



OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo di SETUP è creare set con le tessere Carta presenti sul tabellone. Più tessere Carta ci sono nei set che create, più punti otterrete e più avvanzerete sul tabellone con le vostre pedine. Il vincitore è il primo giocatore a raggiungere il traguardo!

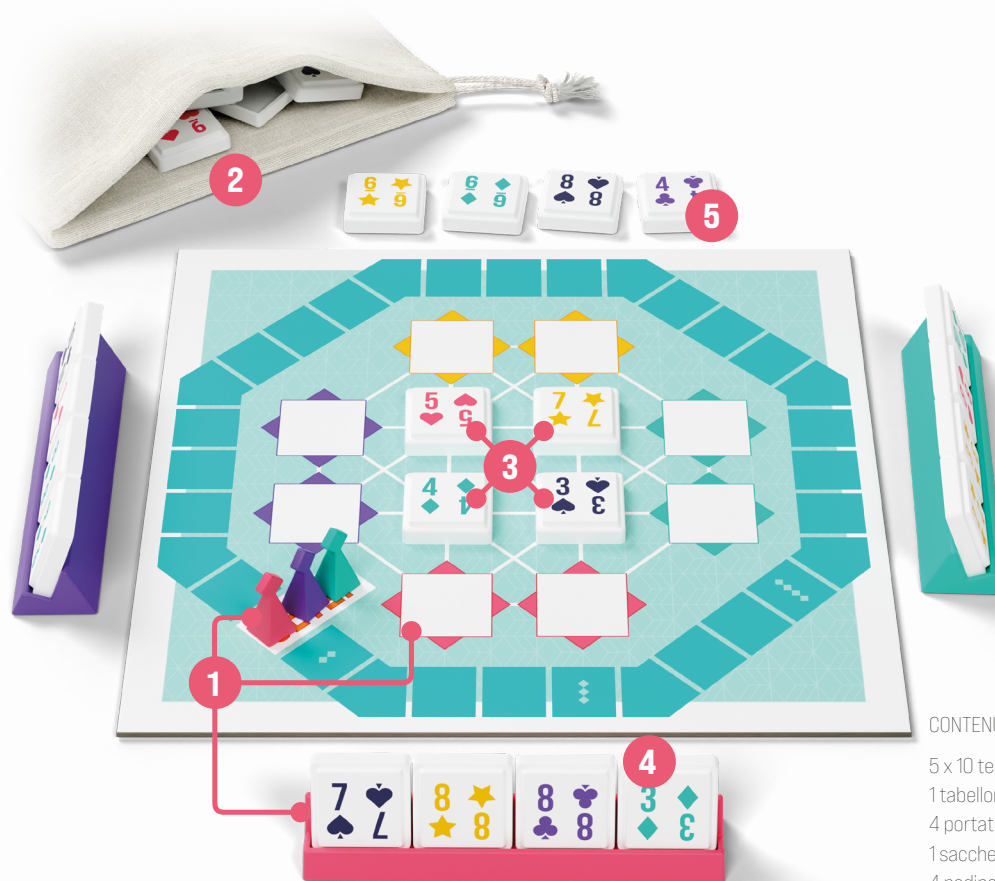
Un set è formato da almeno 2 tessere Carta. Le tessere Carta devono essere dello stesso valore (per esempio: due 8) oppure in una sequenza di numeri consecutivi dello stesso seme (per esempio: 2, 3 e 4 dello stesso seme). Le tessere Carta che collocate sul tabellone possono formare un set a sé stante oppure formare un nuovo set con tessere Carta che si trovano già sul tabellone.



NON VOLETE LEGGERE
LE REGOLE? GUARDATE
IL VIDEO!

PREPARAZIONE

- 1 Ogni giocatore prende 1 **portatessere** e 1 **pedina** dello stesso colore delle sue due caselle bonus personali raffigurate davanti a sé sul tabellone. Collocate le pedine sulla casella SETUP.
- 2 Mettete le **50 tessere Carta** nel sacchetto e collocate il sacchetto accanto al tabellone.
- 3 Prendete **4 tessere Carta** dal sacchetto e collocatele sulle **4 caselle comuni** al centro del tabellone.
- 4 Poi, ogni giocatore prende **4 tessere Carta** dal sacchetto e le colloca sul suo **portatessere**. Assicuratevi di tenere le tessere nascoste agli altri giocatori. Queste 4 tessere Carta rappresentano la vostra **"mano" personale**.
- 5 Prendete **4 tessere Carta** dal sacchetto e collocatele **accanto al tabellone** con i numeri a faccia in su, in modo che tutti possano vederle. Queste 4 tessere Carta rappresentano la **"mano" comune**.



CONTENUTO

5 x 10 tessere Carta
1 tabellone di gioco
4 portatessere
1 sacchetto
4 pedine
1 regolamento

CONCETTI BASE

TESSERE CARTA

Ci sono cinque semi diversi: ★ ♥ ♦ ♣ ♠

Ci sono 50 tessere Carta, con numeri da **1** a **10** per ogni seme.

COS'È UN SET?

Un set è formato da almeno 2 tessere Carta.

Ci sono due tipi di set:

Stessi numeri ma semi diversi



Numeri consecutivi dello stesso seme



[1 non segue 10]

MANO PERSONALE E COMUNE

Per comporre un set, potete usare le tessere Carta dalla **vostra mano**, dalla **mano comune** oppure da **entrambe**.

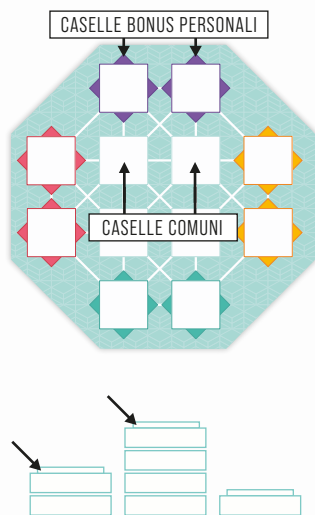
COLLOCARE LE TESSERE CARTA

Le caselle bonus personali sono contrassegnate dallo stesso colore della pedina del giocatore.

Le caselle comuni al centro del tabellone non hanno bordi colorati.

Se ci sono meno di 4 giocatori, usate le caselle bonus personali extra come caselle comuni.

Potete collocare le tessere Carta solo sulle vostre due caselle bonus personali e sulle caselle comuni. Se c'è già una tessera Carta sulla casella, collocate semplicemente la vostra tessera Carta in cima, coprendo la tessera Carta esistente.



GIOCARE UN ROUND

Giocate a SETUP a turni, a partire dal giocatore più giovane.

1. CREARE SET O SOSTITUIRE TESSERE CARTA

Nel vostro turno, potete creare set oppure sostituire tessere Carta:

A. Creare set. Un giocatore può collocare sul tabellone **1 o più** tessere Carta dalla sua mano e/o dalla mano comune. Le tessere Carta che gioca devono far parte dello stesso set e possono anche diventare parte di altri set sul tabellone (ulteriori dettagli nella pagina successiva).

B. Sostituire tessere Carta. Se un giocatore non può o non vuole creare un set, deve sostituire le tessere Carta dalla propria mano con un pari numero di tessere dal sacchetto. Poi, ha inizio il turno del giocatore successivo.

2. MUOVERE LA PEDINA

Il giocatore muove la propria pedina sul tabellone di un numero di caselle pari al numero di punti che ha ottenuto. Se eventuali altri giocatori hanno ottenuto punti bonus, anche quei giocatori muovono le proprie pedine (ulteriori dettagli nella pagina successiva).

3. RIFORNIRE LE TESSERE CARTA

Una volta che il giocatore ha collocato le tessere Carta sul tabellone, deve prendere un numero di tessere Carta dal sacchetto sufficiente a riempire come prima cosa la mano comune, poi la propria mano.

Se il sacchetto è vuoto, tutte le tessere Carta sul tabellone (a eccezione del livello di tessere più in cima) devono essere rimosse e rimesse nel sacchetto.

4. GIOCATORE SUCCESSIVO

La partita prosegue in senso orario.

CHI È IL VINCITORE?

Una volta che la pedina di un giocatore raggiunge o supera il traguardo, la partita termina. I giocatori non devono necessariamente svolgere lo stesso numero di turni.

È possibile che più di una pedina raggiunga o superi il traguardo nello stesso turno, poiché gli altri giocatori possono ottenere punti bonus (ulteriori dettagli nella pagina successiva). Il vincitore è quindi il giocatore la cui pedina è più avanti rispetto a tutte le altre.

Se c'è più di un giocatore alla stessa distanza dal traguardo, il vincitore è il giocatore che ha collocato tessere Carta per ultimo sul tabellone.

Per determinare il traguardo, fare riferimento alla casella corrispondente al numero dei giocatori: ♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

CREARE SET

Le tessere Carta che collocate **devono** far parte dello **stesso set**.

In questo caso, il giocatore rosso ha giocato



e crea il set:



con le tessere Carta già presenti sul tabellone.

Solo le tessere visibili (livello più in cima) sul tabellone possono fare parte di un set.

CREARE SET IN QUALSIASI DIREZIONE

Un set può essere creato in una qualsiasi direzione indicata dalle linee bianche sul tabellone. Un set può cambiare direzione e attraversare il suo stesso "cammino".

In questo caso, il giocatore viola ha giocato



e crea il set:



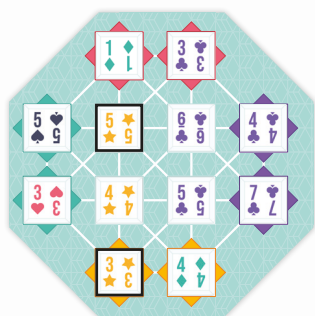
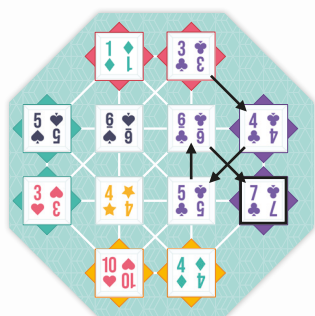
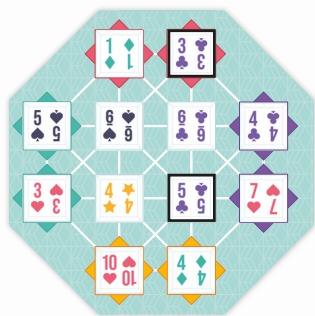
CREARE PIÙ SET

Le tessere Carta che collocate possono diventare parte di più set.

Semplicemente collocando queste tessere Carta



il giocatore giallo crea 3 set con le tessere Carta già presenti sul tabellone:



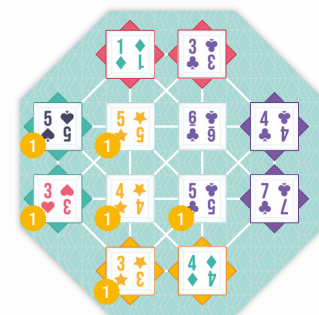
PUNTI

PUNTI NEL VOSTRO TURNO

Tutte le tessere Carta che compongono un set con 1 o più tessere Carta sul tabellone fanno ottenere **1 punto**. Quindi, il giocatore che ha effettuato il turno riceve 1 punto per ogni tessera Carta che ha collocato sul tabellone e 1 punto per ogni tessera Carta già presente sul tabellone.

Una tessera Carta vale 1 solo punto, a prescindere dal numero di set di cui fa parte.

Continuando l'esempio precedente, il giocatore giallo ottiene **6** punti.



PUNTI BONUS

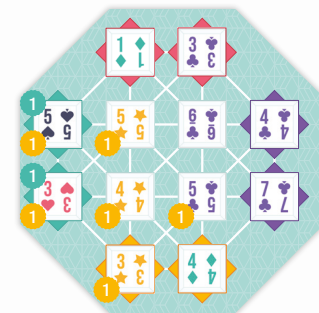
Un giocatore può ottenere punti bonus anche se non è il suo turno, se il giocatore che sta effettuando il turno ha creato un set con 1 o entrambe le tessere Carta sulle caselle bonus personali dell'altro giocatore.

Quindi, quando il giocatore giallo crea dei set con 2 tessere Carta sulle caselle bonus personali del giocatore verde, il giocatore verde riceve **2** punti bonus e può muovere la sua pedina avanti di 2 caselle.

Ogni giocatore deve tenere d'occhio le sue caselle bonus personali e controllare se le tessere Carta sulle sue caselle bonus fanno parte di set creati dal giocatore che sta effettuando il turno.

Se il giocatore non nota questo prima che inizi il turno del giocatore successivo, il giocatore non riceve nessun punto bonus.

Potete far notare a un giocatore i suoi eventuali punti bonus, per esempio se questo va a vostro vantaggio.

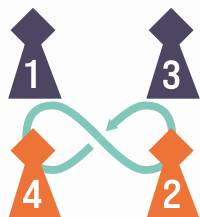


PARTITA A SQUADRE: 2 CONTRO 2

Se siete in 4 giocatori, potete giocare a SETUP anche in squadre da 2. L'obiettivo di questa variante è quello di **evitare** di essere la squadra con la pedina in ultima posizione quando la prima pedina raggiunge o supera il traguardo: ♦♦♦♦

Si applicano le regole standard, con le seguenti modifiche:

- Ci sono due squadre con 2 giocatori in ogni squadra.
- Ogni giocatore ha le proprie tessere Carta, il proprio portatessere e la propria pedina. Quindi, ogni squadra ha 2 pedine, 1 per giocatore.
- I giocatori della stessa squadra si siedono uno accanto all'altro in modo che possano vedere le proprie tessere Carta e discutere. Il giocatore di una squadra può comunque usare solo le tessere Carta dalla sua mano personale e dalla mano comune.
- Ogni giocatore della squadra gioca a turno, con i giocatori che si alternano in una figura a otto, in questo modo:



- Quando un giocatore ottiene punti, muove la sua pedina del numero corrispondente di caselle.
- È comunque possibile per i giocatori che non stanno effettuando il turno ottenere punti bonus se le tessere Carta sulle loro caselle bonus personali fanno parte di 1 o più set giocati. Questo significa che il giocatore che sta effettuando il turno può dare punti bonus sia al suo compagno di squadra che agli avversari.

CHI È IL VINCITORE?

Una volta che la pedina di un giocatore raggiunge o supera il traguardo, la partita termina. **La squadra che non ha una pedina in ultima posizione vince la partita.**

Se c'è più di una pedina in ultima posizione, la squadra vincente è quella con la pedina in prima posizione.

Se c'è più di una pedina in prima posizione, la squadra vincente è quella che ha collocato tessere Carta per ultima sul tabellone.

Edizione Italiana

Traduzione: Denise Venanzetti
Revisione: Sara Conato, Vittoria Vincenzi

Adattamento Grafico: Ilaria Borza
Direzione Editoriale: Massimo Bianchini

PUNTI CHIAVE

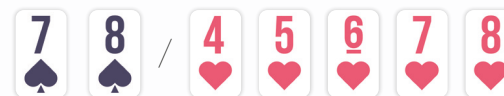
CREARE SET

Un set è formato da un minimo di 2 tessere Carta.

Stessi numeri ma semi diversi:



Numeri consecutivi dello stesso seme:



COLLOCARE TESSERE CARTA

Potete collocare sul tabellone 1 o più tessere Carta dalla vostra mano e/o dalla mano comune.

Le tessere Carta che collocate sul tabellone devono far parte dello stesso set.

CONTARE I PUNTI

Vostro turno

1 punto per ogni tessera Carta attivata.

Turno degli altri giocatori

1 punto bonus per ogni tessera Carta attivata sulla vostra casella bonus personale.