

SET Junior



amigo-spiele.de/04790

von Marsha J. Falco

Spieler: 2–4 Personen

Alter: ab 5 Jahren

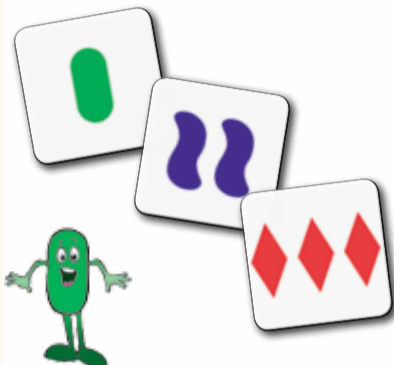
Dauer: ca. 15 Minuten

INHALT

27 SET-Plättchen

24 Punktechips

1 Spielplan (3 Teile)



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Auf zwei verschiedenen Spielplänen werden die Jüngsten in die faszinierende Welt von SET® eingeführt. Während sie auf der einen Seite spielerisch in Puzzle-Form lernen, was genau ein SET ist, suchen sie auf dem zweiten schon selbst nach den drei passenden Symbolen.

WAS IST EIN SET?

Ein SET besteht aus **genau 3 Plättchen**, bei denen die Karteneigenschaften (Farbe, Form und Anzahl) bestimmte Voraussetzungen erfüllen müssen. **Jede Eigenschaft muss für sich betrachtet auf den 3 Plättchen entweder dreimal genau gleich oder dreimal vollkommen unterschiedlich sein.**

DIE KARTENEIGENSCHAFTEN

Jedes Plättchen zeigt die folgenden Eigenschaften:

Farbe



Form



Anzahl



BEISPIELE FÜR KORREKTE SETS



Alle 3 Plättchen haben die gleiche Farbe, die gleiche Form und eine unterschiedliche Anzahl.



Alle 3 Plättchen haben unterschiedliche Farben, die gleiche Form und die gleiche Anzahl.

BEISPIEL FÜR EIN NICHT KORREKTES SET



Alle 3 Plättchen haben unterschiedliche Farben und unterschiedliche Formen. 2 Plättchen aber haben die gleiche Anzahl, während das dritte Plättchen sich in dieser Eigenschaft unterscheidet.

Merke: Sind 2 Plättchen in einer Eigenschaft gleich, das dritte unterscheidet sich in diesem Punkt aber, liegt kein SET vor!

SET FÜR EINSTEIGER

ZIEL DES SPIELS

Sammele die meisten Punktechips! Diese bekommst du, indem du mit den **SET**-Plättchen viele **SETs** auf dem Spielplan legst.

SPIELVORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** wie abgebildet zwischen euch auf den Tisch.

Spielaufbau für 3 Spieler



Dreht alle **SET**-Plättchen auf die Rückseite und mischt sie gut durch. Jeder Spieler nimmt sich **3 Plättchen** auf die Hand, die übrigen legt ihr für alle griffbereit neben den Spielplan.

Legt die **Punktechips** auf die andere Seite des Spielplans.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bist du an der Reihe, wählst du eines deiner Plättchen und legst es auf den **passenden** Platz auf dem Spielplan. Für jedes Plättchen gibt es genau einen passenden Platz, auf dem alle Eigenschaften (Farbe, Form und Anzahl) übereinstimmen.

Vervollständigst du ein **SET**, legst also das dritte Plättchen in eine Reihe, Spalte oder Diagonale, bekommst du dafür **einen Punkt**. Nimm dir einen Punktechip aus dem Vorrat und lege ihn vor dir ab. Vervollständigst du zwei oder mehr **SETs** auf einmal, nimmst du dir entsprechend zwei oder mehr Chips aus dem Vorrat.

Am Ende deines Spielzugs ziehst du ein Plättchen nach und nimmst es auf die Hand. Ist der Vorrat leer, entfällt das Nachziehen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ihr alle 27 Plättchen auf den Spielplan gelegt habt. Zählt eure Punktechips. Derjenige von euch, der die meisten Punktechips bekommen hat, gewinnt.

SET FÜR SCHLAUFÜCHSE

ZIEL DES SPIELS

Sammele die meisten **SETs**! Sei schneller als deine Mitspieler und finde in der Auslage drei passende Plättchen.

SPIELVORBEREITUNG

Legt den **Spielplan** wie abgebildet zwischen euch auf den Tisch.

Der Älteste von euch mischt verdeckt alle Plättchen. 10 **SET-Plättchen** legt er **offen** auf die orangenen Felder, die restlichen Plättchen als **verdeckten** Stapel auf das rote Feld.

Legt die **Punktechips** neben dem Spielplan für alle erreichbar bereit.



SPIELABLAUF

Ihr spielt alle gleichzeitig. Schaut euch die offenen **SET**-Plättchen auf dem Spielplan genau an und versucht mit **3 beliebigen Plättchen** ein **SET** zu bilden. Hast du eines entdeckt, rufst du „**SET!**“ und das Spiel wird kurz unterbrochen. Zeige den anderen Spielern sofort die 3 Plättchen, die das SET bilden.

Ist das **SET** korrekt, lege die 3 Plättchen in die Schachtel zurück, nimm dir dafür einen Punktechip und lege diesen vor dir ab. Nimm anschließend Plättchen vom Nachziehstapel und fülle damit die frei gewordenen Plätze auf dem Spielplan auf.

Ist das **SET** nicht korrekt, bleiben die Plättchen alle auf dem Spielplan. Hast du schon Punktechips vor dir liegen, musst du zur Strafe einen davon in den Vorrat zurückgeben.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist und ihr kein weiteres **SET** in der Auslage mehr findet. Zählt die Punktechips, die ihr nun vor euch liegen habt. Derjenige von euch, der die meisten davon hat, gewinnt das Spiel.

Ihr könnt **SET® Junior** auch über mehrere Runden spielen. Notiert die Punkte, die ihr erreicht habt, nach jeder Runde. Derjenige von euch, der nach einer zuvor vereinbarten Anzahl Runden die meisten Punkte erreicht hat, gewinnt.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.
Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de