



A CURIOUS GAME OF CLEVER CONNECTIONS®

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



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: HVAD ER SETT?

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

Teningarnir hafa allir 3 eiginleika:

LITUR: Rauður, grænn eða fjólublár

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:

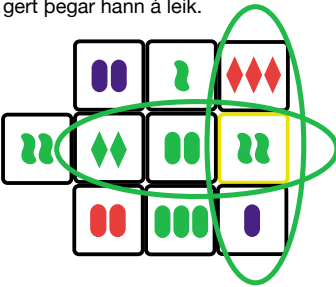
- A. Setjið alla teningana í taupokann.
- B. Leikmenn draga 5 teninga úr pokanum.
- C. Þegar allir leikmenn hafa dregið tenginga kasta þeir þeim við á sama tíma. Sá sem er fyrst/ur til að sjá SETT í teningunum segir „SETT“, og fær að gera fyrst. Ef enginn er með SETT, kasta leikmenn teningunum sínum 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, réttssælis) 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.

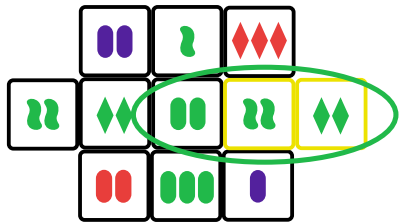
DÆMI:

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.

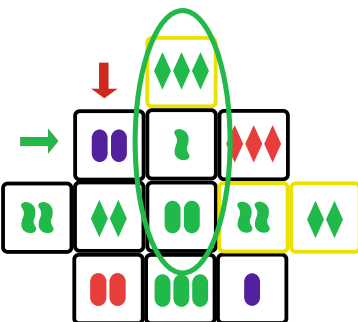


Gulu teningurinn er lagður við svarta teninginn á borðinu og við það eru 2 SETT á borðinu. Bæði SETTIn gefa 3 stig, þannig að það fást 6 stig fyrir fyrsta teninginn sem er lagður út.

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.



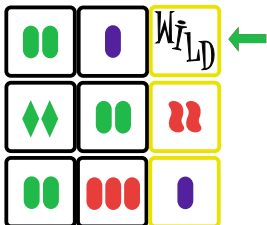
Að lokum leggur leikmaðurinn niður þriðja og síðasta teninginn sinn í þessari umferð og nær að mynda annað SETT sem gefur 3 stig. Heildarstiginn fyrir þessa umferð eru því 12. Hægt er að fá stig fyrir hvern tening, ef hann myndar nýtt SETT.



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).

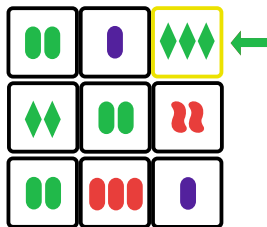
WILD: Teningar sem eru merktir WILD má nota í staðinn fyrir hvaða teninga sem er til að mynda SETT. Þegar WILD-teningur er notaður verður leikmaðurinn sem leggur hann niður að tilgreina hvaða tening WILD-teningurinn er notaður fyrir. Leikmenn mega nota eins marga WILD-teninga og þeir geta þegar þeir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



www.setgame.com