

# COIN SET

Match Coins, Make Sets

## INNEHÅLL

14 guldmynt, 14 silvermynt, 14 kopparmynt, 1 tygpåse, svenska och engelska spelregler.

## SPELETS MÅL

I Coin Set ska spelarna bilda set bland de uråldriga mynt Jacques Cousteau fann på Medelhavets botten 1957.

Vinnaren är den som har erövrat flest mynt när spelet är över.

## HUR MAN SPELAR

Tio mynt dras från påsen och läggs mitt på bordet. Sen ska alla spelare samtidigt söka efter vinnande set på bordet.

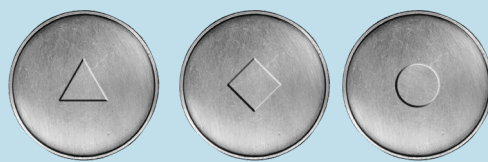
Ett set består av tre mynt. Den som hittar ett set ropar "Skatt!" och får plocka upp setets tre mynt. Samma spelare drar tre nya mynt från påsen så att det återigen finns tio mynt på bordet.

Om spelaren inte hittar sitt set inom tre sekunder efter att den ropade, måste spelaren lägga tillbaka tre av sina mynt i påsen. Har spelaren inga mynt, går det så klart inte.

Spelet fortsätter tills påsen är tom och inga fler set hittas bland mynten på bordet. Vinnaren är den spelare som samlat flest mynt.

## MYNTEN OCH DERAS EGENSKAPER

Ett set består av tre mynt. Mynten har fyra olika egenskaper:



1. Tre **SYMBOLER**: trianglar, kvadrater, eller cirklar.



2. Tre **MATERIAL**: guld, silver, eller koppar.



3. Tre olika **NIVÅER**: nedsänkt, streckad, eller upphöjt.



4. **ANTAL** symboler: en, två eller tre stycken.

Förutom materialet skiljer sig alltid egenskaperna (*antal, symbol, nivå*) åt mellan sidorna.

Varje material har ett mynt med en tom jokersida. Jokersidan kan användas som valfri uppsättning av antal, symbol och nivå i det materialet.

## VAD ÄR ETT SET?

Tre mynt bildar ett set när var och en av de fyra egenskaperna är *samma eller olika* på varje mynt.

## EXEMPEL PÅ SET



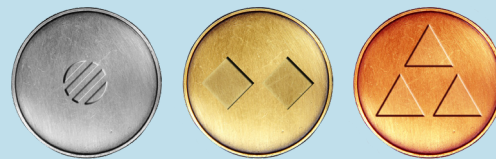
I exemplet ovan är material (*silver*) och nivå (*streckad*) densamma, medan antal och symbol är olika på alla.



Två egenskaper (*antal och nivå*) är likadana, och två (*material och symboler*) skiljer sig åt.



Här är ett set där tre egenskaper (*material, nivå och antal*) är likadana.



Här är ett set där inga egenskaper är lika.



Här är ett exempel där en joker används.

## EXEMPEL PÅ FALSKT SET

Även om myntens material skiljer sig och symboler och antalet är lika, bildar de inte ett set då nivåerna inte är likadana eller olika på alla de tre mynten; ett av mynten är streckat och två är upphöjda.



## HITTAR NI INGA SET?

Är spelarna överens om att det inte finns några set bland mynten på bordet, vänds alla tio mynt och spelet fortsätter som vanligt.

Hittas fortfarande inga set, får spelarna i turordning börja vända mynten ett och ett. Efter att ett mynt är vänt försöker spelarna återigen att hitta set. Går det inte, vänds ytterligare ett mynt och så vidare, tills någon hittar ett set. När ett set är funnet, ska bordet igen ha tio mynt och spelarna slutar vända mynt.

Är alla spelare överens om att det verkligen inte går att hitta set bland de mynt som ligger på bordet trots alla vändningar, drar man ett mynt till från påsen och lägger ut.

De nu elva mynten kollas över av alla. Hittas inga set vänder spelarna alla elva mynten. Hittas fortfarande inga set, vänds de ett och ett, precis som med tio mynt.

Hittas fortfarande inget set, dras ytterligare ett mynt enligt ovan etc. tills ett set hittas. Efter att setet är taget, fortsätter spelet utan att mynt vänds.

När ett set tagits när det finns extra mynt på bordet ska det bara dras och läggas ut så många som det behövs för att det ska bli exakt tio mynt på bordet. *Exempel: det ligger 12 mynt på bordet när en spelare äntligen lyckas hitta ett set. Spelaren plockar upp sina tre mynt, och drar sedan endast ett nytt så att spelet återgår till normalläget med tio mynt på bordet.*



SCANNA  
KODEN FÖR  
REGELFILM

ninjabrint.se/coin-set  
@ninjabrint



NINJA PRINT