



Vanus: alates 6. a.
Mängijate arv: 1 või rohkem.

SET — nägemistajul põhinev peremäng. Mängu eesmärgiks on laual nähtaval olevate 12 kaardi hulgast SETi (kolmiku) üles leidmine. Igal kaardil on neli tunnust, mis jagunevad niimoodi:

Kujund: Igal kaardil on rombid, ovaalid või köverikud;
Värv: Kujundid on punased, rohelistes või lillad;
Arv: Igal kaardil on üks, kaks või kolm kujundit;
Sisu: Kujundid on seest ühevärvilised, viirutatud või värvimata.

SET koosneb kolmest kaardist, mille tunnused on ükshaaval vaadelduna kas kõigil kaardidel ühesugused või igal kaardil erinevad. Iga tunnus peab eraldi sellele tingimusele vastama. Teisisõnu, kujund peab olema kas kõigil kolmel kaardil sama või igal kaardil erinev, värv peab olema kas kõigil kolmel kaardil sama või igal kaardil erinev, jne. Vaata ka näiteid.

Kiire ülevaade — kas tegemist on SETiga?

Kui mingit tunnust võrreldes on kaks kaarti ühesugused ja üks erinev, ei ole see SET. Näiteks kaks punast ja üks lilla kaart SETi ei moodusta. SETi korral on kas kõik kaardid ühesugused või kõik erinevad, iga tunnus eraldi võrreldes.

Lihne algus

Mänguga tutvumiseks võib algul mängida väiksema kaardipakiga, kus on ainult ühevärvilised kujundid. See jätab ühe tunnuse, **sisu**, mängust välja. Kui suudad kolme tunnusega mängides SETid juba kiirelt kindlaks teha, sega kaks pakki kokku ning proovi **SET**i täisversiooni.

Mängu käik

Üks mängijaist segab kaardid ning asetab 12 kaarti nelinurkselt lauale, pildiga ülespoole, nii et kõik mängijad neid näeks. Mängijad hakkavad SETe järjest laualt eemaldama. Kaasmängijad jälgivad, et iga SET reeglitele vastaks. Kui mõni mängija reeglitekohase SETi laualt ära korjab, jätab ta need kaardid enda kätte ja saab ühe punkti. Kaardipakist pannakse kolm kaarti lauale nende asemele. Enne kaardide äravõtmist peab mängija hüüdma „SET!“. SETe ei korjata ära kordamööda, vaid tegutseda saab see mängija, kes esimesena SETi leidmisest märku andis. Kui keegi on „SETi“ hüüdnud, ei tohi ülejäänud mängijad kaarte enne laualt võtta, kui ta lõpetanud on. SET tuleb laualt ära korjata paari sekundi jooksul pärast „SETi“ hõikamist. Kui selgub, et see mängija pole SETi leidnud või ei vasta ta SET reeglitele,

kaotab ta ühe punkti ja eemaldatud kolm kaarti pannakse lauale tagasi. Kui kõik mängijad on nõus, et laualolevate kaardide hulgas SETe ei leidu, lisatakse lauale kolm kaarti juurde. Nende kaardide asemele järgmise SETi leidmisel uusi ei panda, nii et kaardide arvukus jääb siis ikka 12. SETi olemasolu tõenäosus on ligikaudu 33:1, kui laual on 12 kaarti, ning 2500:1, kui kaarte on 15.

Mäng jätkub, kuni kaardipakk otsa saab. Mängu lõpus võib lauale alles jääda kaarte, mis SETi ei moodusta. Seejärel loetakse üle, mitu SETi igal mängijal on. Iga SET annab ühe punkti; mängu võidab suurima punktisummaga mängija. Kui soovite kauem mängida, võib kaardipaki uuesti ära segada ja kasutusse võtta. Nüüd segab ja jagab kaarte eelmisest diilerist vasakul pool istuv mängija. Mäng saab läbi siis, kui iga mängija on korra diiler olnud. Võidab mängija, kellel on kokku kõige rohkem punkte.

Kui üksi mängides mängija SETi ei leia, saab ta karistuspunkti ning lauale lisatakse kolm kaarti. Et mängu võita, tuleb tal karistuspunktist lahti saada. Selleks on vaja leida SET viimase 12 kaardi hulgast, mis lauale jäävad.

Tunnustused

„SET“ on üks kõigi aegade auhinnatuimaid mängu. See on võitnud üle 25 parima mängu auhinna, sealhulgas „Mensa Select“, „Dr. Toy’s 10 Best Games“, „Creative Child’s Preferred Choice“, ajakirja Games Magazine auhind „Games 100“, õpetajate valitud „Best 25 Games of the past 25 years“. Kõigi meie tunnustatud mängudega saab tutvuda veebilehel www.setgame.com.



©1988, 1991, 2015 Cannei, LLC.
All rights reserved. Distributed by Brain Games SIA under license from Set Enterprises, Inc. SET® is a registered trademark of Cannei, LLC.

Brain Games SIA
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

Näited

Järgnevatel joonistel on kujutatud SETid:



Kõik kolm kaarti on *punased*, kõigil kaardidel on *ovaalid*, kõigil kaardidel on 2 kujundit, igal kaardil on kujunditel erinev *sisu*.



Kõik kujundid on eri *värvi*, kõigil kaardidel on erinevad *kujundid*, kõigil kaardidel on erinev *arv* kujundeid, kõigil kujunditel on ühesugune *sisu*.



Kõik kujundid on eri *värvi*, kõigil kaardidel on erinevad *kujundid*, kaardidel on erinev *arv* kujundeid, kujundid on erineva *sisuga*.

Järgnevatel joonistel ei ole SETid:



Kõik kujundid on eri *värvi*, kõik on *rombid*, kõigil kaardidel on *üks* kujund, kuid 2 kujundit on *seest tühjad* ja 1 ei ole.



Kõigil kaardidel on samad *kujundid*, kõigil kujunditel on erinev *sisu*, kõigil kaardidel on *kaks* kujundit, kuid 2 on *punased* ja 1 ei ole.



Vecums: no 6 gadiem;
Spēlētāju skaits: 1 vai vairāk.

Vizuālās uztveres spēle visai ģimenei. Spēles mērķis ir no 12 kārtim, kas redzamas uz galda, atrast 3 kārtis, kas veido komplektu jeb *SETu*. Katrā kārti redzamajām figūrām ir 4 īpašības, kas var būt šādas:

Forma: figūras var būt ovāli, vilniši vai rombi;
Krāsa: figūras var būt sarkanas, zaļas vai violetas;
Skaits: uz kārts var būt viena, divas vai trīs figūras;
Pildijums: figūras var būt iekrāsotas, svitrotas vai tukšas.

Komplekts jeb SETs sastāv no 3 kārtim, kurās katra no šim īpašībām, apskatīta atsevišķi, ir vai nu visām kārtim vienāda vai visām kārtim atšķirīga. Katrai īpašībai ir atsevišķi jāatbilst šim noteikumam, citiem vārdiem sakot, formai jābūt uz visām 3 kārtim vienāda vai atšķirīgai, krāsai jābūt uz visām 3 kārtim vienāda vai atšķirīgai utt. Piemērus skatit noteikumu beigās.

Ātrā pārbaude — vai tas ir SETs?

Ja jebkura īpašība ir vienāda divām kārtim, bet atšķirīga trešajai, tad tas nav SETs. Piemēram, ja divās kārtis krāsa ir sarkana, bet trešajā — violeta, tas nav SETs. SETā katrai īpašībai ir jābūt vai nu vienāda, vai pilnīgi atšķirīgai katrā kārti.

Iepazīšanās ar spēli

Lai ātri iepazītos ar spēli, sāciet ar mazāk kārtim, izmantojot tikai tās, kurās ir pilnībā iekrāsotas figūras. Tas izslēdz vienu no īpašībām — pildijumu. Kad esat iemācījušies ātri atrast SETus šajā 3 īpašību variantā, sajauciet kopā visas kārtis, lai spēlētu pilno spēli.

Spēles gaita

Viens no spēlētājiem (dalītājs) sajauc visas kārtis vienā krājumu kaudzītē un pēc tam galda vidū novieto 12 kārtis ar attēlu uz augšu, izkārtojot tās taisnstūri, lai visi tās var redzēt. Tagad visi spēlētāji vienlaicīgi cenšas pamanīt SETus — tiklīdz kāds spēlētājs ir pamanījis trīs kārtis, kuras kopā veido SETu, viņš drīkst iesaukties „SET“. Tajā brīdī pārējie spēlētāji pārtrauc meklēšanu un pārbauda, vai šis spēlētājs SETu ir ieraudzījis pareizi. Šim spēlētājam pēc iesaukšanās „SET“ ir uzreiz dažu sekunžu laikā jānorāda uz tām trim kārtim, kuras, viņaprāt, veido SETu.

Ja spēlētājs SETu ir atradis pareizi, tad viņš šīs trīs kārtis patur sev kā vienu punktu. Pēc tam šo triju kāršu vietā dalītājs ieliek jaunus 3 kārtis, lai galda vidū atkal to būtu 12, un spēle turpinās ar SETu meklēšanu, ko visi, protams, turpina darīt vienlaicīgi.

Ja spēlētājs SETu tomēr bija norādījis nepareizi, tad šīs kārtis viņš nesajem, kā arī pazaudē vienu punktu (3 kārtis, kas veidojas SETu), ko ir ieguvis iepriekš, ja viņam tāds ir.

Ja visi spēlētāji vienojas, ka starp 12 redzamajām kārtim SETa nav, no krājumu kaudzītes tām tiek pievienotas vēl 3 papildus kārtis. Tiesa, tiklīdz šajās 15 kārtis tiek atrasts SETs, paņemtās kārtis netiek aizstātas, lai galdā to paliktu atkal 12. Piezīme: Varbūtība, ka 12 kārtis ir SETs, ir aptuveni 33:1, savukārt 15 kārtis — aptuveni 2500:1.

Spēle turpinās, līdz visas kārtis krājumu kaudzītē ir beigušās. Spēles beigās var palikt kārtis, kuras SETu neveido. Pēc tam katrs spēlētājs saskaita, cik SETus spēles gaitā ir ieguvis – katrs trīs kāršu SETs ir viens punkts. Par uzvarētāju kļūst spēlētājs, kuram ir visvairāk punktu. Ja vēlaties garāku spēli, jūs varat spēlēt vairākus raundus — kad kaudzīte beidzas, pierakstiet rezultātu, nākamajā raundā atkal sajauciet visas kārtis kopā un nākamais spēlētājs apli kļūst par kāršu dalītāju. Pēc katra raunda pierakstiet punktus. Spēle beidzas, kad katrs spēlētājs vienu reizi ir bijis dalītājs. Saskaitiet kopā visus punktus, un uzvar spēlētājs, kuram punktu ir visvairāk.

Spēlējot viena, spēlētājam, nespējot atrast SETu, tiek izliktas papildus trīs kārtis, par kurām pienākas viena SETa apjoma sods. Lai šo sodu dzēstu un uzvarētu spēli, spēlētājam ir jāatrod SETs pēdējās 12 kārtis, kas izliktas galdā.

Apbalvojumi

SET ir viena no visvairāk apbalvotajām spēlēm. Tā ir ieguvis vairāk nekā 25 titulus kā labākā spēle, ieskaitot „Mensa Select Award“, Dr. Toy’s 10 Best Games Award“, „Creative Child’s Preferred Choice Award“, „Games Magazine „Games 100 Award““, „Teachers’ Choice“ un „Best 25 Games of the past 25 Years“. Lai uzzinātu vairāk, apmeklējiet www.setgame.com. Droši apskatiet arī mūsu bezmaksas dienas uzdevumus.



©1988, 1991, 2015 Cannei, LLC.
All rights reserved. Distributed by Brain Games SIA under license from Set Enterprises, Inc. SET® is a registered trademark of Cannei, LLC.

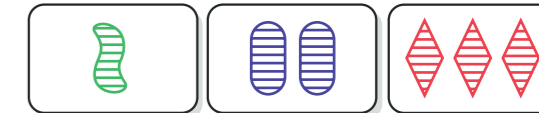
Brain Games SIA
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

Piemēri

Zemāk parādītās kārtis veido SETu:



Visās kārtis figūrām krāsa ir sarkana, forma ir ovāls, ir 2 figūras, visām ir atšķirīgs pildijums.

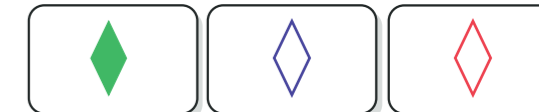


Visās kārtis figūrām ir atšķirīga krāsa, atšķirīga forma, atšķirīgs skaits, kā arī vienāds pildijums.



Visās kārtis figūrām ir atšķirīga krāsa, atšķirīga forma, atšķirīgs skaits un atšķirīgs pildijums.

Zemāk parādītās kārtis SETu neveido:



Visās kārtis figūrām ir atšķirīga krāsa, vienāda forma, vienāds skaits, tomēr divās kārtis figūra ir tukša, bet vienā — pilnībā iekrāsota.



Visās kārtis figūrām ir vienāda forma, atšķirīgs pildijums, vienāds skaits, tomēr divās kārtis figūras ir sarkanas, bet vienā ne.



Amžius: nuo 6 m.
Žaidėjų skaičius: 1 ar daugiau.

Regimąjį pastabumą lavinantis žaidimas visai šeimai. Žaidimo tikslas yra surasti trijų kortų derinį, vadinamą SETu, iš 12 ant stalo esančių atverstų kortų. Kiekviena korta turi keturis elementus, žymimus šiais simboliais:

Figūra: Ovalas, zigzagas ar rombas;
Spalva: Raudona, violetinė ar žalia;
Skaičius: Vienas, du ar trys;
Užtušavimas: Vienspalvis, dryžuotas ar tik kontūras.

SETas susideda iš trijų kortų, kurių visi elementai, žiūrint į kiekvieną atskirai, arba yra vienodi, arba skirtingi ant kiekvienos iš kortų. Visi keturi elementai atskirai turi tenkinti šią sąlygą. Kitaip sakant: ant kortų pavaizduotos figūros arba visos 3 turi būti vienodos, arba skirtingos, figūrų spalvos arba visos 3 turi būti vienodos, arba skirtingos ir t.t. Žiūrėkite skiltį Pavyzdžiai.

Greitas patikrinimas — ar tai SETas?

Jei 2 kortos yra vienodos ir 1 korta skiriasi bent vienu elementu, tai nėra SETas. Pavyzdžiui, jei yra 2 raudonos kortos ir 1 violetinė, tai ne SETas. SETu laikomas tik toks kortų rinkinys, kurio arba visi tie patys elementai sutampa, arba visi yra skirtingi.

Greitas startas

Greitai žaidimo pradžia pradėkite su maža žaidimo kalade (kortomis tik su vienspalviais simboliais). Tokiu būdu jau neturite rūpintis dėl figūros užtušavimo. Kai tik išmoksite atrasti SETą žaisdami su trimis elementais, išmaišykite abi kortų kalades kartu ir pradėkite pilną žaidimą.

Žaidimo eiga

Dalintojas išmaišo kortas ir atverčia 12 kortų ant stalo, sudėliodamas stačiakampį taip, kad visi žaidėjai galėtų vienodai gerai matyti visas kortas. Žaidėjai, kai tik pamato SETą iš bet kurių trijų kortų, esančių ant stalo, šias kortas pasiima. Jei SETas teisingas, žaidėjas kortas pasilieka ir dalintojas į jų vietas atverčia 3 naujas kortas iš kaladės. Žaidėjas, prieš paimdamas kortas, turi sužukti SETas!. Žaidimo metu nėra ėjimų tvarkos. Visi žaidėjai gali ieškoti vienu metu, ir pirmasis sušukęs SETas perima žaidimo kontrolę. Kai tik kuris nors žaidėjas sušunka SETas, kiti žaidėjai nebegali to daryti, kol nepatikrinama ar žaidėjas teisus. SETą reikia paimti nuo stalo per kelias sekundes nuo sušukimo. Jei žaidėjas suklysta, jis/ji praranda vieną tašką, o 3 kortos grąžinamos ant stalo.

Jei žaidėjai tarpusavyje sutinka, kad iš ant stalo esančių 12 kortų negalima sudėti nė vieno SETo, atverčiamos 3 papildomos kortos. Atradus naują SETą, papildomos kortos nebeatnaujinamos, kol ant stalo vėl lieka 12 kortų. Pastaba: šansai, kad ant stalo tarp 12 kortų yra bent vienas setas, apytiksliai lygūs 33:1, ir tik 2500:1 kad nėra nė vieno SETo.

Žaidimas tęsiasi tol, kol pasibaigia kortų kaladė. Žaidimo pabaigoje ant stalo gali likti kortų, iš kurių nesusideda nė vienas SETas. Tuomet suskaičiuojama, kiek SETų surinko kiekvienas žaidėjas. Už kiekvieną turimą SETą žaidėjas gauna po vieną tašką. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

Jei norite tęsti žaidimą ilgiau, galite žaisti tiek raundų, kiek yra žaidėjų. T.y. pasibaigus kaladei, dalintoju tampa žaidėjas, sėdintis iš kairės dabartiniam dalintojui. Kaladė sumaišoma ir žaidimas tęsiasi, kol visi žaidėjai pabūna dalintojais po vieną kartą. Laimi žaidėjas, per visus raundus surinkęs daugiausiai taškų.

Jei žaidžiate solo variantą ir negalite rasti nė vieno SETo, atverčiamos 3 papildomos kortos, bet taikoma vieno SETo bauda. Kad laimėtumėte, turite pašalinti savo baudą, rasdamas SETą iš paskutinių padėtų 12 kortų.

Apdovanojimai

SET® tai vienas iš daugiausiai apdovanojimų laimėjusių žaidimų. Jis laimėjo daugiau nei 25 geriausio žaidimo apdovanojimus, įskaitant: MENSA Rinkimų apdovanojimą, Dr. Toy's 10 geriausių žaidimų apdovanojimą, Kūrybingų vaikų pasirinkimo apdovanojimą, žaidimų žurnalo „Games 100 Award“ apdovanojimą, mokytojų renkamą „25 geriausių žaidimų per paskutinius 25 metus“ apdovanojimą.



©1988, 1991, 2015 Cannei, LLC.
All rights reserved. Distributed by Brain Games SIA under license from Set Enterprises, Inc. SET® is a registered trademark of Cannei, LLC.

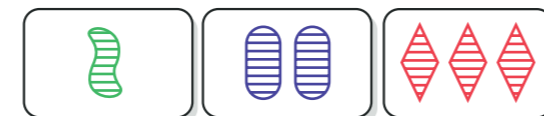
Brain Games SIA
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

Pavyzdžiai

Pavyzdžiui, žemiau pavaizduoti deriniai yra SETai:



Visos trys kortos turi tiek pat tos pačios spalvos vienodų figūrų ir visos užtušotos skirtingai.

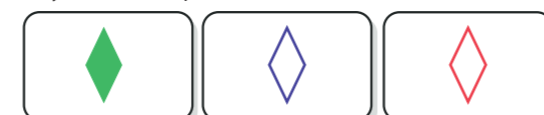


Visos trys kortos yra skirtingų spalvų, turi skirtingą skaičių, skirtingas figūras, kurios visos užtušotos vienodai.



Visos trys kortos yra skirtingų spalvų, turi skirtingą skaičių, skirtingas figūras, kurios visos užtušotos skirtingai.

Pavyzdžiui, žemiau pavaizduoti deriniai nėra SETai:



Visos kortos turi vienodą skaičių vienodų figūrų, kurios yra skirtingų spalvų, bet ne visos yra vienodai ARBA skirtingai užtušotos: dvi yra tik apibrėžtos kontūru, o viena vienspalvė.



Visos kortos turi vienodą skaičių vienodų figūrų ir visos yra skirtingai užtušotos, bet ne visos yra tos pačios ARBA skirtingų spalvų: dvi raudonos ir viena žalia.



Amžius: от 6 лет.
Количество игроков: 1 или более.

Игра на зрительное восприятие для всей семьи. Цель игры — обнаружить *СЕТ* (“SET” по-английски — комплект) из 3 карт среди 12 карт, выложенных на столе лицевой стороной вверх. У каждой карты есть 4 признака:

Форма: Овал, волна, ромб;
Цвет: Красный, фиолетовый, зеленый;
Количество: Один, два или три символа;
Заполнение: Заполненные, пустые, или заштрихованные символы.

Комплект или СЕТ состоит из 3 карт, у которых каждый признак либо совпадает, либо отличается. Все признаки должны соответствовать этому правилу по отдельности. Другими словами, на всех трех картах символы должны быть либо одной формы, либо должны между собой отличаться. То же самое с цветом, он должен быть либо одинаковый на всех трех картах, либо разный, также на всех трех картах. Смотрите раздел Примеры.

Быстрая проверка — СЕТ или не СЕТ?

Если признаки на 2 картах совпадают, а на третьей отличаются — это не СЕТ. Например, если фигуры на двух картах красные, а на третьей фиолетовые — это не СЕТ. По каждому из признаков все три карты должны либо совпадать, либо отличаться.

Первая игра

Для того, чтобы быстрее понять правила игры, начните с небольшой колоды — используйте только «заполненные» символы. Таким образом, вам не придется проверять один из признаков — заполнение. Когда вы научитесь быстро находить СЕТ, играя в упрощенный вариант, можете смешать все карты вместе, чтобы играть уже в полную версию игры.

Ход игры

Один из игроков перемешивает колоду и выкладывает на стол 12 карт (три ряда по 4 карты в каждом) так, чтобы все их видели одинаково хорошо. Игра незамедлительно начинается. Игроки стараются разглядеть СЕТ среди карт, лежащих на столе. При верном обнаружении все 3 карты СЕТа игрок забирает себе. Остальные игроки проверяют правильность указанного СЕТа. Если СЕТ верный, то нашедший его игрок берет карты СЕТа себе, они принесут ему

1 очко. Затем пустые места заполняются новыми картами из колоды, и игра продолжается. Прежде чем взять карты СЕТа, игрок должен громко сказать «СЕТ!». Все действуют одновременно, и тот, кто первым скажет «СЕТ!», может показать карты, которые он обнаружил. Когда игрок говорит «СЕТ!», никто другой не может брать карты со стола, пока первый игрок не завершит свои действия. Игрок должен забрать СЕТ незамедлительно после того, как назвал его (в течение пары секунд). Если игрок выкрикнул «СЕТ!», но не смог его найти, или же, если он взял неправильный СЕТ, то в таком случае он теряет 1 очко, а эти 3 карты возвращаются на стол.

Если все игроки сходятся во мнении, что из 12 карт нельзя собрать СЕТ, то к уже имеющимся на столе картам добавляется еще 3. Когда игрок в следующий раз найдет СЕТ, эти 3 карты не восполняются, то есть на столе вновь останется 12 карт, пока игроки снова не решат, что СЕТа среди них нет. Примечание: вероятность того, что среди 12 карт есть СЕТ, составляет примерно 33:1, и примерно 2500:1, если на столе находятся 15 карт.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончатся карты в колоде. В конце на столе могут остаться карты, из которых СЕТ собрать уже нельзя. После этого игроки подсчитывают очки за свои СЕТы — по 1 очку за каждый правильный СЕТ. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. Для более продолжительной игры можно играть несколько раундов, например, пока все не побывают в роли раздающего. В таком случае, когда колода заканчивается, игроки подсчитывают очки и записывают их. После этого новый раздающий снова перемешивает всю колоду и выкладывают на стол 12 карт. Игра завершается, когда все игроки побывают в роли раздающего. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. В СЕТ можно играть даже одному. В соло-варианте, если игрок не может найти СЕТ среди 12 карт, то к имеющимся на столе картам добавляется еще 3, но при этом назначается штраф в 1 СЕТ. Для того чтобы победить в игре, игрок должен избавиться от этого штрафа, обнаружив СЕТ среди последних 12 карт.

Награды

SET® — многократный призер среди настольных игр всех времен. 25 раз СЕТ был признан «лучшей игрой», включая следующие награды: MENSA Select Award, Dr. Toy's 10 Best Games Award, Creative Child's Preferred Choice Award, Награда от журнала “Games 100 Award”, Выбор учителей “Лучшие 25 игр за последние 25 лет.”



©1988, 1991, 2015 Cannei, LLC.
All rights reserved. Distributed by Brain Games SIA under license from Set Enterprises, Inc. SET® is a registered trademark of Cannei, LLC.

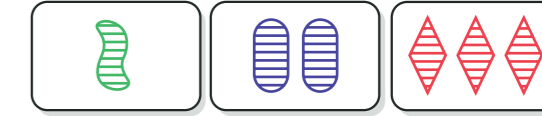
Brain Games SIA
Atlasa 10, Rīga, LV-1026, Latvija
T: (+371) 67334034
info@Brain-Games.com
www.Brain-Games.com

Примеры

Примеры правильных СЕТов:



На всех трех картах одинаковая форма, цвет и количество символов, но разное заполнение символов.



На всех трех картах разная форма, цвет и количество символов, но одинаковое заполнение символов.



На всех трех картах символы имеют разную форму, цвет, количество и заполнение.

Примеры неправильных СЕТов:



На всех трех картах символы имеют одинаковую форму, разный цвет и одинаковое количество, но только на двух из них символы заштрихованы. Заполнение на всех трех картах должно быть либо одинаковым, либо разным.



На всех трех картах символы имеют одинаковую форму, одинаковое количество, разное заполнение, но только на двух из них символы красного цвета. Цвет на всех трех картах должен быть либо одинаковым, либо разным.