



## INSTRUCTION

**ÂGE:** 8 ans à adulte

**NOMBRE DE JOUEURS:** 2 – 4

**BUT:** Obtenir le maximum de points en faisant des SETs en connectant 3 dés à la fois dans chaque partie avec les dés déjà joués sur le plateau.

**PAS 1: Qu'est-ce que c'est un SET®?**

**LA RÈGLE:** Un SET® contient 3 dés dont chaque caractéristique individuelle doit être ou la même ou totalement différente sur chacun des 3 dés.

Les 3 caractéristiques sont:

**COULEURS:** Rouge, vert ou violet

**FORMES:** Ovale, ondes (haricots) ou diamants



**NOMBRE:** Il y a une, deux ou trois formes sur chaque dé



Souvenez-vous! TOUTES les caractéristiques doivent satisfaire séparément la règle.

Par exemple:



Ceci est un SET car les trois dés contiennent la même couleur, ET trois formes différentes, ET tous le même nombre.

**QUESTIONS DE CONTRÔLE RAPIDES:** Ainsi c'est facile de contrôler si vous jouez selon LA RÈGLE.

Il faut pouvoir dire OUI à TOUTES les 3 questions suivantes pour faire un SET.

Q1: Est-ce que la **COULEUR** est soit la même ou soit différente sur chacun des 3 dés?

Q2: Est-ce que la **FORME** est soit la même ou soit différente sur chacun des 3 dés?

Q3: Est-ce que le **NOMBRE** des formes est soit le même ou soit différent sur chacun des 3 dés?

\* Si votre réponse est **NON** ....ce n'est pas un SET!

Exemples de SETs :



Q1: OUI, tous les dés contiennent la même COULEUR.

Q2: OUI, tous les dés contiennent la même FORME.

Q3: OUI, tous les dés contiennent le même NOMBRE.



Q1: OUI, tous les dés contiennent une COULEUR différente.

Q2: OUI, tous les dés contiennent la même FORME.

Q3: OUI, tous les dés contiennent le même NOMBRE.



Q1: OUI, tous les dés contiennent la même COULEUR.

Q2: OUI, tous les dés contiennent une FORME différente.

Q3: OUI, tous les dés contiennent un NOMBRE différent.



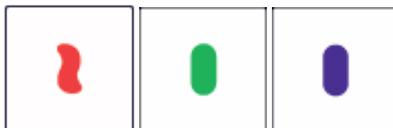
Q1: OUI, tous les dés contiennent une COULEUR différente.

Q2: OUI, tous les dés contiennent une FORME différente.

Q3: OUI, tous les dés contiennent un NOMBRE différent.

Les exemples suivants ne sont **PAS** de SETs. Si vous pouvez dire que 2 des 3 dés sont les mêmes et 1 est différent de n'importe quelle caractéristique, alors ce n'est **PAS** un SET.

Par exemple:



Q1: OUI, tous les dés contiennent une COULEUR différente.

Q2: NON, deux sont OVALES et un est une ONDE (Haricot).

Q3: OUI, tous les dés contiennent le même NOMBRE.



Q1: OUI, tous les dés contiennent la même COULEUR.

Q2: OUI, tous les dés contiennent la même FORME.

Q3: NON, deux contiennent 3 formes et un 2.



Q1: NON, deux sont ROUGES et un est VIOLET.

Q2: OUI, tous les dés contiennent la même FORME.

Q3: OUI, tous les dés contiennent le même NOMBRE.

**SOUVENEZ-VOUS DE LA RÈGLE:** Chaque caractéristique, vue individuellement, doit être pareille OU entièrement différente sur chacun des 3 dés.

Maintenant faites une petite pause, prenez une minute pour essayer de faire quelques SETs. Pour commencer, prenez n'importe quels deux dés et vérifiez chaque caractéristique, une par une, pour voir quelle COULEUR, quelle FORME et quel NOMBRE le troisième dé devra contenir pour en faire un SET. Pour chaque deux dés il y en a un troisième pour faire un SET.

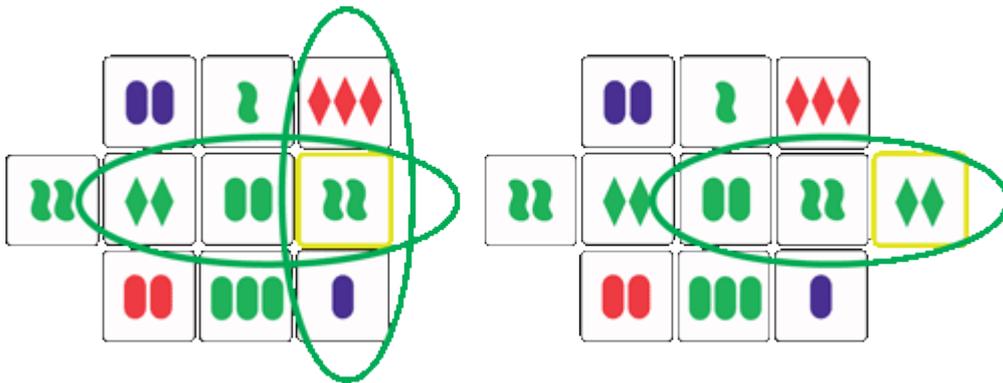
## PAS 2: LE JEU

### COMMENT JOUER:

- A. Mettez les dés dans la pochette en tissu.
- B. Chaque joueur prend 5 dés de la pochette à l'aveuglette.
- C. Dès que chaque joueur a ses 5 dés, tous roulent leurs dés simultanément. La première personne à découvrir un SET parmi ses dés, annonce 'SET', et joue en premier. Si aucun joueur n'a un SET, tous roulent les dés à nouveau et recommencent. Anotation: Uniquement la partie supérieure des dés peut être jouée. Il est interdit de retourner les dés, sauf au moment spécialement indiqué.
- D. Après que le premier SET ait été annoncé, il sera placé sur le logo au milieu du plateau. Ensuite les points de ce joueur seront notés (voir RÉSULTATS).
- E. Une fois que le premier SET a été joué, le jeu continue dans le sens horaire et chaque joueur peut connecter jusqu'à 3 dés à la fois pour faire de nouveaux SETs avec les dés déjà exposés sur le plateau. Les points de chaque joueur seront notés à la fin de chaque partie. Les SETs ne peuvent être faits que horizontalement ou verticalement, non diagonalement ou autour des coins. Lorsqu'un dé est joué, il faut que celui-ci fasse au moins un SET dans une direction, mais si le dé fait plus qu'un SET avec sa connection, tous les SETs compteront pour des points. Des dés peuvent toucher d'autres dés sans faire un SET, pourvu que 1 SET ait été fait avec de nouveaux dés et les dés déjà joués sur le plateau.
- F. Au cas où un joueur ne peut pas faire de SET lors de son tour, il/elle peut sauter une partie et le jeu continue. Chaque joueur a également le droit de sauter un tour. Si aucun joueur ne peut faire un SET, tous les joueurs roulent leurs dés à nouveau et recommencent.
- G. La partie est terminée quand chaque joueur a eu une chance de jouer. À la fin de chaque tour, tous les joueurs prennent les dés nécessaires de la pochette afin d'avoir de nouveau 5 dés par personne.. Les nouveaux dés doivent être joués/roulés immédiatement et puis ajoutés aux autres dés.
- H. COUP EXTRA: Avant que le prochain tour commence et que tous les joueurs aient 5 dés (exception voir lettre I), chaque joueur a la possibilité de jouer (rouler) une partie de ses dés ou tous ses dés UNE autre fois avant que le jeu continue. Le premier joueur doit attendre que tous les autres ont eu leur COUP EXTRA avant de continuer. Anotation: Tous les joueurs peuvent être d'accord préalablement pour fixer une limite de temps pour le COUP EXTRA, pe.ex.: 30 secondes.
- I. Au dernier tirage il est possible qu'il n'y ait plus assez de dés pour que chaque joueur ait de nouveau 5. Le premier joueur tire les premiers dés, ensuite tous les autres – dans le sens horaire – tirent à tour de rôle, pour que chacun ait de nouveau 5 dés ou ce qui reste. Ceci égalise le désavantage du premier joueur, ayant eu au début seulement la possibilité de faire 3 points avec le premier SET.
- J. Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de dés. Dès que ce joueur a terminé, chaque joueur n'ayant PAS ENCORE eu la possibilité de jouer SON TOUR peut encore jouer une dernière fois avant que le jeu soit vraiment terminé.

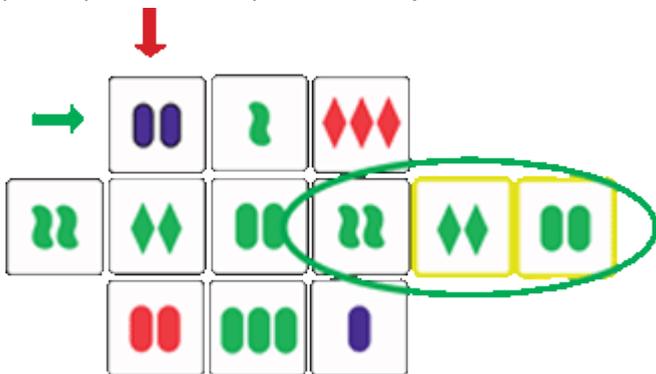
EXEMPLE:

L'exemple ci-dessous montre les possibilités de connecter les dés et ainsi de faire des points. Les dés encadrés de noir se trouvent déjà sur le plateau. Les dés encadrés de jaune sont ceux que le joueur a ajoutés.



Le dé 'jaune' est connecté au dé 'noir' sur le plateau faisant ainsi 2 SETs – et chacun vaut 3 points = 6 points pour le premier dé connecté.

Puis le joueur ajoute un deuxième dé 'jaune' faisant un autre SET qui vaut 3 points. – Le résultat est maintenant de 9 points pour les deux premiers dés joués.

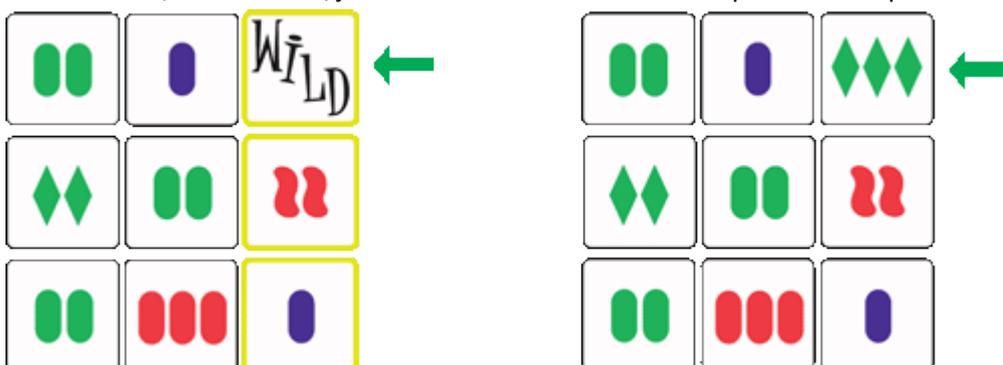


Le joueur ajoute le troisième et dernier dé, pour ce tour, faisant ainsi encore un autre SET = 3 points de plus. Résultat total pour ce tour = 12 points. On peut gagner des points avec chaque dé qui fait un nouveau SET.

Remarquez les deux flèches qui sont dirigées vers le dé 'deux, ovale, violet'. Ce dé ne fait pas un SET dans les deux directions. Mais c'est quand-même valable, puisqu'il y a au moins 1 SET dans au moins une direction (horizontal).

WILD: Un dé 'WILD' peut remplacer n'importe quel autre dé pour faire un SET. Si un joueur place un WILD, il doit annoncer les caractéristiques que ce dé représente et ces caractéristiques ne peuvent pas être échangées. N'importe quelle nombre de WILD peut être joué durant le tour ou dans un SET.

REPLACEMENT DE WILD: Au début d'un tour de chaque joueur, il/elle peut remplacer le WILD avec un dé, pourvu que ce dé contienne les caractéristiques précédemment indiquées. Ce dé remplacé ne compte pas de points et ne fait pas partie des 3 dés que le joueur a le droit de jouer. Le joueur ne peut pas automatiquement utiliser le côté WILD d'un dé, il faut rouler/jouer le dé avant de continuer la partie. Le dé peut être joué durant le même tour.



Un dé WILD peut remplacer n'importe quel dé pour faire un SET. Une fois joué, ses caractéristiques ne peuvent plus être échangées.

Au début du tour de n'importe quel joueur, le dé WILD peut être échangé avec le dé ayant les caractéristiques demandées.

**LES CARRÉS BONUS:** LES CARRÉS BONUS sont les carrés avec les numéros sur le plateau. Quand un carré BONUS est occupé pour la première fois, ce joueur reçoit le bonus indiqué qui sera rajouté à son total. Les points BONUS ne comptent que la première fois, n'importe combien de SETs seront faits par la suite.

#### RÉSULTATS:

*Dés réguliers:* On reçoit un point par dé dans un SET. Si le même dé fait partie d'un autre SET, alors il compte un point par SET.

*Wild:* On ne reçoit pas de points pour le WILD quand il est joué pour la première fois. Mais une fois que ses caractéristiques ont été déterminées, il compte comme un dé régulier dans un SET. Si un dé WILD occupe un carré BONUS, le joueur reçoit les points BONUS. Il n'y a pas de points BONUS ou points réguliers au moment où le WILD est remplacé par le dé avec les caractéristiques indiquées.

À la fin de la partie on additionne les points de chaque tour et de chaque joueur. Les dés non utilisés ne comptent rien à la fin du jeu. Le joueur avec le maximum de points gagne.