

SET CUBED

Játékszabályok

KOR: 8 éves kortól

JÁTEKOSOK SZÁMA: 2-4

Cél: a legtöbb pontot elérni SZETTek létrehozásával minden körben 3 kockát lehelyezve a táblán lévő kockákhoz.

1. LÉPÉS: Mi az a SZETT?

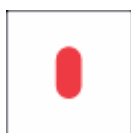
A SZABÁLY: Egy SZETT 3 kockából áll, melyben mindhárom kockának teljesen különböző VAGY teljesen egyforma tulajdonságokkal kell rendelkeznie.

A három tulajdonság a következő:

SZÍNEK: PIROS, ZÖLD, LILA

SZIMBÓLUMOK:

Ovális Hullám Gyémánt.



SZÁMOK:

Egy

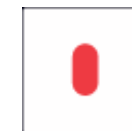
Kettő

Három



Fontos, hogy a tulajdonságok MINDEGYIKÉNEK egyenként meg kell felelnie a szabálynak.

Például:



Ez egy SZETT, mivel a kockák ugyanolyan színűek ÉS különböző szimbólumúak ÉS ugyanolyan számúak.

GYORS ELLENŐRZŐ KÉRDÉS: Ez egy egyszerű módja annak, hogy biztosan megfeleljük a SZABÁLYNAK. IGENnel kell válaszolnunk MINDEN kérdésre ahhoz, hogy egy SZETTET hozzunk létre.

1.K: A **SZÍN** mindhárom kockán teljesen egyforma VAGY teljesen különböző?

2.K: A **SZIMBÓLUM** mindhárom kockán teljesen egyforma VAGY teljesen különböző?

3.K: A **SZÁM** mindhárom kockán teljesen egyforma VAGY teljesen különböző?

*Ha bármelyik kérdésre NEM a válasz... akkor az NEM SZETT.

Példa SZETTekre:



1.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZÍNŰ.

2.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZIMBÓLUMÚ.

3.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZÁMÚ.



1.K: IGEN, mindegyik kocka különböző SZÍNŰ.

2.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZIMBÓLUMÚ.

3.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZÁMÚ.



1.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZÍNŰ.

2.K: IGEN, mindegyik kocka különböző SZIMBÓLUMÚ.

3.K: IGEN, mindegyik kocka különböző SZÁMÚ.



1.K: IGEN, mindegyik kocka különböző SZÍNŰ.

2.K: IGEN, mindegyik kocka különböző SZIMBÓLUMÚ.

3.K: IGEN, mindegyik kocka különböző SZÁMÚ.

Az alábbi példák NEM SZETTek.



1.K: IGEN, mindegyik kocka különböző SZÍNŰ.

2.K: NEM, két szimbólum OVÁLIS és egy szimbólum HULLÁM.

3.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZÁMÚ.



1.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZÍNŰ.

2.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZIMBÓLUMÚ.

3.K: NEM, kettő 3-as és egy 2-es.



1.K: NEM, két kocka piros és egy lila.

2.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZIMBÓLUMÚ.

3.K: IGEN, mindegyik kocka ugyanolyan SZÁMÚ.

EMLÉKEZZETEK ARRRA A SZABÁLYRA, hogy minden tulajdonságnak egyesével kell teljesen egyformának VAGY különbözőnek lennie mindhárom kockán.

Most álljunk meg egy pillanatra és próbáljunk meg SZETTeket létrehozni. Kiinduláshoz vegyük elő két bármelyik kockát, vizsgáljuk meg tulajdonságaikat és próbáljuk egyesével kitalálni, milyen színű, szimbólumú és számú kocka kellene a SZETT kiegészítéséhez. Bármelyik két kockát vizsgáljuk, mindig lesz egy harmadik, amely SZETTre egészíti ki őket.

2. LÉPÉS: A JÁTÉK

HOGYAN JÁTSSZUNK?

A. Helyezzük az összes kockát a zsákba.

B. Minden játékos 5 kockát húz vakon a zsákból.

C. Ha már minden játékosnak van 5 kockája, mindannyian egyszerre dobnak velük. Az lesz a kezdőjátékos, aki kockáiban először lát SZETTet és azt kiáltja: „SZETT”. Ha senkinek sincs SZETTje, minden játékos újradobja kockáit és újabb próbát tesznek. **MEGJEGYZÉS:** Csak a kockák felső oldalát használhatjuk. A kockákat soha nem forgathatjuk át, az előírt kockadobásokat kivéve.

D. Miután valaki „SZETT”-et kiált, lehelyezi 3 kockáját a tábla közepén látható logóra. Ezután kiértékeljük a játékos körét. (Lásd a „Hogyan pontozzunk?” című részt.)

E. Ha az első SZETTet lehelyezték, a játék folytatódik az óramutató járása szerint, ahol minden játékos körönként legfeljebb 3 kockát helyezhet le újabb SZETTek létrehozásához, kiegészítve a már lehelyezett kockákat. A SZETTeket vízszintesen és függőlegesen is létrehozhatjuk, de átlósan vagy a sarkok mentén nem. Minden játékos köre után értékelés következik. Minden kocka a lehelyezéskor legalább 1 irányba SZETTet kell alkotson, de ha egy kockával egynél több SZETTet hozunk létre, minden új SZETT kiértékelésre kerül. A kockák érintkezhetnek másik kockákkal is anélkül, hogy azok SZETTet alkotnának, de csak akkor, ha a már lehelyezett kockákhoz illesztve az új kocka létrehozott egy SZETTet.

F. Ha egy játékos nem tud saját, valamint a táblára helyezett kockákból SZETTet alkotni, kimarad a körből és a játék folytatódik. Egy játékos úgy is dönthet, hogy nem helyez le kockát, vagyis szándékosan átugrik egy kört. Ha senki sem tud SZETTet létrehozni, minden játékos újradobja kockáit és újabb kört kezdenek.

G. Egy kör akkor ér véget, ha minden játékosnak volt egy köre és a játék visszaért az első játékoshoz. Minden kör végén a játékosok annyi kockát fognak húzni a zsákból, hogy újra 5 kockájuk legyen. Az új kockákkal azonnal dobniuk kell és hozzáadni a már meglévő kockáikhoz.

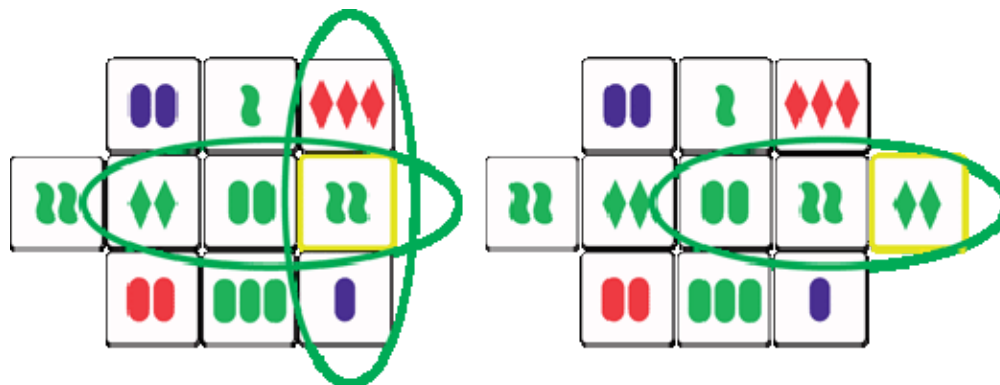
H. EXTRA DOBÁS: A következő kör kezdete előtt, amikor már minden játékosnak 5 kockája van (kivéve az I. részt) minden játékosnak lehetősége van bármely kockáinak VAGY akár összes kockájának újradobására MÉG EGYSZER, mielőtt a játék folytatódna. Az első játékosnak figyelnie kell, hogy mindenki elvégezze az újradobást, mielőtt folytatnák a játékot. Megjegyzés: A játékosok meghatározhatnak egy bizonyos időt a gondolkodásra és az Extra dobás végrehajtására, pl. 30 másodpercet.

I. Az utolsó húzásnál előfordulhat, hogy nem lesz elég kocka ahhoz, hogy minden játékos kockáját 5-re kiegészítsük. Az első játékos húzhat először, majd a többi játékos (az óramutató járása szerint) kiegészítheti 5-re a kockáit vagy elvehetik, ami maradt. Ez ellensúlyozza az első játékos hátrányát, vagyis azt, hogy az első körben csak 3 pontot szerezhessen.

J. A játék addig folytatódik, amíg az egyik játékosnak elfogynak a kockái. Ha egy játékosnak nincs több kockája, minden olyan játékos, aki MÉG NEM lépett az ADOTT körben, még egyszer sorra kerül, mielőtt a játék véget ér.

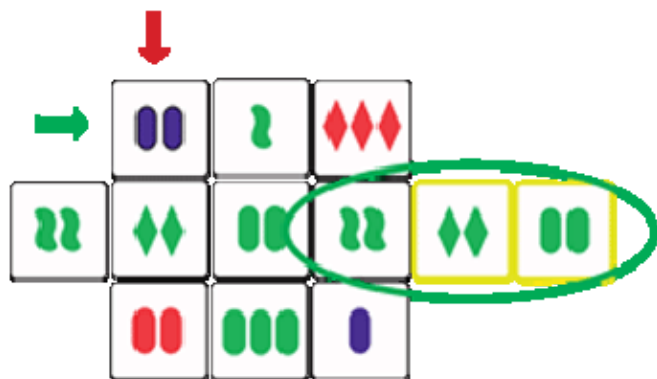
PÉLDA:

Lentebb egy játékos köre látható. A fekete vonallal határolt kockák már az asztalon vannak és a sárga vonallal határolt kockák azok, melyeket a játékos ebben a körben lerakott.



A játékos a sárga vonallal határolt kockát az asztalon lévő kockákhoz adta, így 2 SZETTet létrehozva, melyek egyenként 3 pontot érnek, vagyis 6 pontot kap az első lehelyezett kockáért.

Ezután a játékos egy második kockát is hozzáad egy újabb 3 pontos SZETTet létrehozva. Így összesen 9 pontot szerez az első két kockája lehelyezésével.

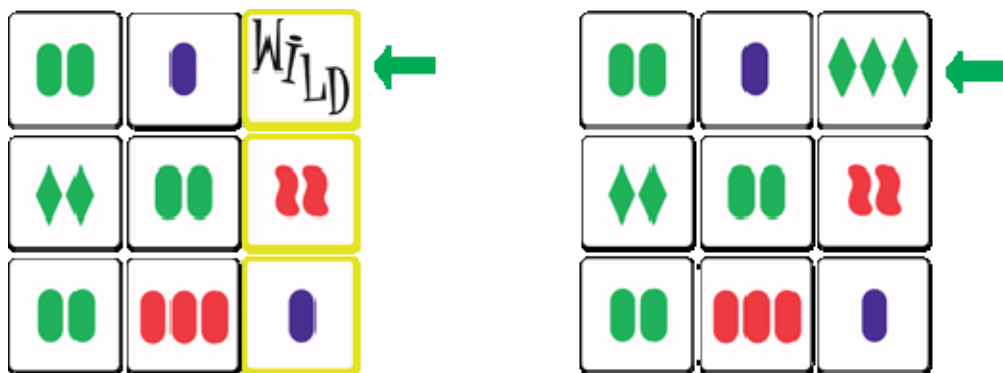


A játékos lehelyezi harmadik, egyben utolsó kockáját is arra a körre, amivel még egy 3 pontos SZETT-et hoz létre. Így kör alatt 12 pontot szerez. Minden kijátszott kockával pontot szerezhethetünk, ha SZETT-et hozunk velük létre.

Figyeljük meg a két nyilat, melyek a „2-es lila oválisra” mutatnak. Ezt a kockát nem helyettesíthetnénk semmivel, ami mindkét irányban SZETT-et alkotna. Ez a lehelyezés azonban helyes, mivel legalább egy irányban (vízszintesen) egy SZETT-rész.

WILD: A Wild kocka bármilyen SZETT kiegészítéséhez jokerként használható. Egy Wild kocka kijátszásakor a játékosnak be kell jelentenie, hogy az milyen tulajdonságokkal rendelkező kockát helyettesít és ezeket a tulajdonságokat nem lehet megváltoztatni. Egy körben korlátlan számú Wild kockát játszhatunk ki SZETT-ek létrehozásához.

A WILD HELYETTESÍTÉSE: Bármely játékos a körének elején egyik kockájával helyettesítheti a Wild kockát abban az esetben, ha a kocka ugyanazokat a tulajdonságokat képviseli, mint amit a Wild kocka helyettesített. A Wild helyettesítéséért nem jár pont, és egy 3 kockából álló SZETT-részeként sem jár érte az 1 pont. A játékos NEM használhatja fel automatikusan a megkapott kocka Wild oldalát. A kör kezdetén újra kell dobni a Wild kockát. A kockát ugyanebben a körben fel is használhatja.



A WILD kockát bármely SZETT kiegészítésére felhasználhatjuk. Ha egy Wild kockát lehelyeztünk, annak tulajdonságait nem változtathatjuk meg.

A Wild kocka bármely játékos körének elején helyettesíthető egy olyan kockával, mely ugyanolyan tulajdonságokkal rendelkezik.

BÓNUSZMEZŐK: A bónuszmezők a táblán található, számozott mezők. Az első alkalommal, amikor egy bónusz mezőre kockát helyez egy játékos, a rajta látható pontszámot hozzáadhatja az adott körben szerzett pontszámához. A bónuszpontokat csak **EGYSZER** adjuk a pontszámokhoz, függetlenül attól, hány SZETThez használjuk fel a bónuszmezőre helyezett kockát.

HOGYAN PONTOZZUNK?

Rendes kockák: A SZETTben található kockák mindegyike 1 pontot ér. Ha egy kocka több SZETTnek is része, akkor mindegyik SZETTben külön pontozzuk (1-1 pontért).

Wild kockák: A Wild kocka első használatáért nem jár pont. Miután kijátszásra került és meghatároztuk tulajdonságait, új SZETTek részeként rendes kockaként pontozzuk. Ha egy Wild kockát egy bónuszmezőre játszunk ki, a játékos megkapja a bónuszpontokat. Sem normál, sem bónuszpont nem jár a Wild kocka helyettesítéséért.

A játékosok pontszámait köreik végén összesítjük. A játék végén megmaradt kockákért nem jár semmilyen pontlevonás. A játék végén a legmagasabb pontszámot elért játékos lesz a győztes!

A játék tartalma: 42 kocka, 1 tábla, 1 zsák, játékleírás

www.setgame.com

Fordította és szerkesztette a Játékmester társasjátékbolt megbízásából: X-ta

