

# SET Junior

**Tartalom:**  
Kétoldalú játéktábla  
27 lapka  
24 pontkorong

**Figyelem!**  
A játék nem alkalmas  
három éves kor alattiaknak  
az apró alkatrészek miatt!  
**FULLADÁSVESZÉLY!**



Játékosok száma: 2-4 Életkor: 3+

**Mi számít SET-nek?** Egy SET 3 olyan lapkából áll, amiknek az összes egyéni jellemzője vagy MIND UGYANOLYAN, vagy MIND KÜLÖNBÖZIK. Az egyes jellemzőket egyesével, külön-külön kell vizsgálni.

**Minden lapkának 3 jellemzője van:**

Szín	Forma	Szám
Piros	Ovális	Egy
Zöld	Hullám	Kettő
Lila	Rombusz	Három

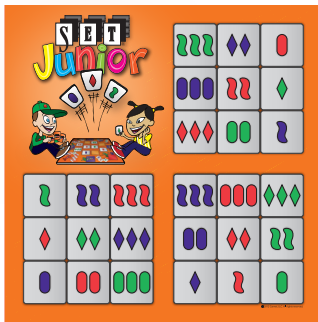
Az egyes jellemzőknek, amiket egyedileg vizsgálunk meg, mind a 3 lapkán vagy UGYANOLYANNAK vagy TELJESEN KÜLÖNBÖZŐNEK kell lennie.

Azaz mind a 3 lapkán:

- vagy UGYANOLYANNAK vagy TELJESEN KÜLÖNBÖZŐNEK kell lennie a formának és
- vagy UGYANOLYANNAK vagy TELJESEN KÜLÖNBÖZŐNEK kell lennie a színnek és
- vagy UGYANOLYANNAK vagy TELJESEN KÜLÖNBÖZŐNEK kell lennie a számnak.

**Példák**

			Szín	Igen, ezek MIND UGYANOLYANOK (Mind Zöld)
			Forma	Igen, ezek MIND UGYANOLYANOK (Mind Rombusz)
			Szám	Igen, ezek MIND KÜLÖNBÖZŐEK (Egy, Kettő, Három)
				= Igen, ez egy SET!
			Szín	Igen, ezek MIND KÜLÖNBÖZŐEK (Piros, Zöld, Kék)
			Forma	Igen, ezek MIND UGYANOLYANOK (Mind Ovális)
			Szám	Igen, ezek MIND UGYANOLYANOK (Mind Egy)
				= Igen, ez egy SET!
			Szín	Igen, ezek MIND KÜLÖNBÖZŐEK (Piros, Kék, Zöld)
			Forma	<b>NEM</b> , se nem mind UGYANOLYAN, se nem mind KÜLÖNBÖZŐ (Egy Hullám, két Rombusz)
			Szám	<b>NEM</b> , se nem mind UGYANOLYAN, se nem mind KÜLÖNBÖZŐ (Egy Háromas, két Egyes)
				= Nem, ez <b>NEM</b> egy SET!



# SET Junior

2 módon játszható = kétszer annyi móka



## 1 játékmód

### Cél

Gyűjtsd össze a legtöbb pontkorongot!

### Előkészületek

1. A táblát tegyéd középre az 1-es oldalával fölfelé (az ábrát lásd fentebb).
2. A lapkákat képpel lefelé tegyéd egy halomba, és keverjéd össze őket. Ügyeljéd arra, hogy mindenki könnyen elérhesse a lapkákat
3. Egy másik halomba tegyéd a pontkorongokat, ezt is érje el minden játékos könnyen.
4. Minden játékos húzzon 3 lapkát.
5. A legfiatalabb játékos kezd a játékot.



### A játék menete

A játéktáblán három varázslatos négyzet látható, amiken bármely irányból nézed is, csak SET-ek vannak. A kezdőjátékos letesz egy lapkát, amivel lefed egy vele megegyező négyzetet a táblán. A lapka színének, alakjának és számának is meg kell egyeznie a lefedett hellyel. Ezután a játékos húz egy új lapkát. A következő játékos is letesz egy lapkáját a tábla valamelyik, a lapkájával egyező négyzetre. 27 lapka van és 27 velük megegyező négyzet. Ha egy játékos befejez egy SET-et, akkor elvesz egy pontkorongot. Ha a lerakott lapkával egynél több SET-et is befejez, akkor a játékos minden befejezett SET-ért elvesz egy pontkorongot. Összesen 24 pontot lehet szerezni.

Amikor a játéktábla mind a 27 mezőjét letakartátok, akkor számoljátok meg a pontkorongjaitokat.

Akinek a legtöbb korongja van, az nyer.

### Megjegyzés

1 lapka felhasználásával több SET-et is befejezhetsz. Az ábrán a sárgával kiemelt lapkák lettek eddig kijátszva a táblára. Ha a 3 piros hullámot ábrázoló lapkát játszod ki, akkor 2 SET-et is befejezel, és 2 pontkorongot kapsz.



## 2 játékmód

### Cél

Gyűjtsd össze a legtöbb SET-et!

### Előkészületek

1. A táblát tegyéd középre a 2-es oldalával fölfelé (az ábrát lásd fent).
2. Válasszatok egy osztót, aki megkeveri a lapkákat, és képpel felfelé lerak egyet-egyet a tábla minden narancs négyzetre. A megmaradt lapkákat képpel lefelé a piros négyzetre teszi.

### A játék menete

Nincsenek körök a játékban, ez egy versengés a SET-ek megtalálásáért. Ha észreveszel egy SET-et, kiáltsd azt, hogy „SET” (ejtsd: szet), és akkor mindenkinek meg kell várnia, hogy felszedd a SET-et a tábláról. Ha mindenki egyet ért azzal, hogy a felvett lapkák valóban egy SET-et alkotnak, akkor tedd a lapkákat az előtted lévő lila négyzetre. A felvett lapkák helyére húzzatok 3 lapkát a piros négyzeten lévő pakliból.

### A játék győztese

Ha a húzópakli elfogyott, és már nem maradt SET a táblán, akkor mindenki számolja meg a SET-jeit. Minden SET egy pontot ér. Aki a legtöbb pontot szerezte, az nyeri a játékot.

### Figyelem

Ha bemondasz egy SET-et, és nincs SET-ed, akkor a lapkák a táblán maradnak, és egy pontot vesztesz

### Opcionális szabályok

1. Cseréljéd az osztót, hogy a játék során mindenki legalább egyszer osszon.
2. Aki még csak most tanulja a SET-et, azok próbálják körökre osztva játszani.
3. Használjátok a pontkorongokat a játék végi SET-ek összeszámolása helyett. Egy pontkorong jár egy SET-ért.

www.setgame.com – Ingyenes napi feladványok.

Kiadó: Gamer Café kft. 2030 Érd, Béke tér 4/d www.compaya.hu

©2012 Cannei, LLC. All rights reserved. SET® is a registered trademark of Cannei, LLC. Manufactured and distributed by Cartamundi under license from Set Enterprises, Inc. Made in EEC by Cartamundi. Cartamundi, Visbeekstraat 21, 2300 Turnhout, Belgium