



OBJETIVO DO JOGO

O objetivo de SETUP é fazer conjuntos com as peças de cartas no tabuleiro. Quando mais peças seu conjunto tiver, mais pontos ele valerá. E você avançará essa mesma quantidade de espaços no tabuleiro. O vencedor é o primeiro jogador a alcançar a linha de chegada!

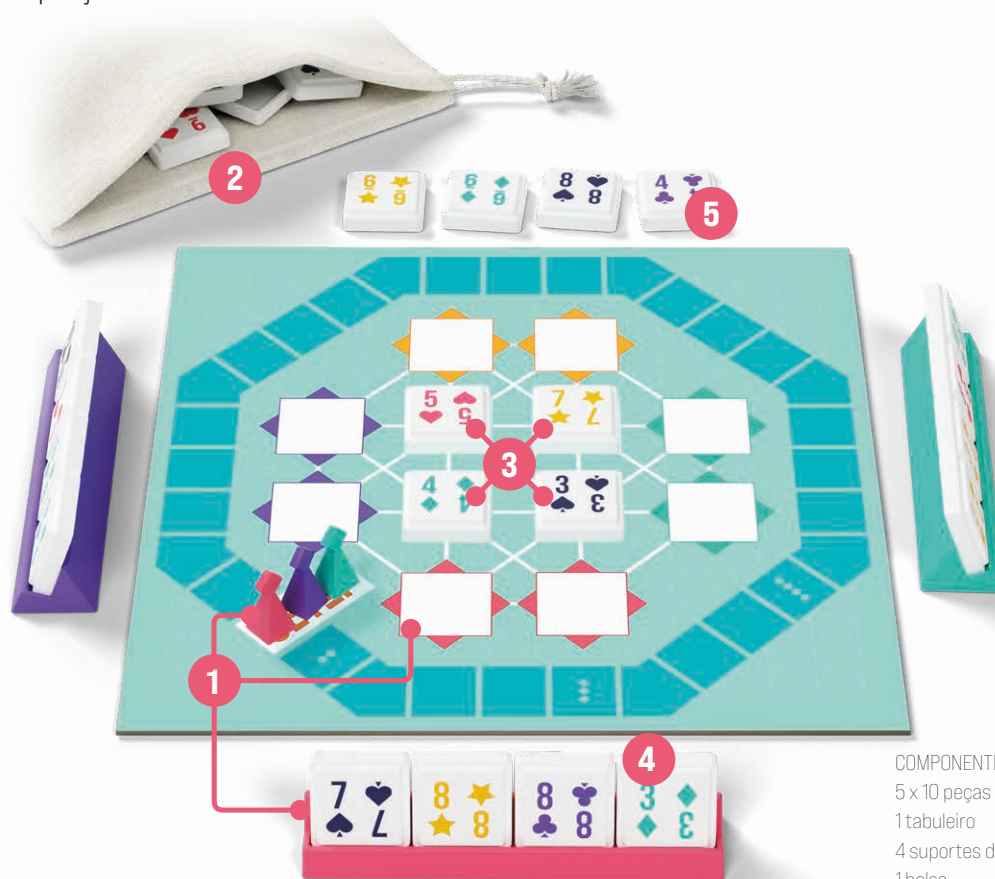
Um conjunto consiste em, pelo menos, duas peças. Elas devem ser ou do mesmo valor (por exemplo, dois 8s) ou estar numa sequência de números consecutivos do mesmo naipe (por exemplo, 2, 3 e 4 do mesmo naipe). As peças que você colocar no tabuleiro podem formar ou um conjunto apenas entre elas ou formar um novo conjunto com as peças que já estiverem no tabuleiro.



NÃO QUER LER
AS REGRAS?
VEJA O VÍDEO!

PREPARAÇÃO

- 1 Cada jogador escolhe um **suporte de peças** e um **peão** da mesma cor que os dois quadrados de bônus individuais que estiverem à sua frente no tabuleiro. Então, cada jogador posiciona seu peão no espaço com SETUP.
- 2 Coloque as **50 peças** na bolsa e deixe-a próxima do tabuleiro.
- 3 Pegue **quatro peças** da bolsa e coloque-as nos **quatro espaços coletivos** no centro do tabuleiro.
- 4 Em seguida, cada jogador pega **quatro peças** da bolsa e as coloca no seu próprio **suporte de peças**. Certifique-se de mantê-las em segredo dos outros jogadores. Estas quatro peças são a sua **própria "mão"**.
- 5 Tire **quatro peças** da bolsa e coloque-as **ao lado do tabuleiro** com os números virados para cima, para que todos as possam ver. Estas quatro peças são a **"mão" comum**.



COMPONENTES
5 x 10 peças de cartas
1 tabuleiro
4 suportes de peças
1 bolsa
4 peões
1 livreto de regras

O BÁSICO DO JOGO

AS PEÇAS

Existem cinco naipes diferentes: 

O jogo contém 50 peças, com números entre **1** e **10** em cada naipe.

O QUE É UM CONJUNTO?

Um conjunto é composto por, pelo menos, duas peças.

Há dois tipos de conjuntos:

Os mesmos números, mas naipes diferentes



Números consecutivos do mesmo naipe



[o 1 não vem depois do 10]

MÃO PRÓPRIA E MÃO COMUM

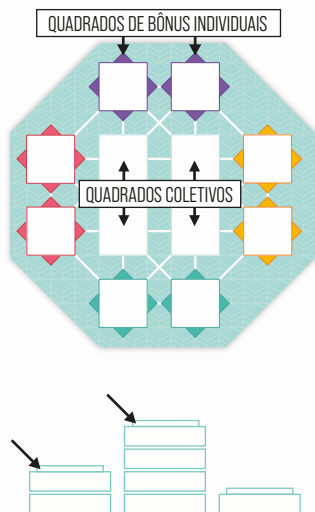
Para fazer um conjunto, você pode usar peças da **sua própria mão**, da **mão comum** ou de **ambas**.

COLOCAR PEÇAS

Os quadrados de bônus individuais estão marcados com a cor do jogador.

Os quadrados coletivos no centro do tabuleiro não têm margens coloridas. Caso joguem com menos de quatro jogadores, trate os quadrados de bônus extras como quadrados coletivos.

Você só pode colocar peças nos seus dois quadrados de bônus individuais e nos quadrados coletivos. Se já existir uma peça no quadrado, basta colocar a sua peça em cima dela, cobrindo a peça existente.



JOGAR UMA RODADA

SETUP é jogado em turnos. O jogador mais jovem começa.

1. FAZER CONJUNTOS OU TROCAR PEÇAS

Quando for o seu turno, você pode fazer conjuntos ou trocar peças:

A. Fazer conjuntos. Um jogador pode colocar no tabuleiro **uma ou mais** peças da sua própria mão e/ou da mão comum. As peças que você jogar devem fazer parte do mesmo conjunto e também podem se tornar parte de outros conjuntos no tabuleiro (mais detalhes mais adiante).

B. Trocar peças. Se um jogador não puder ou não quiser fazer um conjunto, deve trocar peças da sua própria mão pelo mesma quantidade de peças da bolsa. Então, é o turno do próximo jogador.

2. MOVER O PEÃO

O jogador move o peão o mesmo número de espaços no tabuleiro que o número de pontos que ganhou. Se algum dos outros jogadores ganhou pontos bônus, esses jogadores também movem os seus peões (mais detalhes adiante).

3. REPOR PEÇAS

Quando um jogador tiver colocado peças no tabuleiro, deve comprar peças da bolsa e completar a mão comum primeiro e depois a sua própria mão.

Se a bolsa estiver vazia, todas as peças no tabuleiro — exceto a camada de peças no topo — devem ser retiradas do tabuleiro e colocadas na bolsa.

4. PRÓXIMO JOGADOR

O jogo continua no sentido horário.

QUEM VENCE?

Quando um peão alcançar ou ultrapassar a linha de chegada, o jogo termina. Os jogadores não precisam realizar a mesma quantidade de turnos.

Por conta dos pontos bônus (mais detalhes na próxima página), é possível que mais de um jogador alcance ou ultrapasse a linha de chegada no mesmo turno. Nesses casos, o jogador que estiver mais à frente é quem vence.

Se dois ou mais peões estiverem empatados no mesmo espaço, o jogador que tiver colocado a última peça (somente dentre os que empataram) é quem vence.

Use a linha de chegada correspondente à quantidade de jogadores:



CRIAR CONJUNTOS

As peças que você colocar no tabuleiro **devem** fazer parte do **mesmo conjunto**.

Aqui o jogador vermelho jogou

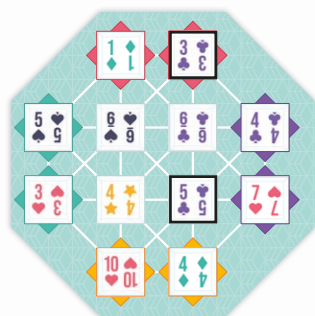


e fez o conjunto:



com as peças que já estavam no tabuleiro.

Apenas as peças visíveis (camada superior) no tabuleiro podem fazer parte de um conjunto.



FAZER CONJUNTOS EM QUALQUER DIREÇÃO

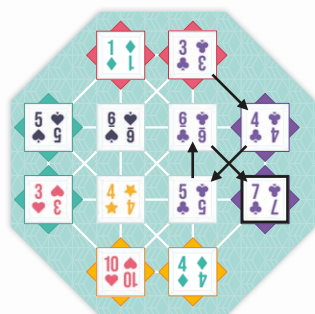
Um conjunto pode ser feito em qualquer direção indicada pelas linhas brancas no tabuleiro.

Um conjunto pode mudar de direção e cruzar o seu próprio "caminho".

Aqui o jogador roxo jogou



e fez o conjunto:



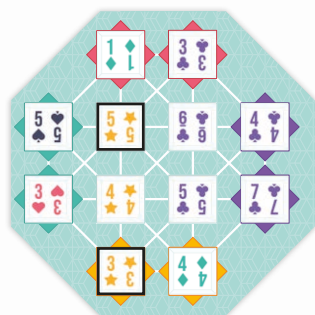
FAZER VÁRIOS CONJUNTOS

As peças que você colocar podem se tornar parte de vários conjuntos.

Ao colocar apenas estas peças



o jogador amarelo fez três conjuntos com as peças já no tabuleiro:



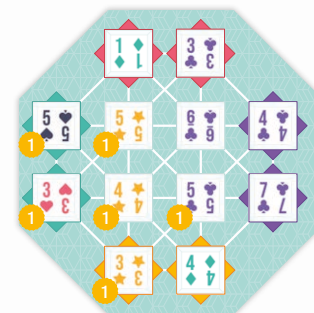
PONTOS

PONTOS NO SEU TURNO

Todas as peças que fazem parte de um conjunto com uma ou mais peças no tabuleiro valem **1 ponto**. Assim, o jogador que está realizando o turno recebe 1 ponto por cada peça que colocou no tabuleiro e 1 ponto por cada peça que já estava no tabuleiro.

Uma peça vale apenas 1 ponto, independentemente do número de conjuntos dos quais fizer parte.

Continuando o exemplo anterior, o jogador amarelo recebeu **6** pontos.



PONTOS BÔNUS

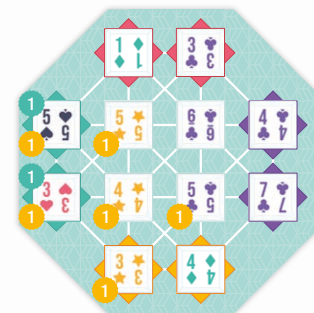
Um jogador pode receber pontos bônus fora do seu turno se o jogador que está realizando o turno fizer um conjunto com uma ou as duas peças no(s) quadrado(s) de bônus individuais do jogador verde, o jogador verde recebeu **2** pontos bônus e pode mover o peão verde dois espaços para frente.

Assim, quando o jogador amarelo fez os conjuntos com duas peças nos quadrados de bônus individuais do jogador verde, o jogador verde recebeu **2** pontos bônus e pode mover o peão verde dois espaços para frente.

Cada jogador deve estar atento aos seus próprios quadrados de bônus individuais e verificar se as peças nesses quadrados fazem parte dos conjuntos feitos pelo jogador que está realizando o turno.

Se o jogador não perceber antes do próximo jogador começar o turno, ele perde os pontos bônus.

Você pode avisar outro jogador dos pontos bônus dele se quiser, ou se for levar alguma vantagem nisso.

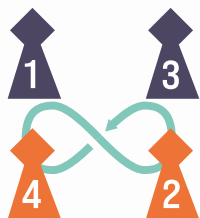


JOGAR EM EQUIPE: 2 CONTRA 2

Caso estejam com quatro jogadores, vocês podem montar equipes de duas pessoas para jogar SETUP. Nesta versão, o objetivo é **evitar** ficar em último lugar (seu peão ficar por último) quando um peão em primeiro lugar atingir ou atravessar a linha de chegada: ♦♦♦♦

Aplicam-se as mesmas regras, mas com as seguintes diferenças:

- Existem duas equipes com dois jogadores em cada uma.
- Cada jogador tem as suas próprias peças, suporte para peças e peão, assim, cada equipe tem dois peões, um por jogador.
- Os jogadores da mesma equipe sentam-se um do lado do outro para que possam ver as peças de ambos e conversar. No entanto, o jogador da equipe só pode usar as peças da sua própria mão e da mão comum.
- Cada jogador da equipe se reveza jogando em turnos, os turnos são jogados alternadamente seguindo a forma de um oito, como mostra o exemplo:



- Quando um jogador recebe pontos, ele move o seu próprio peão a mesma quantidade de espaços.
- Ainda é possível receber os pontos bônus fora do seu turno se as peças nos seus quadrados de bônus individuais fizerem parte do(s) conjunto(s) jogado(s). Isto significa que o jogador que estiver jogando o turno dele pode dar pontos bônus tanto ao seu colega de equipe como aos seus oponentes.

QUEM VENCE?

Quando um peão alcançar ou atravessar a linha de chegada, o jogo termina. **A equipe que não tiver um peão em último lugar ganha o jogo.**

Se houver mais do que um peão em último lugar, a equipe vencedora é aquela cujo peão está em primeiro lugar.

Se ainda assim houver mais do que um peão em primeiro lugar, a equipe vencedora é a última que tiver colocado peças no tabuleiro.

Galápagos

Gestão de Produto: Carmen Manfrinatti

Revisão: Camila Loricchio

Diagramação: Naomi Umezu

RESUMO

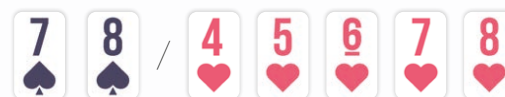
FAZER CONJUNTOS

Um conjunto é composto por um mínimo de duas peças.

Os mesmos números, mas naipes diferentes:



Números consecutivos do mesmo naipe:



COLOCAR PEÇAS

Você pode colocar uma ou mais peças da sua mão e/ou da mão comum no tabuleiro.

As peças que você colocar no tabuleiro devem fazer parte do mesmo conjunto.

CONTAR PONTOS

No seu turno

1 ponto por cada peça ativada.

Durante o turno dos outros jogadores

1 ponto bônus por cada peça ativada nos seus quadrados de bônus individuais.

LEMBRETE

SETUP é um jogo pra toda família em que o jogador mais jovem começa e que termina quando um jogador ultrapassar a linha de chegada.

Se todos os jogadores tiverem a mesma idade e/ou habilidade, vocês escolhem quem começa. No final da partida todos os jogadores devem ter jogado uma quantidade igual de turnos.