



BUT DU JEU

Dans SETUP, l'objectif est de former des combinaisons de tuiles sur le plateau de jeu. Plus vos combinaisons comportent de tuiles, plus vous obtenez de points et plus votre pion avance sur le plateau. La victoire revient au joueur qui atteint la ligne d'arrivée en premier !

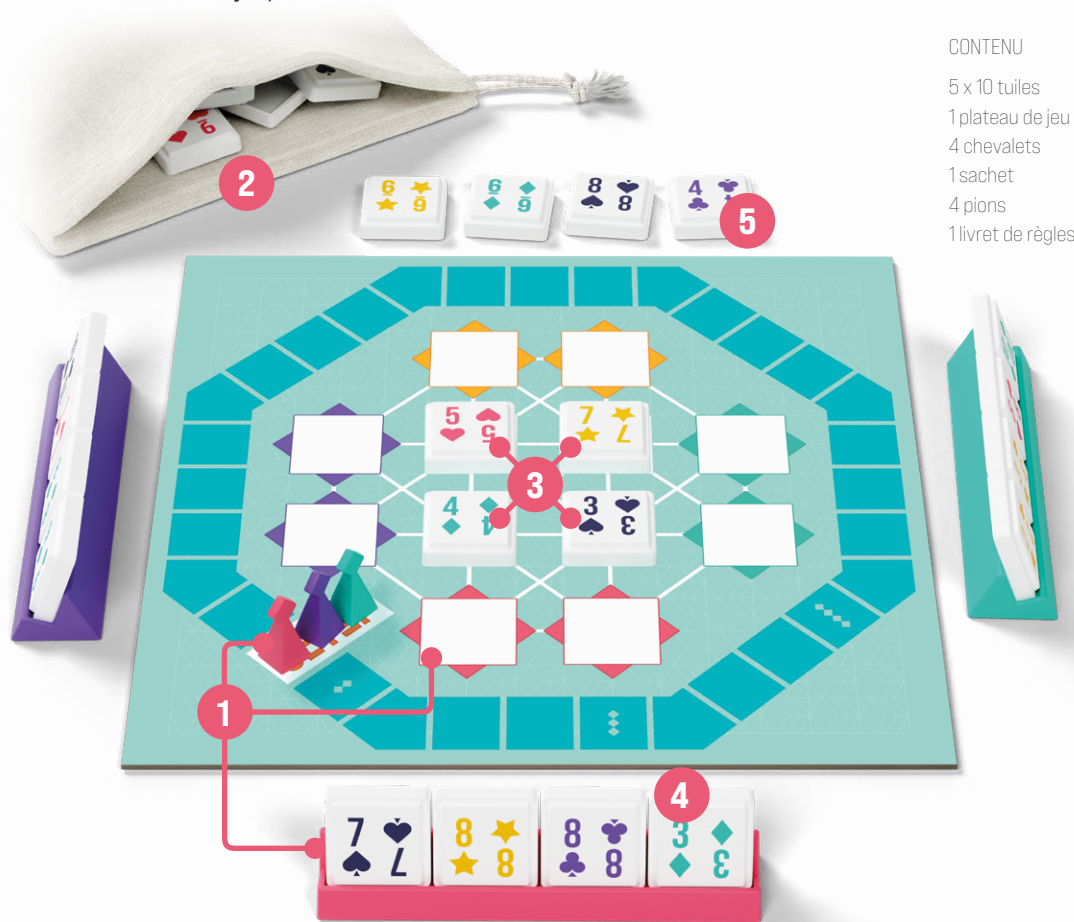
Une combinaison est composée d'au moins deux tuiles. Elles doivent être de même valeur (exemple : deux 8) ou porter des chiffres de même couleur qui se suivent (exemple : 2, 3 et 4 de la même couleur). Les tuiles que vous placez sur le plateau peuvent soit constituer une combinaison à elles seules, soit former une nouvelle combinaison grâce aux tuiles déjà présentes sur le plateau.



PLUTÔT QUE DE
LIRE LES RÈGLES,
REGARDEZ LA VIDÉO !

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend un **chevalet** et un **pion** de la même couleur que les deux cases bonus personnelles situées devant lui sur le plateau. Placez les pions sur la case SETUP.
- 2 Mettez les **50 tuiles** dans le sachet et placez ce dernier à côté du plateau.
- 3 Piochez **quatre tuiles** et placez-les sur les **quatre cases communes** situées au centre du plateau.
- 4 Chaque joueur pioche ensuite **quatre tuiles** et les place sur son **chevalet**. Veillez à ne pas les révéler aux autres joueurs. Ces quatre tuiles constituent **votre propre « main »** .
- 5 Piochez **quatre tuiles** et placez-les **à côté du plateau**, face chiffre visible, de façon à ce que tout le monde puisse les voir. Ces quatre tuiles constituent la **« main » commune**.



CONTENU

5 x 10 tuiles
1 plateau de jeu
4 chevalets
1 sachet
4 pions
1 livret de règles

CONCEPTS DE BASE

LES TUILES

Elles sont de cinq couleurs différentes : 

Les 50 tuiles portent un chiffre allant de **1 à 10** dans chaque couleur.

QU'EST-CE QU'UNE COMBINAISON ?

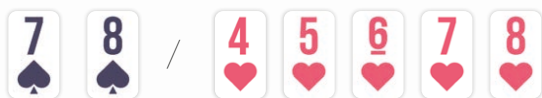
Une combinaison est composée d'au moins deux tuiles.

Il existe deux types de combinaisons :

Nombres identiques mais de couleurs différentes



Nombres consécutifs dans la même couleur



[note : le 1 ne suit pas le 10]

LA MAIN COMMUNE ET VOTRE PROPRE MAIN

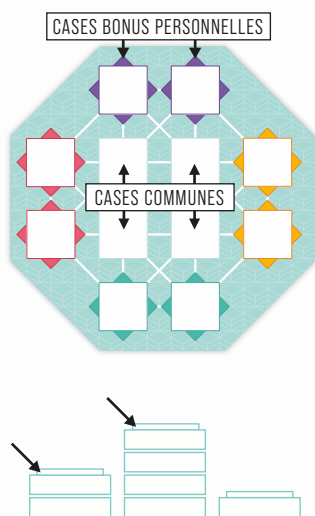
Vous pouvez utiliser les tuiles de **votre propre main**, de la **main commune** ou **des deux** pour former une combinaison.

PLACER DES TUILES

Les cases bonus personnelles sont de la même couleur que celle du joueur.

Les cases communes au centre du plateau n'ont pas de bords colorés. Si vous êtes moins de quatre joueurs, les cases bonus restantes sont considérées comme des cases communes.

Vous ne pouvez placer des tuiles que sur les cases communes et vos deux cases bonus personnelles. Si la case est déjà occupée, placez simplement votre tuile par-dessus la tuile déjà présente afin de la recouvrir.



TOUR DE JEU

Une partie de SETUP se joue à tour de rôle. Le joueur le plus jeune commence.

1. FORMER DES COMBINAISONS OU ÉCHANGER DES TUILES

À votre tour, vous pouvez soit former des combinaisons, soit échanger des tuiles :

A. Former des combinaisons. Un joueur peut placer sur le plateau **une ou plusieurs** tuiles provenant de sa propre main et/ou de la main commune. Les tuiles jouées doivent faire partie de la même combinaison mais elles peuvent également intégrer des combinaisons déjà existantes sur le plateau (voir page suivante).

B. Échanger des tuiles. Si un joueur ne peut pas ou ne veut pas former de combinaison, il doit échanger des tuiles de sa propre main contre autant de tuiles provenant du sachet. C'est alors au tour du joueur suivant.

2. DÉPLACER SON PION

Le joueur déplace son pion sur le plateau d'autant de cases que le nombre de points tout juste marqués. Si l'un des autres joueurs marque des points bonus, il peut également déplacer son pion (voir page suivante).

3. RÉAPPROVISIONNER LES TUILES

Dès qu'un joueur a fini de placer des tuiles sur le plateau, il en pioche de nouvelles pour compléter la main commune puis sa propre main.

Si le sachet est vide, retirez les tuiles inusitées du plateau (autrement dit, ne gardez que la tuile supérieure présente sur chaque case) et replacez-les dans le sachet.

4. JOUEUR SUIVANT


La partie se poursuit dans le sens horaire.

QUI REMPORTE LA PARTIE ?

Lorsqu'un pion atteint ou franchit la ligne d'arrivée, la partie prend fin immédiatement. Il est donc possible que les joueurs n'effectuent pas le même nombre de tours.

Grâce aux points bonus (voir page suivante), il peut arriver que plusieurs joueurs atteignent la ligne d'arrivée lors d'un même tour. Dans ce cas, la victoire revient au joueur dont le pion est le plus avancé.

Si plusieurs pions se trouvent sur la même case, parmi les joueurs à égalité, la victoire revient au dernier joueur qui a placé des tuiles sur le plateau.

L'emplacement de la ligne d'arrivée dépend du nombre de joueurs, comme illustré sur le plateau par ces symboles : 

FORMER DES COMBINAISONS

Les tuiles que vous placez **doivent** faire partie de la **même combinaison**.

Ici, le joueur rouge a joué

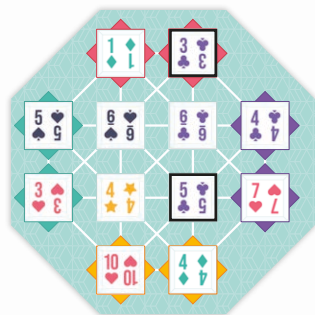


et forme donc cette combinaison :



grâce aux tuiles déjà présentes sur le plateau.

Seules les tuiles face visible peuvent faire partie d'une combinaison. (Ignorez les tuiles qui sont recouvertes par d'autres tuiles.)



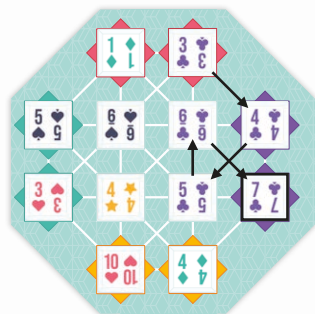
FORMER DES COMBINAISONS DANS N'IMPORTE QUELLE DIRECTION

Il est possible de former des combinaisons en suivant n'importe quelle direction indiquée par les lignes blanches du plateau. Une combinaison peut changer de direction et croiser son propre « chemin ».

Ici, le joueur violet a joué



et forme la combinaison suivante :



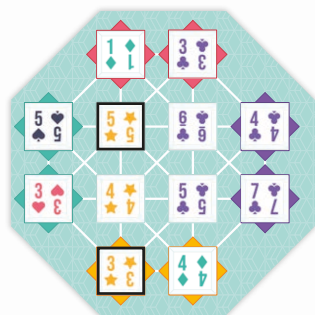
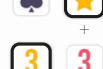
FORMER PLUSIEURS COMBINAISONS

Les tuiles que vous placez peuvent s'intégrer à plusieurs combinaisons.

En plaçant simplement les tuiles



le joueur jaune forme trois combinaisons grâce aux tuiles déjà présentes sur le plateau :



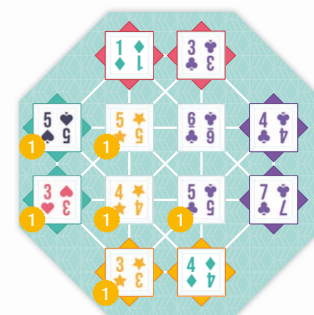
POINTS

LES POINTS MARQUÉS À VOTRE TOUR

Toutes les tuiles qui constituent une nouvelle combinaison sur le plateau rapportent **1 point**. Ainsi, le joueur actif reçoit 1 point par tuile qu'il place sur le plateau et 1 point par tuile déjà présente qui complète sa combinaison.

Notez qu'une tuile ne peut rapporter que 1 point, quel que soit le nombre de combinaisons dans lesquelles elle s'inscrit.

Dans l'exemple précédent, le joueur jaune marque **6** points.



LES POINTS BONUS

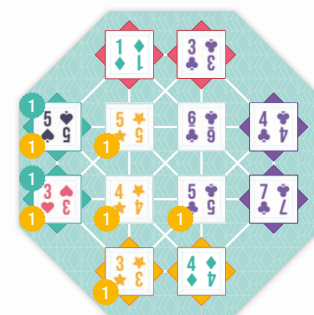
Si le joueur actif forme une combinaison avec des tuiles présentes sur les cases bonus d'un autre joueur, ce dernier peut marquer des points, même hors de son tour.

Exemple : comme le joueur jaune forme des combinaisons grâce à 2 tuiles présentes sur les cases personnelles du joueur vert, ce dernier peut recevoir **2** points bonus et avancer son pion de deux cases.

Chaque joueur doit garder un œil sur ses propres cases bonus personnelles et vérifier si les tuiles qui s'y trouvent font partie d'une combinaison formée par le joueur actif.

Si le joueur ne s'en aperçoit pas avant que le tour du joueur suivant commence, il ne reçoit aucun point bonus.

Vous pouvez parfaitement indiquer à un joueur qu'il peut marquer des points bonus à ce tour, si cela vous avantage par exemple.

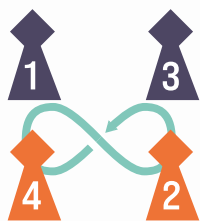


JEU EN ÉQUIPES : 2 CONTRE 2

À quatre joueurs, vous pouvez aussi choisir de jouer à SETUP par équipes de deux. Dans ce mode, l'objectif est d'**éviter** d'être l'équipe ayant le pion en dernière position au moment où un autre pion atteint ou franchit la ligne d'arrivée : ♦♦♦♦

Les règles habituelles s'appliquent, avec quelques différences :

- Il y a deux équipes composées de deux joueurs chacune.
- Chaque joueur dispose de ses propres tuiles, chevalet et pion, de sorte que chaque équipe possède deux pions, un par joueur.
- Les coéquipiers s'assoient l'un à côté de l'autre afin de pouvoir se montrer leurs tuiles et parler stratégie. Toutefois, chaque joueur ne peut utiliser que ses propres tuiles et celles de la main commune.
- Les joueurs d'une même équipe jouent à tour de rôle, à la manière d'un relais en forme de « huit » :



- Lorsqu'un joueur marque des points, il déplace son propre pion du nombre de cases correspondant.
- Les autres joueurs peuvent toujours marquer des points bonus si le joueur actif forme une combinaison en utilisant des tuiles présentes sur leurs cases bonus personnelles. Cela signifie que le joueur actif peut rapporter des points bonus à son coéquipier mais aussi à ses adversaires.

QUI REMPORTE LA PARTIE ?

Lorsqu'un pion atteint ou franchit la ligne d'arrivée, la partie prend fin. **L'équipe n'ayant pas de pion en dernière position remporte la partie.**

Si plusieurs pions se partagent la dernière position, la victoire revient à l'équipe dont l'autre pion est arrivé à la première place.

Si, là aussi, plusieurs pions se partagent la première place, la victoire revient à la dernière équipe à avoir placé des tuiles sur le plateau.

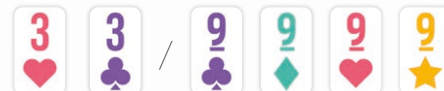


RÉSUMÉ DES RÈGLES

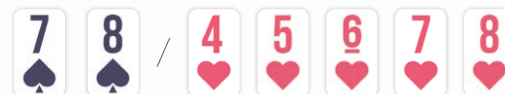
FORMER DES COMBINAISONS

Une combinaison se compose d'au moins deux tuiles.

Nombres identiques mais de couleurs différentes



Nombres consécutifs et de même couleur



PLACER DES TUILES

Vous pouvez placer sur le plateau de jeu une ou plusieurs tuiles provenant de votre main et/ou de la main commune.

Les tuiles que vous placez sur le plateau doivent faire partie de la même combinaison.

COMPTER LES POINTS

À votre tour

1 point par tuile formant une combinaison.

Lors du tour des autres joueurs

1 point bonus par tuile de vos cases bonus personnelles utilisée pour former la combinaison.

REMARQUE

SETUP est un jeu familial où le joueur le plus jeune commence et où la partie prend fin lorsqu'un joueur atteint la ligne d'arrivée.

Si tous les joueurs ont le même âge et/ou les mêmes aptitudes, vous décidez lequel commence. Vous pouvez également décider qu'à la fin de la partie, les joueurs doivent avoir effectué le même nombre de tours.