



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo de *SETUP* es formar grupos de fichas en el tablero de juego. Cuantas más fichas incluyas en los grupos que crees, más puntos ganarás y más casillas podrás avanzar con tu peón hacia la línea de meta. La persona que primero llegue a la meta ¡gana la partida!

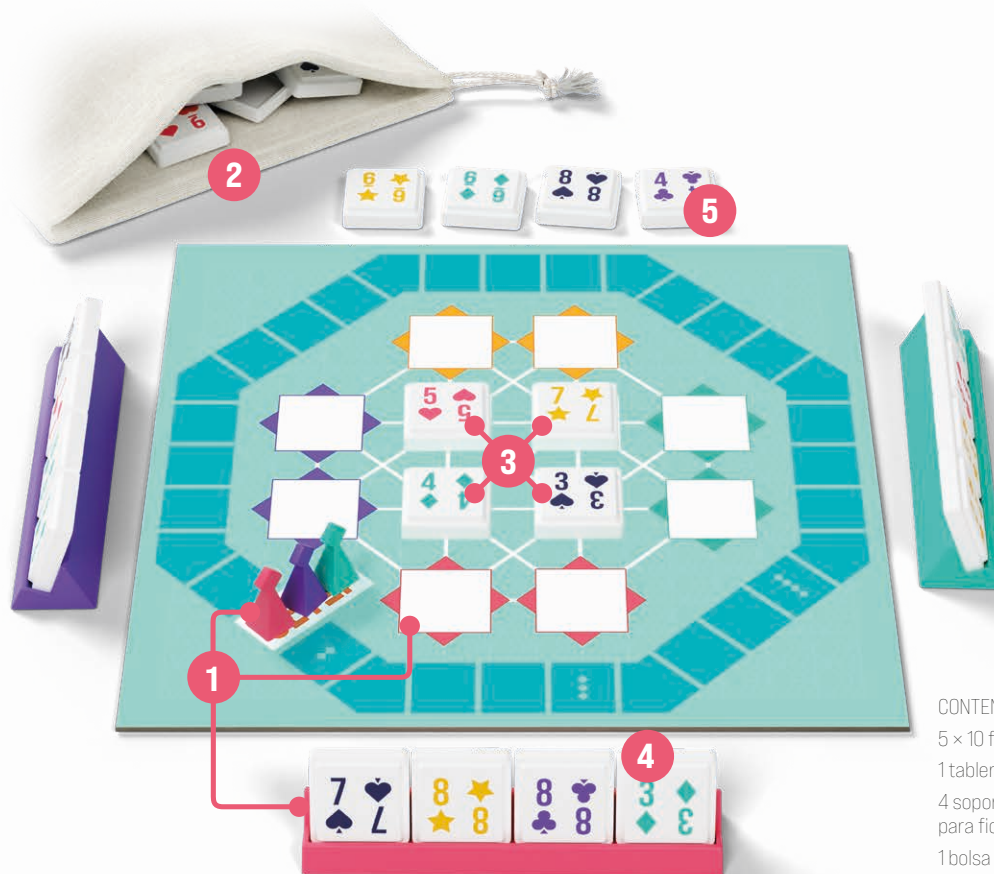
Un grupo debe estar formado por un mínimo de dos fichas. Para que el grupo sea válido, estas tienen que ser o del mismo valor numérico (por ejemplo, dos fichas con el número 8) o formar una secuencia de números consecutivos pertenecientes al mismo palo (por ejemplo, un 2, un 3 y un 4 del mismo palo). Las fichas que coloques en el tablero pueden ser un grupo por sí solas o formar un grupo al juntarlas con otras fichas que ya estén sobre el tablero.



¿NO QUIERES LEER LAS REGLAS? ¡MIRA ESTE VÍDEO!

PREPARACIÓN

- 1 Cada jugador toma un **soporte para fichas** y un **peón** del mismo color que las dos casillas de bonificación que tengan delante en el tablero. Coloca los peones en la casilla SETUP.
- 2 Introduce las **50 fichas** en la bolsa de tela y déjala al lado del tablero.
- 3 Toma **cuatro fichas** de la bolsa y colócalas en las **cuatro casillas comunes** del centro del tablero.
- 4 Después, cada jugador roba **4 fichas** de la bolsa y las coloca en su **soporte para fichas**. Asegúrate de que ningún otro jugador puede verlas. Estas cuatro fichas son tu «**mano personal**».
- 5 Finalmente, toma **cuatro fichas** más de la bolsa y colócalas **al lado del tablero** con los números hacia arriba para que todos puedan verlas. Estas cuatro fichas son la «**mano común**».



CONTENIDO
 5 × 10 fichas
 1 tablero de juego
 4 soportes para fichas
 1 bolsa de tela
 4 peones
 1 reglamento

INFORMACIÓN BÁSICA

LAS FICHAS

Hay cinco tipos de palos distintos: ★ ♥ ♦ ♣ ♠

Hay un total de 50 fichas, con números del 1 al 10 en cada palo.

¿QUÉ ES UN GRUPO?

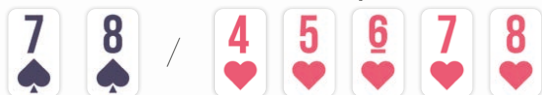
Un grupo se compone de al menos dos fichas.

Se pueden formar dos tipos de grupos:

Mismo número pero palos diferentes



Números consecutivos del mismo palo



[el número 1 no sigue al 10]

LA MANO PERSONAL Y LA MANO COMÚN

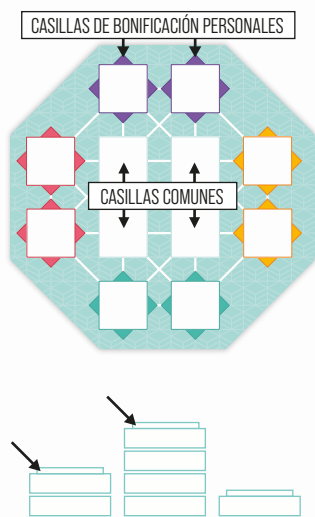
Puedes utilizar fichas de tu **mano personal**, de la **mano común** o de **ambas** para formar un grupo.

COLOCAR LAS FICHAS

Tus dos casillas de bonificación personales están marcadas con un borde del mismo color que tu peón.

Las casillas comunes de la parte central del tablero no tienen esos bordes de colores. Para partidas de menos de cuatro jugadores, las casillas de bonificación que no le pertenezcan a nadie pasan a ser casillas comunes.

Sólo podrás colocar fichas tanto en tus dos casillas de bonificación personales como en las casillas comunes. Si ya hay una ficha en la casilla que te interesa, simplemente coloca tu ficha encima, cubriendo la primera.



UNA RONDA DE JUEGO

Una partida de *SETUP* se juega por turnos. Empieza la persona más joven.

1. FORMAR GRUPOS O CAMBIAR FICHAS

En tu turno puedes formar grupos o cambiar fichas:

A. Formar grupos. Puedes colocar **una o más** fichas de tu mano personal, de la mano común en el tablero o de ambas. Las fichas que coloques deben ser parte del mismo grupo y pueden, a su vez, formar parte de otros grupos con fichas que ya estén sobre el tablero (más información en la página siguiente).

B. Cambiar fichas. Si no puedes o no quieres formar un grupo durante tu turno, debes cambiar alguna de las fichas de tu mano personal por el mismo número de fichas de la bolsa. Una vez hayas cambiado las fichas, el turno pasa al siguiente jugador.

2. MOVER EL PEÓN

Mueve tu peón el mismo número de casillas que puntos hayas obtenido en tu turno. Si cualquier otro jugador recibe puntos de bonificación durante tu turno, también mueve su peón (más información en la página siguiente).

3. REPONER LAS FICHAS

Una vez hayas colocado tus fichas sobre el tablero, debes tomar el número de fichas necesario de la bolsa para reponer, primero, la mano común y, después, tu mano personal.

Si no quedan fichas en la bolsa, retira del tablero todas las fichas menos las que están arriba del todo e introdúcelas de nuevo en la bolsa.

4. SIGUIENTE JUGADOR

Continúa la partida en el sentido de las agujas del reloj.

¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?

En cuanto uno de los peones llegue o cruce la línea de meta, la partida habrá terminado. Es decir, no todos tienen que jugar el mismo número de turnos.

Gracias a los puntos bonus (más detalles en la página siguiente), es posible que más de un jugador alcance la línea de meta en el mismo turno. En este caso, gana el jugador que llegue más lejos.

De haber un empate en el que haya más de un jugador en el mismo espacio pasado la línea de meta, gana el último jugador que haya colocado fichas en el tablero.

Utiliza la línea de meta correspondiente al número de jugadores: ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

FORMAR GRUPOS

Las fichas que coloques **deben** formar parte del **mismo grupo**.

Aquí, el jugador rojo ha jugado las fichas

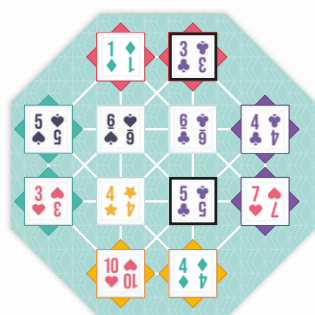


y ha formado este grupo:



con fichas que ya estaban en el tablero.

Para formar grupos solo puedes utilizar las fichas visibles del tablero (las de arriba del todo).



FORMAR GRUPOS EN CUALQUIER DIRECCIÓN

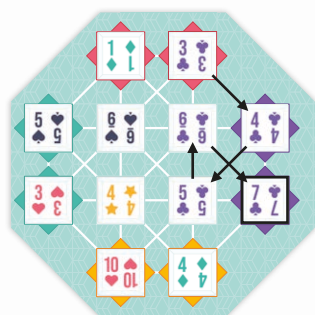
Puedes formar un grupo combinando fichas en cualquiera de las direcciones marcadas por las líneas blancas del tablero.

Puedes cambiar de dirección e incluso cruzar una línea que ya una otras fichas.

Aquí, el jugador morado ha jugado la ficha



y ha formado este grupo:



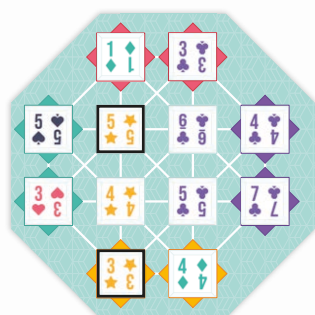
FORMAR MÁS DE UN GRUPO

Las fichas que coloques pueden formar parte de varios grupos a la vez.

Por ejemplo, al colocar las fichas



el jugador amarillo ha formado tres grupos diferentes con fichas que ya estaban sobre el tablero:



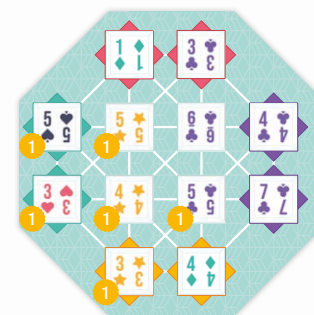
PUNTOS

PUNTOS EN TU TURNO

Todas las fichas que forman un grupo con una o más fichas del tablero te otorgan **1 punto**. Así, en tu turno recibes 1 punto por cada ficha que coloques en el tablero y 1 punto por cada ficha que ya estuviese sobre el tablero y ahora forme parte de tu(s) grupo(s).

Cada ficha vale únicamente 1 punto, independientemente del número de grupos de los que forme parte.

Siguiendo con el ejemplo anterior, el jugador amarillo gana **6** puntos.



PUNTOS DE BONIFICACIÓN

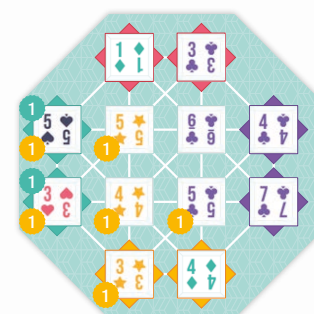
Aunque no sea tu turno, puedes obtener puntos de bonificación si el jugador que está jugando forma un grupo con una o las dos fichas que hay sobre tus casillas de bonificación personales.

Aquí, el jugador amarillo ha utilizado las dos fichas de las casillas de bonificación del jugador verde para formar grupos, por lo que este recibe **2** puntos de bonificación y puede mover su peón dos casillas hacia delante.

Por lo tanto, tendrás que estar muy atento a tus casillas de bonificación personales para comprobar si el jugador que está jugando su turno utiliza tus fichas para formar un grupo.

Si no te das cuenta de esto antes de que empiece el turno del siguiente jugador, te quedarás sin los puntos de bonificación correspondientes.

Puedes avisar a un jugador de que recibe puntos de bonificación si te beneficias al hacerlo, por ejemplo.

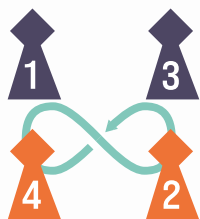


JUGAR POR EQUIPOS: 2 CONTRA 2

Si son cuatro jugadores también pueden jugar a *SETUP* por equipos. En esta versión el objetivo es **evitar** ser el equipo con el peón en la última posición cuando el primer peón llegue o cruce la línea de meta: ♦♦♦♦

En esta versión tendrán que aplicar las mismas reglas, pero con las siguientes diferencias:

- Deberán formar dos equipos con dos jugadores en cada uno.
- Cada uno sigue teniendo sus propias fichas, soporte y peón; por lo que cada equipo tendrá dos peones, uno por jugador.
- Los integrantes del equipo deberán sentarse juntos para poder verse las fichas mutuamente y pensar así una estrategia conjunta. Eso sí, pese a que podrán ver las fichas de su pareja, solo podrán colocar las fichas de su mano personal y de la mano común.
- Aunque jueguen en equipos, continúen jugando por turnos, siguiendo un patrón en forma de ocho:



- Cuando obtengas puntos, mueve tu peón el número de casillas que corresponda.
- En esta versión sigue siendo posible que se lleven puntos de bonificación durante el turno de otro jugador si este utiliza las fichas de sus casillas de bonificación para formar un grupo. Esto quiere decir que, cuando juegues tu turno, puedes dar puntos a tu pareja, pero también a tus oponentes.

¿QUIÉN GANA LA PARTIDA?

En cuanto un peón llegue o cruce la línea de meta, la partida habrá terminado. **El equipo al que no le pertenezca el peón que se encuentra en última posición gana la partida.**

Si hay más de un peón en última posición, gana el equipo cuyo peón esté en primer lugar.

Si también hay más de un peón en primera posición, gana el último equipo que haya colocado fichas sobre el tablero.

RESUMEN

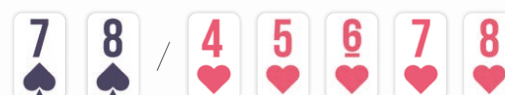
FORMAR GRUPOS

Un grupo tiene que estar formado por un mínimo de dos fichas.

Mismo número pero palos diferentes:



Números consecutivos del mismo palo:



COLOCAR FICHAS

Puedes colocar más de una ficha de tu mano personal, de la mano común o de ambas sobre el tablero.

Las fichas que coloques sobre el tablero tienen que formar parte de un mismo grupo.

RECuento DE PUNTOS

En tu turno

1 punto por cada ficha que actives.

En el turno de otros jugadores

1 punto de bonificación por cada ficha que dicho jugador active en tus casillas de bonificación personales.

NOTA

SETUP es un juego familiar en el que la persona más joven empieza la partida y termina cuando un jugador alcanza la línea de meta.

Si todos los jugadores son de la misma edad y/o habilidad, escoge quién será el primero en jugar. Al final de la partida, todos los jugadores deberán jugar la misma cantidad de turnos.