

SET[®] Junior

Contenu :

- Plateau recto/verso
- 27 tuiles SET
- 24 jetons Point



Qu'est-ce qu'un SET ?

Un SET est un ensemble de trois tuiles dont chacune des caractéristiques est soit **TOTALEMENT IDENTIQUE** soit **TOTALEMENT DIFFERENTE** aux deux autres tuiles. Chaque caractéristique doit être observée individuellement.

Détail des 3 caractéristiques :

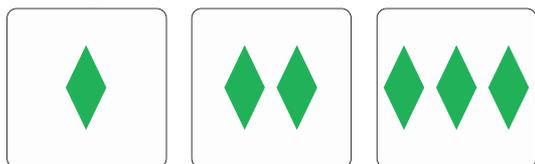
Couleur	Forme	Nombre
Rouge	Ovale	Un
Vert	Vague	Deux
Violet	Losange	Trois

Un SET est un ensemble de trois tuiles dont chacune des trois caractéristiques est soit **TOTALEMENT IDENTIQUE** soit **TOTALEMENT DIFFERENTE** aux deux autres tuiles du SET.

Donc les trois tuiles forment un SET si et seulement si :

- la couleur des symboles est strictement identique ou totalement différente ;
- la forme des symboles est strictement identique ou totalement différente ;
- le nombre de symboles est strictement identique ou totalement différent.

Exemples :



Couleur : ✓ Oui, elles sont toutes **TOTALEMENT IDENTIQUES**.

Forme : ✓ Oui, elles sont toutes **TOTALEMENT IDENTIQUES**.

Nombre : ✓ Oui, ils sont tous **TOTALEMENT DIFFERENTS**.

= ✓ C'est un SET.

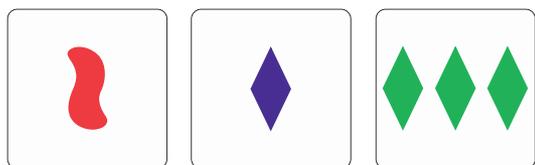


Couleur : ✓ Oui, elles sont toutes **TOTALEMENT DIFFERENTES**.

Forme : ✓ Oui, elles sont toutes **TOTALEMENT IDENTIQUES**.

Nombre : ✓ Oui, ils sont tous **TOTALEMENT IDENTIQUES**.

= ✓ C'est un SET.



Couleur : ✓ Oui, elles sont toutes **TOTALEMENT DIFFERENTES**.

Forme : ✗ Non, elles ne sont pas toutes totalement identiques ni toutes totalement différentes (deux losanges et une vague).

Nombre : ✗ Non, ils ne sont pas tous totalement identiques ni tous totalement différents (deux tuiles ont un seul symbole et une tuile a trois symboles).

= ✗ Ce N'est PAS un SET.

SET Junior

Deux manières de jouer pour s'amuser deux fois plus !



Face 1

But du jeu

Rempoter le plus de jetons.

Mise en place

1. Placer le plateau "face 1" visible (voir image ci-dessus);
2. Mélanger et former une pioche avec les tuiles SET, face cachée, de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder facilement;
3. Former une pile avec les jetons Point de manière à ce que tous les joueurs puissent y accéder facilement;
4. Chaque joueur pioche trois tuiles;
5. Le joueur le plus jeune commence puis on joue dans le sens horaire.



Déroulement de la partie

Le plateau contient trois carrés magiques montrant un SET dans chaque ligne horizontale, verticale et diagonale. Le premier joueur pose une de ses trois tuiles sur la case correspondante du plateau. La tuile doit être totalement identique (couleur, forme, nombre) à la case du plateau qu'elle va recouvrir. Ensuite, le joueur pioche une nouvelle tuile. Puis c'est le tour du joueur suivant. Il y a en tout 27 tuiles et 27 cases correspondantes sur le plateau.

Lorsqu'un joueur complète un SET avec sa tuile, il gagne un jeton. Si un joueur réalise plus d'un SET en posant une tuile, il gagne un jeton pour chaque SET réalisé. Il y a 24 jetons à gagner.

Lorsque les 27 cases du plateau sont recouvertes, les joueurs comptent leurs jetons. Le joueur qui en a le plus gagne la partie !

Exemple

Il est possible de réaliser plusieurs SETs avec une seule tuile. Si les cases entourées en jaune ont déjà été recouvertes précédemment et qu'un joueur pose la tuile avec trois vagues rouges, il remporte deux jetons.



Face 2

But du jeu

Rempoter le plus de SETs.

Mise en place

1. Placer le plateau "face 2" visible (voir image ci-dessus);
2. Un joueur mélange les tuiles SET et en place une, face visible, sur chaque case orange du plateau. Il place ensuite le reste des tuiles, face cachée, sur la case rouge du plateau pour former une pioche.

Déroulement de la partie

Il n'y a pas d'ordre du tour, il faut être le plus rapide à trouver les SETs ! Quand un joueur voit un SET, il crie « SET ! ». Les autres joueurs doivent alors s'arrêter. Si tous les joueurs confirment que le SET est correct, le joueur qui a trouvé le SET prend les trois tuiles du SET et les place, face cachée, sur la case violette du plateau qui se trouve devant lui. Les trois tuiles qui ont été gagnées sont ensuite remplacées par trois nouvelles tuiles de la pioche.

Attention

Si un joueur crie « SET ! » mais qu'il s'est trompé, les tuiles restent sur le plateau et le joueur doit défausser un SET gagné précédemment, s'il en possède.

Fin de partie

Quand la pile de tuiles est épuisée et qu'il n'y a plus de SET sur le plateau, chaque joueur compte le nombre de SETs qu'il a gagnés durant la partie. Celui qui en a le plus gagne.

Variantes

1. Quand la pile de tuiles est épuisée, les joueurs procèdent à un premier décompte et notent leur score. Puis le joueur à la gauche du donneur précédent mélange à nouveau toutes les tuiles et en place une sur chaque case orange du plateau. Une nouvelle manche commence. La partie se termine quand chaque joueur a été donneur.
2. Pour les joueurs qui apprennent encore à repérer un SET, jouer chacun à son tour et non pas simultanément.
3. Quand un joueur trouve un SET, il retire le SET du plateau et prend un jeton Point. Celui qui en a le plus en fin de partie gagne.