

von Marsha J. Falco



[amigo-spiele.de/04713](http://amigo-spiele.de/04713)

# SET

A white die with a red '3' on its top face and a purple '3' on its right face, positioned above the letter 'T' in the title.

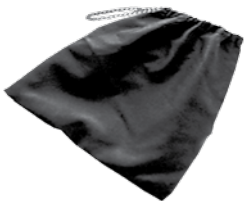
Das Würfelspiel zum beliebten Klassiker!



**Spieler:** 2–4 Personen    **Alter:** ab 8 Jahren    **Dauer:** ca. 35 Minuten

## INHALT

42 SET-Würfel  
1 Spielplan  
1 Stoffbeutel



## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Wer bildet die meisten **SETS**? Passen Form, Farbe und Anzahl der Symbole? Clever kombiniert bringen die Würfel wichtige Siegpunkte. In allen drei Spielvarianten gilt: Nur nicht den Überblick verlieren!

## WAS IST EIN SET?

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

## DIE EIGENSCHAFTEN

Jede Würfelseite zeigt die folgenden drei Eigenschaften:

### Farbe



### Form



### Anzahl



## BEISPIELE FÜR KORREKTE SETS



Alle 3 Würfel zeigen die **gleiche Farbe**, die **gleiche Form** und eine **unterschiedliche Anzahl**.



Alle 3 Würfel zeigen **unterschiedliche Farben**, die **gleiche Form** und die **gleiche Anzahl**.

## BEISPIELE FÜR EIN NICHT KORREKTES SET



Alle 3 Würfel zeigen **unterschiedliche Farben** und **unterschiedliche Formen**. 2 Würfel aber zeigen die **gleiche Anzahl**, während der dritte Würfel sich in dieser Eigenschaft unterscheidet.

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

## SET<sup>3</sup>

### ZIEL DES SPIELS

Mit den Würfeln bilden die Spieler **SETs** auf dem Spielplan, um damit Punkte zu erzielen. Wer dabei auch die wertvollen Felder im Blick behält und im richtigen Moment einen Joker-Würfel gekonnt nutzt, gewinnt!

### SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf den Tisch gelegt, alle Würfel werden in den Beutel gegeben. Jeder Spieler zieht **5 Würfel** aus dem Beutel.

**Gleichzeitig** würfeln alle Spieler **einmal** ihre 5 Würfel und suchen in ihrem Würfelergebnis nach einem **SET**. Der Spieler, der als erster ein korrektes **SET** findet und „**SET**“ ruft, wird **Startspieler**. Findet kein Spieler ein **SET**, würfeln alle Spieler erneut ihre Würfel.

### SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, in jeder Runde ist, beginnend mit dem Startspieler, jeder Spieler im Uhrzeigersinn genau einmal an der Reihe. Der Startspieler wechselt im Laufe der Partie **nicht**.

**Aktion eines Spielers:** In der ersten Runde legt der Startspieler sein gefundenes **SET** auf das **SET<sup>3</sup>-Logo** in der Mitte des Spielplans. Ab dem nächsten Spieler – bis zum Ende des Spiels – darf ein Spieler in seinem Spielzug **bis zu 3 Würfel** auf den Spielplan legen. Dabei muss am Ende seines Spielzugs jeder gelegte Würfel **mindestens einem SET** zugehörig sein, von den neu gebildeten **SETs** muss **mindestens eines 1 Würfel beinhalten**, der schon vor dem Zug des Spielers auf dem Spielplan war.

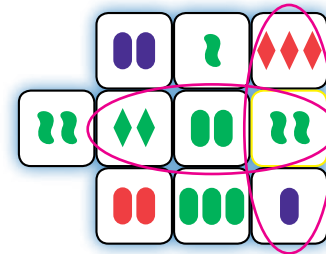
**ACHTUNG:** Ein **SET** besteht aus 3 Würfeln, die **waagrecht oder senkrecht zusammenhängend** auf dem Spielplan liegen. Ein **SET** kann **nicht diagonal oder über Eck** gebildet werden.

Kann oder will ein Spieler in einer Runde keine Würfel legen, **passt** er und der nächste Spieler ist an der Reihe. Passen in einer Runde alle Spieler, würfeln sie ihre Würfel **alle** neu und der Startspieler beginnt die Runde erneut.

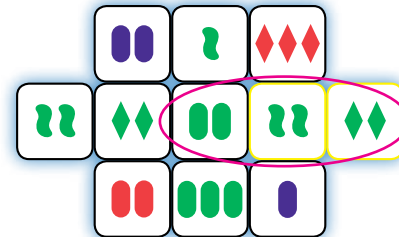
**Wertung:** Hat ein Spieler in seinem Spielzug Würfel auf den Spielplan gelegt, kommt es für ihn zu einer Wertung. Für **jedes neu gebildete SET** bekommt er **je Würfel 1 Punkt**. Eine Ausnahme bilden die Joker-Würfel (siehe „**WILD – Die Joker-Würfel**“). Bildet ein neu gelegter Würfel mehr als ein neues **SET**, wird er auch entsprechend mehrfach gewertet.

Die Punkte werden für jeden Spieler notiert, neue Punkte werden gleich addiert.

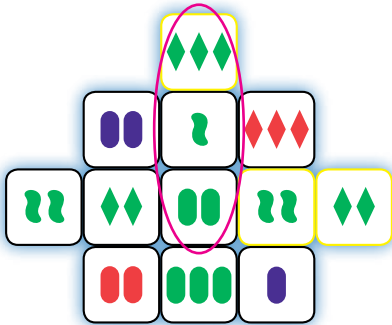
### BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG MIT WERTUNG:



Der Spieler legt den gelb umrandeten Würfel in die vorhandene Auslage und bildet damit 2 neue **SETs**. Für jedes erhält er 3 Punkte, insgesamt damit 6 Punkte.



Mit dem zweiten gelegten Würfel bildet er ein weiteres **SET** und erhält damit weitere 3 Punkte.



Der Spieler legt noch einen dritten Würfel und bildet damit noch ein neues **SET**, für das er weitere 3 Punkte erhält. Insgesamt bekommt der Spieler in diesem Spielzug **12 Punkte** gutgeschrieben.

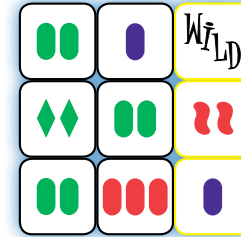


#### WILD – DIE JOKER-WÜRFEL:

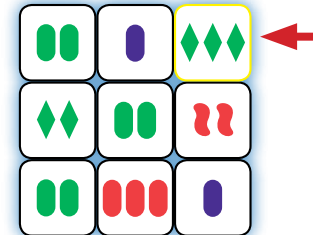
Joker-Würfel ersetzen jeden beliebigen Würfel, wenn sie auf den Spielplan gelegt werden. Benutzt ein Spieler einen Joker-Würfel, benennt er Anzahl, Form und Farbe des Symbols, das dadurch ersetzt wird. Solange der Würfel auf dem Spielplan liegt, behält er diese Eigenschaften bei.

Liegt ein Joker-Würfel auf dem Spielplan, kann er von einem Spieler zu **Beginn** seines Spielzuges ausgetauscht werden. Dazu muss der Spieler den Joker-Würfel durch den **exakt passenden Würfel** aus seinem Vorrat ersetzen. Den Joker-Würfel **würfelt er sofort** und fügt ihn seinen Würfeln zu. Danach beginnt er seinen normalen Spielzug.

#### Beispiel für das Austauschen eines Joker-Würfels:



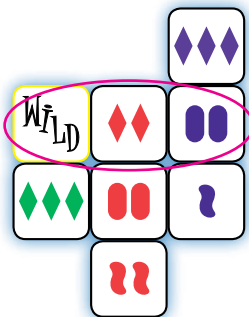
In einem vorigen Spielzug hat ein Spieler den Joker-Würfel auf den Spielplan gelegt. Dabei hatte er die Eigenschaften „3 grüne Rauten“ festgelegt.



Zu Beginn seines Zuges ersetzt der Spieler den Joker-Würfel gegen den **exakt passenden Würfel** mit „3 grünen Rauten“. Danach würfelt er den Joker-Würfel neu und fügt ihn seinen Würfeln zu.

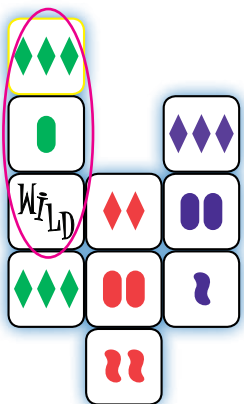
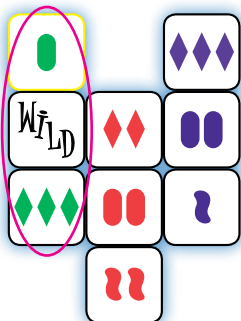
Bei der **Wertung** bekommt der Spieler für das erstmalige Benutzen eines soeben eingesetzten Joker-Würfels **keine** Punkte. Benutzt er den gleichen Joker-Würfel im gleichen Spielzug für mehrere **SETS**, wird er ab dem zweiten **SET** wie ein normaler Würfel gewertet. Für alle folgenden Spieler wird der Joker-Würfel ebenfalls wie ein normaler Würfel gewertet.

## Beispiel für eine Wertung mit Joker-Würfel:



Der Spieler legt den Joker-Würfel in die vorhandene Auslage. Für den Joker legt er die folgenden Eigenschaften fest: „2 grüne Wellen“. Für das neu gebildete **SET** erhält er 2 Punkte.

Mit dem zweiten gelegten Würfel bildet er ein weiteres **SET** und erhält damit weitere 3 Punkte.



Mit dem dritten Würfel bildet der Spieler noch ein neues **SET**, für das er weitere 3 Punkte erhält. Insgesamt bekommt der Spieler in diesem Spielzug **8 Punkte** gutgeschrieben.

**Bonusfelder:** Belegt ein Spieler ein Feld auf dem Spielplan, auf dem eine Zahl aufgedruckt ist, bekommt er diesen Wert **einmalig** zu seinen erzielten Punkten hinzugezählt. Der Bonus des Feldes wird auch dann kein zweites Mal gewertet, wenn der darauf liegende Würfel für ein weiteres **SET** verwendet oder ein auf dem Bonusfeld liegender Joker-Würfel ausgetauscht wird.

**Ende der Runde / Neue Würfel:** Eine Runde endet, wenn jeder Spieler genau einmal an der Reihe war. Beginnend mit dem Startspieler zieht jeder Spieler so viele Würfel aus dem Beutel nach, dass er wieder **5 Würfel** vor sich liegen hat. Neu gezogene Würfel werden **sofort einmal** gewürfelt, bevor sie dem eigenen Vorrat zugeführt werden. Für die letzte Runde kann es dabei vorkommen, dass nicht alle Spieler auf 5 Würfel nachziehen können.

Vor Beginn der nächsten Runde dürfen die Spieler **beliebig viele** ihrer Würfel noch einmal würfeln. Hierzu nehmen sie **gleichzeitig** die entsprechende Zahl an Würfeln in die Hand und würfeln diese neu. Ein Spieler darf sich auch entscheiden, keinen Würfel neu zu würfeln.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen letzten Würfel auf den Spielplan gelegt hat. Die **laufende Runde** wird noch zu Ende gespielt, der Spieler rechts vom Startspieler macht den letzten Spielzug.

Der Spieler mit den **meisten** Punkten gewinnt das Spiel.

## SET<sup>3</sup> SPEED

### ZIEL DES SPIELS

Wer über 5 Runden insgesamt die meisten **SETs** findet, gewinnt.

### SPIELVORBEREITUNG

Alle Würfel werden in den Beutel gegeben. Der Spielplan wird nicht benötigt.

## SPIELABLAUF

Zu Beginn der Runde werden alle Würfel aus dem Beutel auf den Tisch ausgeschüttet. Alle Spieler suchen **gleichzeitig** nach jeweils 3 Würfeln, die zusammen ein **SET** bilden. Findet ein Spieler 3 passende Würfel, ruft er „**SET**“, nimmt sich **sofort** diese Würfel aus der Tischmitte und legt sie als Würfelgruppe vor sich ab. So wird die Runde fortgesetzt bis keine weiteren **SETs** mehr von den Spielern gefunden werden.

Am Ende der Runde werden die **SETs** der einzelnen Spieler kontrolliert. Für jedes korrekte **SET** bekommt der Spieler einen Pluspunkt, für jedes falsche **SET** einen Minuspunkt. Die Gesamtpunktzahl für jeden Spieler wird notiert.

Alle Würfel werden wieder in den Beutel gelegt und die nächste Runde kann beginnen.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach der 5. Runde. Die Punkte für jeden Spieler werden addiert, der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand spielen die daran beteiligten Spieler eine Zusatzrunde. Eine Handvoll Würfel wird aus dem Beutel genommen und auf den Tisch gewürfelt. Wer zuerst ein korrektes **SET** entdeckt, gewinnt.

## SET<sup>3</sup> KREUZ & QUER

### ZIEL DES SPIELS

Die Spieler bauen aus ihren Würfeln ein Kreuzwortgitter aus **SETs**. Die Spieler bauen aus ihren Würfeln ein Kreuzwortgitter aus **SETs**. Wer zuerst alle seine Würfel verbaut hat, punktet. Wer nach 3 Runden die meisten Punkte hat, gewinnt.

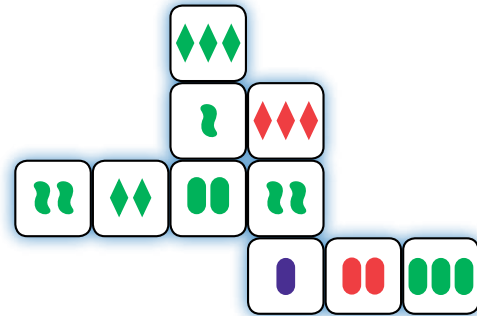
### SPIELVORBEREITUNG

Alle Würfel werden in den Beutel gegeben. Der Spielplan wird nicht benötigt.

## SPIELABLAUF

Zu Beginn der Runde zieht jeder Spieler **10 Würfel** aus dem Beutel. Alle Spieler würfeln **gleichzeitig** und **einmalig** ihre Würfel. Anschließend müssen die Spieler gleichzeitig versuchen, ihre Würfel in einem Kreuzwortgitter zu verbauen. Dabei baut jeder Spieler an seinem eigenen Gitter. Jeder verbaute Würfel **muss** Teil mindestens eines **SETs** sein. Alle eigenen Würfel müssen im Gitter waagrecht oder senkrecht miteinander verbunden sein.

Beispiel für ein korrektes Kreuzwortgitter:



Wird ein Joker-Würfel verwendet, kann er im Kreuzwortgitter **nur eine** (beliebige) Würfelseite annehmen.

Ein Spieler kann sein Gitter jederzeit umbauen, aber zu keinem Zeitpunkt einen seiner Würfel neu würfeln.

**Würfel nachziehen:** Gelingt es einem Spieler nicht, alle seine vorhandenen Würfel zu verbauen, kann er einen weiteren Würfel aus dem Beutel ziehen. Den gezogenen Würfel würfelt er **einmal** und fügt ihn seinen Würfeln zu. Im Laufe einer Runde kann ein Spieler mehrfach einen neuen Würfel ziehen.

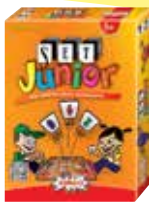
**Keine Würfel mehr im Beutel:** Ist der Beutel leer, können die Spieler nun auch Würfel bei anderen Spielern anlegen, sofern sie damit **SETs** bilden.

**Ende der Runde und Wertung:** Die Runde endet **sofort**, wenn ein Spieler alle seine Würfel – die 10 Startwürfel sowie die nachgezogenen – verbaut hat. Dieser Spieler bekommt so viele Punkte gutgeschrieben, wie seine Mitspieler noch **unverbaute** Würfel vor sich liegen haben. Danach kommen alle Würfel in den Beutel und eine neue Runde kann beginnen.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet nach 3 Runden. Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

## Kennst du schon ...?



**Besuche uns auf Facebook**  
Amigo.Spiele



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](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [hotline@amigo-spiele.de](mailto:hotline@amigo-spiele.de)

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXIV

Version 1.0

© 2014 Cannei, LLC. All rights reserved. SET®, SET3® and all designated logos and slogans are registered trademarks of Cannei, LLC. Manufactured and distributed by Amigo under license from Set Enterprises, Inc.