

Marsha J. Falco



Reglamento
Regras


DEVIR

REGRAS

O objetivo do jogo é identificar um **SET** de 3 cartas entre as 12 colocadas sobre a mesa. Cada carta tem quatro características, que variam da seguinte forma:

- (A) **SÍMBOLOS:** cada carta contém ovais, ondas ou losangos
- (B) **CORES:** os símbolos são vermelhos (encarnados), verdes ou lilases
- (C) **NÚMERO:** cada carta contém um, dois ou três símbolos
- (D) **TEXTURA:** os símbolos são sólidos, hachurados ou transparentes

Um **SET** consiste em 3 cartas cujas características, avaliadas individualmente, são iguais em cada carta ou diferentes em todas elas. Todas as características têm de satisfazer esta regra. Em outras palavras: o símbolo deve ser igual nas 3 cartas ou diferente em todas elas, a cor deve ser igual nas 3 cartas ou diferente em todas elas, etc. Veja alguns exemplos na página seguinte.

TESTE RÁPIDO — É UM SET?

Se 2 características são iguais e 1 é diferente, então não se trata de um **SET**. Por exemplo, se há 2 cartas vermelhas e 1 lilás, essas 3 cartas não formam um **SET**. Um **SET** tem de ter tudo igual ou tudo diferente para cada uma das características.

INÍCIO RÁPIDO

Para começar a jogar rapidamente, deve-se começar com um baralho reduzido, composto apenas de símbolos sólidos. Isto elimina uma das características, a textura. Quando os jogadores já estiverem habituados a encontrar **SETs** nesta versão, pode-se passar a jogar com o baralho completo.

O JOGO

Um dos jogadores, o crupiê, embaralha as cartas e coloca 12 sobre a mesa, formando um retângulo de 4x3 cartas, de modo que elas possam ser vistas por todos os participantes.

- Não há turnos: quando um jogador encontra um **SET**, ele o anuncia em voz alta gritando “**SET**” e o jogo é suspenso. Depois de um jogador anunciar “**SET**”, nenhum outro jogador poderá anunciar outro **SET** até que se resolva o **SET** em curso.
- Cada **SET** deve ser validado pelos outros jogadores. Se o **SET** estiver correto, o jogador que o encontrou recebe essas cartas que serão substituídas por 3 cartas novas do baralho, de modo que haja novamente 12 cartas sobre a mesa. Se um jogador gritar “**SET**” e tiver se equivocado, não receberá as cartas e perderá 3 das cartas que ganhou anteriormente, que devem ser colocadas de lado.
- Se em algum momento os jogadores concordarem que não existe nenhum **SET** entre as 12 cartas sobre a mesa, colocam-se 3 cartas adicionais sobre a mesa. Quando o próximo **SET**, for encontrado essas cartas não serão substituídas por outras 3.

O jogo continua até que o baralho acabe. No final do jogo, podem sobrar cartas que não formam nenhum **SET**. Ganha o jogador que tiver acumulado mais cartas.

Nota: com 12 cartas sobre a mesa, a probabilidade de existir um **SET** é de 97%. Com 15 cartas sobre a mesa, a probabilidade aumenta para 99,96%. Você encontra mais informação sobre matemática e sobre o **SET** em www.devir.com.br

VARIANTE

Para um jogo mais longo: depois da primeira partida, anotam-se os pontos de cada jogador e o crupiê passa o baralho ao jogador à sua esquerda que será o novo crupiê. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem sido crupiê. O jogador que acumular mais pontos no total de partidas ganha o jogo.

EXEMPLOS

Os seguintes exemplos são **SETs**:



As 3 cartas são da mesma cor, as 3 cartas têm o mesmo símbolo, as 3 cartas têm o mesmo número e as 3 cartas têm texturas diferentes.

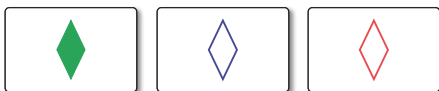


As 3 cartas são de cores diferentes, as 3 cartas têm formas diferentes, as 3 cartas têm números diferentes e as 3 cartas têm a mesma textura.



As 3 cartas são de cores diferentes, as 3 cartas têm formas diferentes, as 3 cartas têm números diferentes e as 3 cartas têm texturas diferentes.

Os seguintes exemplos **não** são **SETs**:



As 3 cartas são da mesma cor, as 3 cartas têm o mesmo símbolo, as 3 cartas têm o mesmo número, mas 2 cartas têm a mesma textura e a restante tem uma textura diferente.



As 3 cartas têm o mesmo símbolo, as 3 cartas têm o mesmo número, as 3 cartas têm textura diferente, mas 2 cartas são da mesma cor e a restante é de uma cor diferente.

PRÊMIOS

SET é um dos jogos mais premiados de todos os tempos. Ganhou mais de 25 dos prêmios mais importantes do mundo, incluindo: MENSA Select Award, Dr. Toy's Best Games Award, Creative Child's Preferred Choice Award, Games Magazine "Games 100 Award", Teacher's Choice "Best 25 Games of the past 25 years". Para mais informação visite www.devir.com.br



Revisão de Textos:
Douglas Quinta Reis
Adaptação gráfica:
Bascu



SET – O jogo familiar de percepção visual
Idade: a partir de 6 anos
Número de jogadores: 1 ou mais
(c) www.SETgame.com

