



CEL GRY

W grze SETUP tworzysz na planszy zestawy karcianych płytek. Im więcej płytek znajduje się w Twoich zestawach, tym więcej punktów zdobywasz i tym dalej przesuwasz swój pionek na torze punktacji. Zwycięża osoba, której pionek jako pierwszy dotrze na linię mety!

Zestaw musi się składać z co najmniej 2 karcianych płytek, na których widnieje albo ta sama cyfra (np. dwie „ósemki”), albo rosnący ciąg cyfr tego samego koloru (np. „dwójka”, „trójka” i „czwórka” w żółtym kolorze). Płytki umieszczane na planszy mogą same stanowić zestaw albo utworzyć zestaw z płytkami znajdującymi się na planszy.



NIE CHCESZ CZYTAĆ ZASAD? OBEJRZY WIDEOINSTRUKCJĘ!

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Rozdaj każdemu po **stojaku na płytki** i **pionku** w kolorze 2 pól bonusowych znajdujących się na planszy przy krawędzi, przy której siedzi. Następnie postaw pionki na polu „SETUP” na planszy.
- 2 Włóż **50 karcianych płytek** do woreczka i połóż go obok planszy.
- 3 Wylosuj z woreczka **4 karciane płytki** i umieść na **4 polach wspólnych** na środku planszy.
- 4 Następnie każde z Was losuje po **4 karciane płytki** z woreczka i umieszcza na swoim **stojaku na płytki**. Upewnijcie się, że pozostali gracze nie widzą Waszych płytek. Karciane płytki na stojaku tworzą **pulę gracza**.
- 5 Wylosuj z woreczka kolejne **4 karciane płytki** i umieść odkryte **obok planszy**, tak aby były widoczne dla wszystkich. Karciane płytki znajdujące się obok planszy tworzą **pulę ogólną**.



ELEMENTY:

50 karcianych płytek, woreczek,
plansza, 4 pionki,
4 stojaki na płytki, instrukcja.

PODSTAWOWE POJĘCIA

KARCIANE PŁYTKI

W grze występują płytki w 5 różnych kolorach: ★ ♥ ♦ ♣ ♠

Karciane płytki w każdym kolorze są ponumerowane od 1 do 10 (w sumie jest 50 płytek).

ZESTAW

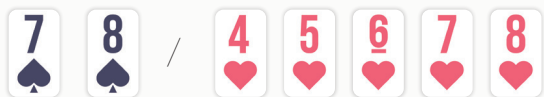
Zestaw musi się składać z co najmniej 2 karcianych płytek.

Wyróżnia się 2 rodzaje zestawów:

Zestaw składający się z karcianych płytek o tych samych cyfrach w różnych kolorach.



Zestaw składający się z karcianych płytek o różnych cyfrach tworzących rosnący ciąg w tym samym kolorze.



(Po 10 nie występuje 1).

PULA GRACZA I PULA OGÓLNA

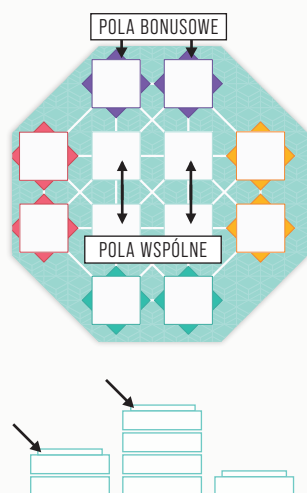
Aby utworzyć zestaw, możesz korzystać z karcianych płytek ze **swojej puli**, z **puli ogólnej** albo z **obu pul**.

UMIESZCZANIE KARCIANYCH PŁYTEK

Pola bonusowe mają obwódkę w kolorach Waszych pionków.

Pola wspólne znajdują się na środku planszy i nie mają kolorowej obwódki. Jeśli w rozgrywce uczestniczy mniej niż 4 graczy, dodatkowe pola bonusowe traktuje się jak pola wspólne.

Podczas rozgrywki możesz kłaść karciane płytki wyłącznie na swoich 2 polach bonusowych i na polach wspólnych. Jeśli na wybranym polu już znajduje się karciana płytka, dołóż nową płytke na wierzch. Nie ma limitu karcianych płytek w stosie.



PRZEBIEG ROZGRYWKI

W grze SETUP tury rozgrywa się po kolei, zaczynając od najmłodszego z Was.

1. UTWÓRZ ZESTAWY ALBO WYMIĘN KARCIANE PŁYTKI

W swojej turze możesz wykonać 1 z 2 akcji: utworzyć zestawy albo wymienić karciane płytki.

A. Tworzenie zestawów. Możesz umieścić **1 albo więcej** karcianych płytek ze swojej puli lub z puli ogólnej na planszy. Płytki muszą być częścią tego samego zestawu i jednocześnie mogą tworzyć inne zestawy z płytkami na planszy (zob. szczegóły na następnej stronie).

B. Wymiana karcianych płytek. Jeśli nie możesz albo nie chcesz utworzyć zestawu, musisz wymienić dowolną liczbę karcianych płytek ze swojej puli na taką samą liczbę losowych karcianych płytek z woreczka. Następnie swoją turę rozgrywa kolejna osoba.

2. PRZESUŃ PIONEK

Przesuń swój pionek na torze punktacji o tyle pól, ile punktów zdobyłeś. Jeśli ktoś z Was zdobyło punkty bonusowe, także przesuwa swój pionek (zob. szczegóły na następnej stronie).

3. UZUPEŁNIJ KARCIANE PŁYTKI

Gdy umieścisz karciane płytki na planszy, musisz wylosować płytki z woreczka i uzupełnić pule. Najpierw uzupełnij brakujące płytki w puli ogólnej, a następnie w swojej puli.

Jeśli woreczek jest pusty, usuń z planszy wszystkie karciane płytki, zostawiając płytki znajdujące się na samej górze stosów. Usunięte karciane płytki umieść w woreczku.

4. TURA KOLEJNEGO GRACZA

Rozgrywka toczy się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

WYGRANA

Gdy dowolny pionek dotrze do linii mety albo ją przekroczy, rozgrywka dobiega końca. Nie musicie rozegrać takiej samej liczby tur.

Jako że podczas rozgrywki możesz zdobywać punkty bonusowe (zob. szczegóły na następnej stronie), może się zdarzyć, że kilka pionków dotrze do linii mety albo ją przekroczy w tej samej turze. W takiej sytuacji zwycięża osoba, której pionek znajduje się dalej za linią mety.

Jeśli kilka pionków znajduje się na tej samej pozycji za linią mety, wygrywa osoba, która jako ostatnia położyła karciane płytki na planszy.

W zależności od liczby graczy uczestniczących w rozgrywce linia mety jest oznaczona następującymi symbolami: ♦♦♦♦♦♦♦♦

TWORZENIE ZESTAWÓW

Karciane płytki umieszczane na planszy **muszą** być częścią **tego samego zestawu**.

W przykładzie obok gracz czerwony zagrywa:

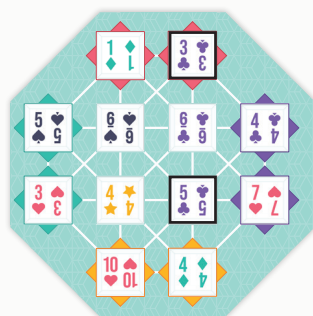


i tworzy zestaw (cyfry tworzą ciąg rosnący):



korzystając z karcianych płytek znajdujących się na planszy.

Tylko widoczne (wierzchnie) płytki na planszy mogą być częścią zestawu.



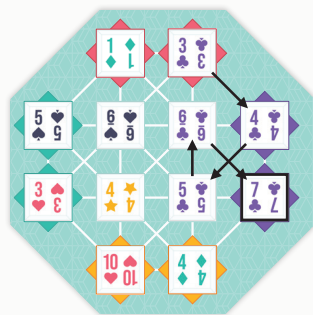
TWORZENIE ZESTAWÓW W RÓŻNYCH KIERUNKACH

Zestaw może się składać z dowolnej liczby płytek połączonych białymi liniami na planszy. Linie mogą się łączyć w różnych kierunkach, a nawet się ze sobą krzyżować.

W przykładzie obok gracz fioletowy zagrywa:



i tworzy zestaw (cyfry tworzą ciąg rosnący):



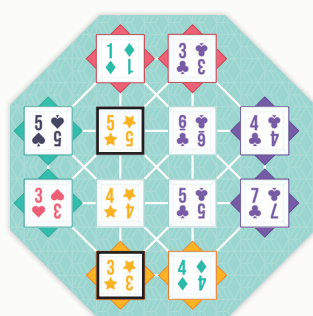
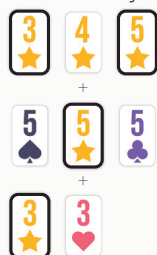
TWORZENIE WIELU ZESTAWÓW

Karciane płytki umieszczane na planszy mogą utworzyć kilka zestawów jednocześnie.

W przykładzie obok gracz żółty zagrywa:



i tworzy 3 zestawy, korzystając z wcześniej umieszczonych na planszy karcianych płytek:



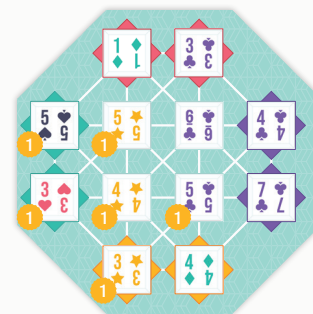
PUNKTOWANIE

PUNKTY W TURZE GRACZA

Każda z karcianych płytek wchodząca w skład 1 albo kilku zestawów na planszy zapewnia **1 punkt**. Gdy w swojej turze utworzysz zestaw, otrzymujesz po 1 punkcie za każdą karcianą płytkę umieszczoną przez siebie na planszy i po 1 punkcie za każdą karcianą płytkę, która już się znajduje na planszy i wchodzi w skład tego zestawu.

Dana płytką jest warta 1 punkt bez względu na to, w ilu zestawach się znajduje.

W przykładzie obok gracz żółty zdobywa **6** punktów.



PUNKTY BONUSOWE

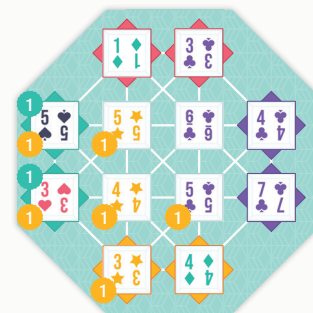
Punkty bonusowe zdobywasz w turze aktywnego gracza, gdy ten utworzy zestaw z 1 albo 2 karcianymi płytkami, które znajdują się na Twoich polach bonusowych.

Gracz żółty tworzy zestawy, w których skład wchodzi 2 płytki na polach bonusowych gracza zielonego, więc ten otrzymuje **2** punkty bonusowe i przesuwa swój pionek na torze punktacji o 2 pola do przodu.


Pamiętaj, aby podczas rozgrywki pilnować swoich pól bonusowych i sprawdzać, czy karciane płytki w zestawach utworzonych przez aktywnego gracza nie znajdują się na Twoich polach.

Jeśli tego nie zauważysz, zanim kolejna osoba rozpocznie swoją turę, nie zdobywasz punktów bonusowych.

Możesz przypominać pozostałym graczom o punktach bonusowych, jeśli uznasz, że Ci się to opłaca.

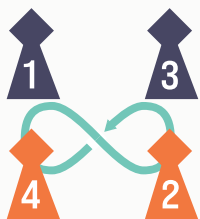


GRA DRUŻYNOWA: 2 NA 2

W tym wariantcie rozgrywki uczestniczą 2 drużyny składające się z 2 graczy. Celem rozgrywki jest sprawienie, aby pionek Twojej drużyny **nie znajdował się** na ostatniej pozycji na torze punktacji, gdy dowolny z pionków dotrze do linii mety wyznaczonej przez  albo ją przekroczy.

Zasady rozgrywki są takie same jak w wariantcie standardowym z następującymi zmianami:

- W rozgrywce uczestniczą 2 drużyny (po 2 osoby w każdej).
- Każde z Was ma swoje karciane płytki, stojak i pionek. Na każdą drużynę przypadają 2 pionki.
- Przed rozpoczęciem rozgrywki usiądź obok członka swojej drużyny, tak abyście widzieli swoje karciane płytki i mogli planować strategię. W grze drużynowej korzystasz tylko z karcianych płytek ze swojej puli i z puli ogólnej.
- Tury rozgrywa się naprzemiennie w kolejności przedstawionej na rysunku.



- Gdy zdobywasz punkt, przesuń swój pionek na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól do przodu.
- Wciąż możesz zdobywać punkty bonusowe poza swoją turą, gdy karciane płytki w zestawie utworzonym przez innego gracza znajdują się na Twoich polach bonusowych. Oznacza to, że gdy jesteś aktywnym graczem, możesz zapewnić punkty bonusowe zarówno graczowi ze swojej drużyny, jak i graczowi z drużyny przeciwnej.

WYGRANA

Gdy dowolny pionek dotrze do linii mety albo ją przekroczy, rozrywka dobiega końca. **Wygrywa drużyna, której pionek (1 z 2) nie jest ostatni na torze punktacji.**

Jeśli jest kilka pionków na ostatniej pozycji, wygrywa drużyna z pionkiem na pierwszej pozycji.

Jeśli jest kilka pionków na pierwszej pozycji, wygrywa drużyna, której gracz jako ostatni umieścił karciane płytki na planszy.

Tłumaczenie i redakcja wersji polskiej: zespół Rebel

PODSUMOWANIE ZASAD

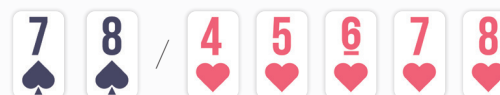
TWORZENIE ZESTAWÓW

Zestaw musi się składać z co najmniej 2 karcianych płytek.

Zestaw karcianych płytek z takimi samymi cyframi w różnych kolorach:



Zestaw karcianych płytek z różnymi cyframi tworzącymi rosnący ciąg w tym samym kolorze:



UMIESZCZANIE KARCJANYCH PŁYTEK

Możesz umieścić na planszy 1 albo więcej karcianych płytek ze swojej puli lub z puli ogólnej. Płytki umieszczane na planszy muszą być częścią tego samego zestawu.

PUNKTOWANIE

W swojej turze

Po 1 punkcie za każdą karcianą płytkę w utworzonym przez Ciebie zestawie.

W turze innego gracza

Po 1 punkcie bonusowym za każdą karcianą płytkę na Twoim polu bonusowym wchodzącą w skład zestawu utworzonego przez aktywnego gracza.