tening á borðinu EF sá teningur er sá sami og Wild-teningurinn á að vera. Engin stig eru gefin fyrir teninginn sem notaður er til að skipta út fyrir Wild-teninginn og þetta teningavíxl telst ekki sem einn af teningunum þremur sem leikmenn mega spila út í hverri umferð. Leikmenn verða svo að kasta teningnum sem tekinn var úr borðinu áður en hann er notaður. Teninginn má nota í sömu umferð og hann er tekin úr borðinu.



WILD-tening má nota í staðinn fyrir einhvern annan tening til að mynda SETT. Þegar WILD-teningur hefur verið lagður niður má ekki breyta eiginleikum hans.

Þegar leikmaður á leik getur hann byrjað á því að skipta út WILD-teningi með teningi sem er eins og Wild-teningurinn á að koma í staðinn fyrir.



BÓNUSREITIR: Bónusreitir eru númeruðu reitirnir

á borðinu. Í fyrsta skipti sem lagt er á bónusreit fær viðkomandi leikmaður aukastig sem samsvarar tölunni á reitnum og bætir þeim við stigafjöldann sinn úr þeirri umferð. Bónusstig bætast einungis EINU SINNI við stigafjöldann sama hversu mörg SETT eru mynduð með teningnum á reitnum.

STIGAGJÖF:

Venjulegur teningur: 1 stig er gefið fyrir hvern tening í SETTI. Sérhver teningur telur alltaf eitt sig fyrir hvert SETT sem hann myndar.

WILD-teningur: Ekki eru gefin stig þegar Wild-teningar eru lagðir niður. Þegar þeim hefur hins vegar verið skipt út og þeir notaðir aftur eins og venjulegir teningar gefa þeir eitt stig fyrir hvert nýtt SETT sem þeir taka þátt í að mynda. Ef WILD-teningur er settur á bónusreit fær viðkomandi leikmaður stigin á bónusreitnum. Engin stig eru gefin þegar að WILD-teningi er skipt út.

Stig leikmanna eru talin jafnóðum og þeir gera. Ekki eru gefin mínusstig fyrir þá teninga sem leikmenn kunna að eiga eftir í lok spilsins. Sá leikmaður sem er með flest stig í lokin vinnur.

Innihald: 42 teningar, 1 spilaborð, 1 poki, leiðbeiningar.

www.Setcubed.com

AGES: 8 to adult



PLAYERS: 2 to 4

OBJECT: To score the most points. Score points by making SETs with your dice and those already on the board. The more SETs you make, the more points you score!

STEP 1: WHAT IS A SET@?

THE RULE: A SET is 3 dice in which each individual feature is all the same OR all different on all 3 of the dice.

The 3 features are:

COLORS: Red, green or purple.

SYMBOLS: Ovals , squiggles  or diamonds .

NUMBER: There are one  two  or three  of each symbol on a die.

Remember ALL of the features must separately satisfy the rule.

For example:   

This is a SET because they are all the same color, AND all different symbols AND all the same number.

QUICK CHECK QUESTIONS: This is an easy way to make sure you are satisfying the RULE: you must answer YES to ALL 3 questions to make a SET*.

- Q1:** Is the **COLOR** on each of the 3 dice either all the same OR all different?
- Q2:** Is the **SYMBOL** on each of the 3 dice either all the same OR all different?
- Q3:** Is the **NUMBER** of symbols on each of the 3 dice either all the same OR all different?

*If any one of these questions is answered NO... then it is not a SET.

Examples of SETs.

- Q1:** YES, all dice are the same in COLOR.
- Q2:** YES, all dice are the same in SYMBOL.
- Q3:** YES, all dice are the same in NUMBER.



- Q1:** YES, all dice are different in COLOR.
- Q2:** YES, all dice are the same in SYMBOL.
- Q3:** YES, all dice are the same in NUMBER.



- Q1:** YES, all dice are the same in COLOR.
- Q2:** YES, all dice are different in SYMBOL.
- Q3:** YES, all dice are different in NUMBER.

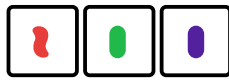


- Q1:** YES, all dice are different in COLOR.
- Q2:** YES, all dice are different in SYMBOL.
- Q3:** YES, all dice are different in NUMBER.



The following examples are **not SETs**. If you can say that 2 of the 3 dice are the same and 1 is different in any one feature, then it is not a SET. For example:

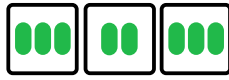
- Q1:** YES, all dice are different in COLOR.
- Q2:** NO, the dice are not all the same OR all different in SYMBOL. Two are ovals and one is a squiggle.
- Q3:** YES, all dice are the same in NUMBER.



- Q1:** NO, the dice are not all the same OR all different in COLOR. Two are red and one is purple.
- Q2:** YES, all dice are the same in SYMBOL.
- Q3:** YES, all dice are the same in NUMBER.



- Q1:** YES, all dice are the same in COLOR.
- Q2:** YES, all dice are the same in SYMBOL.
- Q3:** NO, the dice are not all the same OR all different in NUMBER. Two are three and one is two.



REMEMBER THE RULE that each feature, looked at individually, has to be all the same OR all different on all 3 of the dice.

Now pause here, and take a minute to try to make SETs. To start, take any two dice and look at each feature one-by-one to figure out what color, symbol and number your third die must be to complete the SET. For every two dice there is a third die that will make a SET.

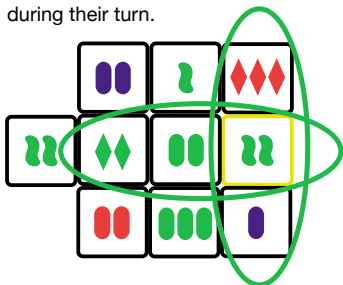
STEP 2: THE PLAY

HOW TO PLAY:

- A. Place all the dice in the cloth bag.
- B. All players take 5 dice from the bag blindly.
- C. Once each player has 5 dice, all the players roll them at the same time. The first player to see a SET in their dice who says "SET", gets to play first. If no one has a SET, all players re-roll their dice and try to start again. NOTE: Only the face-up side of the dice may be used. Dice may not be flipped at any time except specified rolling times.
- D. After the first player says "SET" they place their 3 dice on the logo in the center of the board. The player's turn is then scored. (See HOW TO SCORE)
- E. Once the first SET has been played, play continues clockwise where each player may play up to 3 dice per turn making one or more new SETs with their dice and the dice already played on the board. Each player's turn is scored after they play. (See HOW DICE CAN BE PLAYED)
- F. If a player cannot make a SET using their dice and the dice on the board, their turn is skipped and play continues. A player can also choose not to play any dice, thus intentionally skipping a turn. If no one can make a SET all players re-roll their dice and begin again.
- G. A round is complete once each player has had a turn and the play has returned to the first player. At the end of each round, all players draw the necessary dice from the bag so each has 5 dice again. The new dice must be rolled immediately and then added to the player's remaining dice.
- H. EXTRA ROLL: Before the next round begins and once all players have 5 dice (exception: see letter I) each player has the opportunity to re-roll any OR all of their dice ONE MORE time before play continues. The first player must make sure everyone has completed their extra roll before resuming play. Note: All players may want to agree in advance on a time limit for deciding and making the extra roll, e.g. 30 second
- I. On the last draw there may not be enough dice in the bag for all players to have 5 dice. The first player gets to draw their dice first, then all other players (clockwise) can bring their total dice up to 5 or take what is left. This offsets the disadvantage of the first player only being able to make 3 points on their first turn.
- J. Play continues until one player is out of dice. Once a player runs out of dice each remaining player, that has NOT YET had a turn IN THAT round, gets to have one more turn before the game is over.

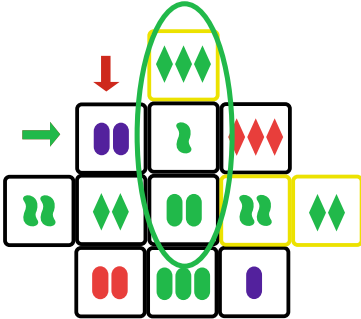
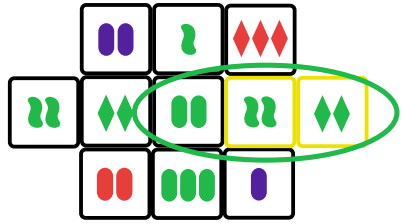
HOW DICE CAN BE PLAYED: SETs can only be made horizontally or vertically, not diagonally or around corners. Dice can be placed anywhere on the board so long as they make a SET in at least one direction and use at least one previously played die as part of the SET. A die can be placed next to or between previously played dice where it doesn't make a SET in all directions so long as it does make a SET in at least one direction. If the die makes more than one SET with its placement, all new SETs are counted for points.

EXAMPLE: Below is an example of one player's turn. The black outlined dice are already in place on the board. The yellow outlined dice are what the player is adding during their turn.



The yellow die is added to the black dice on the board creating 2 SETs each worth 3 points, scoring 6 points for the first die played.

The player then adds a second yellow die creating another SET worth 3 more points. Their score is now 9 points for the first 2 dice played.



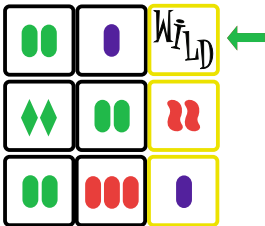
The player then adds the third and final die for that turn, creating yet another SET worth 3 more points. Total score for that turn is 12 points. Points can be earned with each die played if it creates a new SET.

In the above illustration also notice the two arrows pointing to the 2 purple ovals. The placement of this die does not make a SET in both directions. This placement is

fine, because there is a SET made in at least one direction (horizontally). Also, please notice that this SET is all different in number and that it is okay that dice are not placed in numerical order.

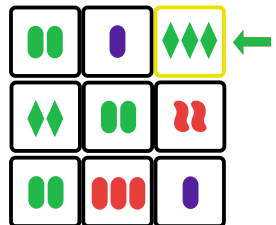
WILD: A Wild die can be used as any die needed to complete a SET. When a Wild is played, the player must state what features the Wild represents and its features cannot be changed. Any amount of Wild dice can be used during a turn or in a SET.

WILD REPLACEMENT: At the beginning of any player's turn any Wild on the board can be replaced with another one of the player's dice so long as it has the exact features that were originally chosen for the Wild. No points are given for replacing the Wild, nor does it count as 1 of the 3 dice played by that player. The player does NOT automatically get to use the Wild side of the die that they removed from the board, they must roll it prior to continuing their turn. The die can be played during the same turn or saved for a later turn.



A Wild can be used in place of any die needed to complete a SET. Once a Wild has been played, its features cannot be changed.

At the beginning of any player's turn, the Wild can be replaced with a die that has the same features.



BONUS SQUARES: Bonus squares are the numbered squares on the board. The first time a bonus square is used, the player gets to add the bonus points to their total points for that turn. Bonus points can only be added ONE time, no matter how many SETs are made reusing the die on the bonus square.

HOW TO SCORE:

Regular dice: 1 point is given for each die in a SET. If the same die makes more than one SET, then it is counted as 1 point in each different SET that it is used.

Wild: No points are given when a Wild is first used. After it is played and has been given a specific set of features, it is scored like a regular die if used in a new SET. If a Wild is played on a bonus square, the player receives the bonus points. No bonus or regular points are given if the Wild is replaced with a regular die.

Each player's score is tallied at the end of their turn. No points are deducted for dice left over at the end of the game. The player with the highest score at the end of the

game wins!

Contents: 42 dice, 1 board, 1 bag, instructions.

To watch the SET CUBED® tutorial, please visit:

www.setgame.com/set_cubed/index.htm and click on *tutorial*.



www.nordicgames.is



www.setgame.com