

COMO JOGAR

O objetivo do jogo é identificar um **SET** de 3 cartas dentre 12 cartas voltadas para cima na mesa. Cada carta tem quatro características, que podem variar assim:

Forma		
Ovais	Riscos	Losangos

Cor		
Vermelha	Roxa	Verde

Quantidade		
Um	Dois	Três

Preenchimento		
Sólido	Listrado	Vazio

Um **SET** consiste de 3 cartas nas quais cada uma das características, quando olhadas uma a uma, são a mesma ou são diferentes em cada carta. Todas as características devem satisfazer essa regra individualmente. Ou seja, a forma deve ser a mesma nas 3 cartas, ou diferente em todas as 3 cartas; a cor deve ser a mesma nas 3 cartas, ou diferente em todas as 3 cartas; etc. Veja os exemplos ao lado.

◀ VERIFICAÇÃO RÁPIDA ▶ É um SET?

Se 2 cartas forem iguais, e 1 for diferente em qualquer uma das características, então não há um **SET**. Por exemplo, se 2 forem vermelhas, e 1 for roxa, então não há um **SET**. Um **SET** tem de ser todas iguais **OU** todas diferentes em cada uma das características observadas separadamente.

◀ INÍCIO TRANQUILO ▶

Para uma introdução mais rápida, use apenas o baralho pequeno (só com símbolos sólidos). Isso elimina uma característica: o preenchimento. Quando você já conseguir ver um **SET** rapidamente ao jogar com apenas três características, junte os dois baralhos para jogar o jogo completo.

◀ O JOGO ▶

O carteador embaralha as cartas e coloca 12 voltadas para cima na mesa (formando um retângulo), de modo que todos possam vê-las. Os jogadores removem **SETs** de 3 cartas de qualquer lugar da mesa. Cada **SET** é verificado pelos demais jogadores. Se estiver correto, o **SET** é mantido pelo jogador, valendo um ponto, e o carteador repõe as 3 cartas com 3 novas cartas do baralho. Um jogador deve anunciar "**SET**" antes de pegar as cartas. Não há turnos: o primeiro jogador a anunciar "**SET**" assume o controle da mesa. Após um jogador ter anunciado "**SET**", nenhum outro jogador pode pegar cartas até que aquele tenha terminado. O **SET** deve ser pego em poucos segundos após o anúncio. Se um jogador anunciar "**SET**" e não houver nenhum, ou se o **SET** estiver incorreto, ele perde um ponto, e as 3 cartas são devolvidas à mesa.

Se todos os jogadores concordarem que não há um **SET** entre as 12 cartas, 3 cartas são adicionadas à mesa, voltadas para cima. As 3 cartas não são repostas quando o próximo **SET** for encontrado, de modo que a mesa fique com 12 cartas novamente.

O jogo prossegue até que o baralho acabe. No final do jogo, podem restar cartas que não formam um **SET**. Conta-se então o número de SETs de cada jogador. Cada **SET** vale um ponto. Quem tiver mais pontos vence.

Se você quiser um jogo mais longo, a pessoa à esquerda do carteador se torna a nova carteadora, e o jogo continua, com as cartas sendo embaralhadas novamente. Quando todos os jogadores tiverem sido carteadores, o jogo acaba. O jogador com mais pontos no total vence.

Quando jogar no modo solo, se o jogador não encontrar um **SET**, 3 cartas são adicionadas, mas há uma penalidade de um **SET**. Para vencer, o jogador deve remover sua penalidade, encontrando um **SET** na mesa entre as últimas 12 cartas.



Galápagos Jogos

Tradução: Leonardo Zilio
Revisão: Paula Pizauro e Priscilla Freitas
Diagramação BR: Felipe Godinho e Danilo Sardinha

www.GalapagosJogos.com.br

◀ EXEMPLOS ▶

Os exemplos a seguir são **SETs**:



Todas as três cartas têm a **mesma forma**, a **mesma cor**, a **mesma quantidade de símbolos**, e todas elas têm um **preenchimento diferente**.

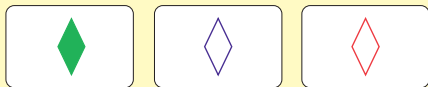


Todas as três cartas têm **formas diferentes**, **cores diferentes**, uma **quantidade de símbolos diferente**, e todas compartilham o **mesmo preenchimento**.



Todas as três cartas têm **formas diferentes**, **cores diferentes**, uma **quantidade de símbolos diferente** e **preenchimentos diferentes**.

Os exemplos a seguir **NÃO** são **SETs**:



Todas as três cartas têm a **mesma forma**, **cores diferentes** e a **mesma quantidade de símbolos**, mas elas **não têm** todas o mesmo preenchimento **OU** preenchimentos diferentes: duas são vazadas e uma não é.



Todas as três cartas têm a **mesma forma**, a **mesma quantidade de símbolos** e **preenchimentos diferentes**, mas elas **não têm** todas a mesma cor **OU** cores diferentes: duas são vermelhas e uma não é.