

ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ



СЕТ – НАЙДИ ВЕРНОЕ СОЧЕТАНИЕ... БЫСТРЕЕ ВСЕХ!



ПРАВИЛА НАСТОЛЬНОЙ ИГРЫ СЕТ

Название игры Set происходит от английского слова «set» – набор. В игре Set вы будете искать правильные наборы из трёх карт среди 12 карт, разложенных на столе. Причём все участники будут делать это одновременно – задача каждого из игроков обнаружить сет первым!

СОСТАВ ИГРЫ

– Правила игры

– 81 карта, каждая с уникальной картинкой. Каждая карта имеет четыре признака, перечисленных ниже:

Количество: на каждой карте есть один, два или три символа.

Тип символов: овалы, ромбы или волны.

Цвет: символы могут быть красные, зеленые или фиолетовые.

Заполнение: символы могут быть пустые, заштрихованные или закрашенные.



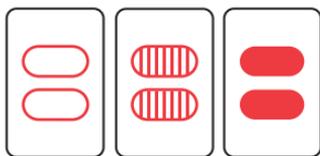
Например, на карте слева: количество символов – три, тип символов – овал, цвет – фиолетовый, заполнение – закрашенное.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

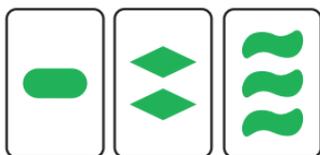
Среди 12 карт, разложенных на столе, найти сет (набор). Сет состоит из трёх карт, у которых каждый из признаков, рассмотренных по отдельности, либо полностью совпадает, либо полностью различается на всех трёх картах. Все признаки должны полностью соответствовать этому правилу.

Например, количество символов должно быть или одинаковым на всех трёх картах, или разным на всех трёх картах, цвет должен быть или одинаковым на всех трех картах, или разным на всех трех картах, и так далее...

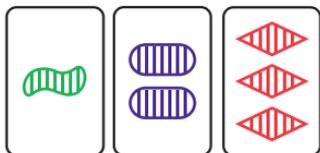
ПРИМЕРЫ ПРАВИЛЬНЫХ СЕТОВ



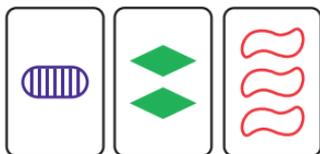
Количество символов – одинаковое (два), тип символов – одинаковый (овал), цвет символов – одинаковый (красный), заполнение символов – разное (пустое, заштрихованное и покрашенное).



Количество символов – разное (один, два и три), тип символов – разный (овал, ромб и волна), цвет символов – одинаковый (зелёный), заполнение символов – одинаковое (закрашенное).

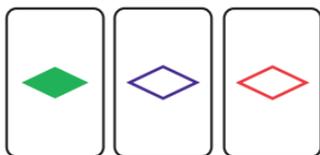


Количество символов – разное (один, два и три), тип символов – разный (волна, овал и ромб), цвет символов – разный (зелёный, фиолетовый и красный), заполнение символов – одинаковое (заштрихованное).



Количество символов – разное (один, два и три), тип символов – разный (овал, ромб и волна), цвет символов – разный (фиолетовый, зелёный и красный), заполнение символов – разное (заштрихованное, покрашенное и пустое).

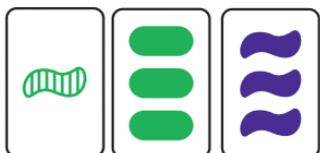
ПРИМЕРЫ НЕ СЕТОВ



Количество символов – одинаковое (один), тип символов – одинаковый (ромб), цвет символов – разный (зелёный, фиолетовый и красный), **однако две карты с пустым заполнением, а одна карта закрашена.** Значит это не сет!



Количество символов – одинаковое (два), тип символов – одинаковый (волна), заполнение символов – разное (закрашенное, заштрихованное и пустое), **однако две карты красные, а одна зелёная.** Значит это не сет!



Количество символов: 2 карты с 3 символами, а 1 карта с 1 символом. Тип символов: 2 карты с волнами, а 1 карта с овалами. Цвет символов: 2 карты зелёные, а 1 фиолетовая. Заполнение символов: 2 карты закрашенные, а 1 заштрихованная. Значит это не сет!

ВОЛШЕБНОЕ ПРАВИЛО

Чтобы суть игры было проще запомнить, можно выучить «волшебное правило»:

*На двух картах признаки совпали,
а на третьей карте – вовсе нет!
Это значит – вы не угадали,
Значит это – никакой не сет!*

ЕСЛИ ВЫ ИГРАЕТЕ ПЕРВЫЙ РАЗ

Чтобы быстро освоиться с игрой, распечатайте только одну колоду: ту, на которой нарисована 1 зелёная закрашенная волна и уберите из неё последние 15 карт (все карты после 3 закрашенных красных ромбов). Таким образом, вы убираете из игры один признак – заполнение. В игре останутся только карты с закрашенными символами.

Научиться играть с тремя признаками вместо четырёх гораздо проще. В этом случае при поиске сета, нужно будет принимать во внимание только тип символа, количество символов и их цвет. Как только вы сможете находить сет, играя в сокращённый вариант с тремя признаками, смешайте все карты в одну колоду и сыграйте в полноценную версию игры.

Этот вариант с тремя признаками также хорошо подходит для игр с маленькими детьми 4-5 лет.

ХОД ИГРЫ

Один из игроков тщательно перетасовывает колоду и выкладывает на стол 12 карт лицом вверх в три ряда по четыре карты так, чтобы их могли видеть все игроки. Игра немедленно начинается. Как только кто-то из игроков увидел сет среди выложенных карт, он говорит «Сет!» и показывает три найденные карты. Другие игроки должны подтвердить, что это действительно сет. Если сет найден верно, нашедший его игрок забирает эти три карты себе и кладёт их на стол рубашкой вверх. Раздающий игрок дополняет карты на столе тремя новыми картами из колоды. Игра тут же продолжается.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

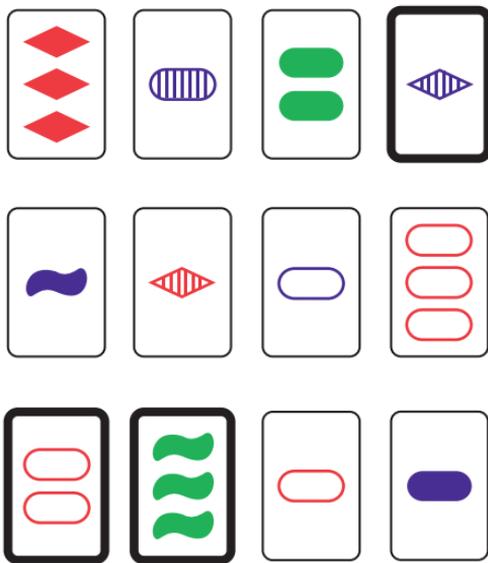
Текущий раунд завершается, когда в колоде закончатся карты, а среди оставшихся на столе карт (обычно 6 или 9), уже нельзя будет найти сет. Игроки подсчитывают количество найденных ими сетов и за каждый сет получают по 1 очку. Карты тщательно

перемешиваются и начинается новый раунд. Теперь раздающим становится следующий по часовой стрелке игрок.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда все игроки побывали в роли раздающего (то есть после завершения стольких раундов, сколько участников в игре). Побеждает игрок, набравший по результатам всех раундов больше всего очков.

ВАЖНЫЕ МОМЕНТЫ И ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ (С ОТВЕТАМИ)



1. Имеет ли значение, как именно располагаются карты сега среди разложенных 12 карт?

Карты, образующие сет, могут располагаться как угодно. Смотрите рисунок – карты, образующие сет, выделены.

2. Что делать, если игрок сказал «Сет!», но ошибся?

Игрок теряет 1 очко, то есть один из своих найденных сетов (три карты) убирает в сброс. Если игрок ещё не нашёл ни одного сета, он ничего не теряет.

Вариант правил, об использовании которого вы можете договориться перед игрой: игрок, совершивший ошибку не может называть сет, пока кто-нибудь другой не найдёт сет. Потом игрок участвует в игре, как обычно.

3. Можно ли объявить новый сет, если предыдущий сет ещё не подтверждён и/или карты не забраны игроком и/или карты на столе не дополнены раздающим до 12 карт?

Нет, новый сет объявлять пока нельзя. Как только один из игроков сказал «Сет!», игра приостанавливается до тех пор, пока все игроки не подтвердят правильность сета, игрок не заберёт карты себе, раздающий не выложит три новые карты из колоды. Только тогда игра продолжается, и игроки могут объявлять о новых найденных сетах.

4. Что делать, если среди 12 карт, разложенных на столе сета нет?!

Это может случиться с вероятностью 3%. Если никто из игроков не может найти сет среди 12 карт, раздающий может выложить на стол ещё 3 карты и карт на столе станет 15. После того, как сет будет найден и три карты забраны игроком, на столе останется 12 карт, и игра будет продолжаться как обычно.

Если же и среди 15 карт, не удаётся найти сет, раздающий выкладывает из колоды ещё 3 карты. Если опять не удаётся найти сет, раздающий снова выкладывает из колоды 3 карты, после чего столе будет 21 карта. Среди 21 карты сет есть всегда!

ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

1. Игра одним игроком ведётся на время.
2. Если игрок не может найти сет среди 12 карт, он может добавить 3 карты из колоды, но при этом потеряет 1 очко.

ЕСЛИ ВАМ ПОНРАВИЛАСЬ ИГРА СЕТ

Загляните на сайт компании Стиль Жизни www.LifeStyleLtd.ru – там вы найдёте множество других интересных настольных игр для взрослых и детей!

© 1988, 1991 Cannei, LLC. Издано Cartamundi Turnhout NV по лицензии Set Enterprises, Inc.
SET – зарегистрированная торговая марка Cannei, LLC.
Все права защищены.
Эксклюзивный дистрибьютор в РФ:
ООО «Настольные игры – Стиль Жизни»
121087, г. Москва, Береговой пр.,
д.7, корп.1, оф.1 Тел.: +7 (495) 510-0539,
www.set-game.ru, mail@set-game.ru