

Marsha J. Falco



Reglamento
Regras

INSTRUCCIONES

El objetivo del juego es identificar un **SET** de 3 cartas de entre las 12 colocadas boca arriba en la mesa. Cada carta tiene cuatro características, que varían como sigue:

- (A) **SÍMBOLOS:** cada carta contiene óvalos, ondas o rombos;
- (B) **COLORES:** los símbolos son rojos, verdes o lilas;
- (C) **NÚMERO:** cada carta contiene uno, dos o tres símbolos;
- (D) **FONDO:** los símbolos son sólidos, rayados o sin fondo.

Un **SET** consiste en 3 cartas en las que las características, evaluadas una a una, son iguales en cada carta o diferentes en todas ellas. Todas las características por separado deben satisfacer la regla. En otras palabras: la forma debe ser igual en las 3 cartas, o diferente en cada una de ellas; el color debe ser el mismo en las 3 cartas, o diferente en cada una de ellas, etc. Véase el apartado EJEMPLOS en la siguiente página.

COMPROBACIÓN RÁPIDA - ¿ES UN SET?

Si 2 son iguales y 1 es distinta en alguna característica, entonces no es un **SET**. Por ejemplo, si hay 2 cartas rojas y 1 lila, entonces no es un **SET**. Un **SET** debe tener o todo igual o todo distinto para cada una de las características.

INICIO RÁPIDO

Para una rápida introducción, empezad con la baraja pequeña (solo con los símbolos sólidos); esto elimina una característica: el fondo. Cuando ya veáis **SETs** fácilmente al jugar con la versión de 3 características, mezclad las dos barajas juntas para así jugar con el mazo completo.

EL JUEGO

Uno de los jugadores, el repartidor, baraja bien las cartas y coloca 12 boca arriba en la mesa (formando un rectángulo de 4 x 3 cartas) de modo que puedan ser vistas por todos.

- No hay turnos; el primer jugador en distinguir un **SET** y anunciarlo, gritando "**SET**", detiene el juego.
- Tras haber anunciado **SET**, ningún otro jugador podrá anunciar otro **SET** hasta que se haya resuelto el **SET** en curso.
- Cada **SET** debe ser comprobado por los otros jugadores.
- Si es correcto, el jugador que lo vio se queda dichas cartas y se colocan 3 nuevas, del mazo, en la mesa.
- Si un jugador grita **SET** y se ha confundido o hay un error, devolverá el **SET** anunciado a la mesa y perderá 3 de sus cartas ganadas anteriormente.
- Si en algún momento de la partida todos los jugadores coinciden en que no hay ningún **SET** entre las 12 cartas de la mesa, se colocarán 3 nuevas cartas (para tener un total de 15). Las 3 cartas no se reemplazarán cuando el siguiente **SET** sea retirado de la mesa, volviendo así a las 12 iniciales del juego.

El juego continua hasta que se acaba el mazo. Al final del juego pueden quedar cartas en la mesa que no formen ningún **SET**. El ganador es el jugador que haya conseguido más cartas.

Nota: con 12 cartas sobre la mesa hay un 97% de probabilidades de que exista un **SET**. Con 15 cartas, la probabilidad aumenta hasta el 99,96%. Podéis encontrar más información sobre matemáticas y **SET** en nuestra web (www.devir.es).

VARIANTE

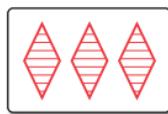
Si queréis un juego más largo, el repartidor pasará el mazo al jugador de la izquierda, quien se convertirá en el nuevo repartidor. Cuando todos los jugadores lo hayan sido, la partida termina. El jugador que haya conseguido más cartas en total (es recomendable apuntar los resultados de cada ronda), gana la partida.

EJEMPLOS

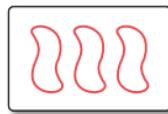
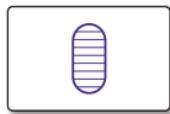
Los siguientes ejemplos son **SETs**:



Las tres cartas son del mismo color; las tres cartas tienen la misma forma; las tres cartas coinciden en número; y las tres cartas tienen fondos distintos.

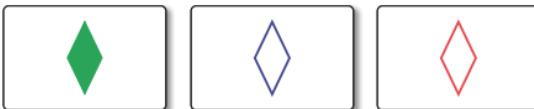


Las tres cartas son de diferente color; las tres cartas tienen formas diferentes; las tres cartas tienen diferente número de elementos; y las tres cartas coinciden en fondo.



Las tres cartas son de diferente color; las tres cartas tienen formas diferentes; las tres cartas tienen diferente número de elementos; y las tres cartas tienen diferente fondo.

Los siguientes ejemplos **NO** son **SETs**:



Las tres cartas son de diferente color; las tres cartas tienen la misma forma; las tres cartas coinciden en número; pero dos cartas tienen el mismo fondo y la otra carta un fondo distinto.



Las tres cartas tienen la misma forma; las tres cartas coinciden en número; las tres cartas tienen diferente fondo; pero dos cartas son del mismo color y la otra carta es de un color distinto.

PREMIOS OBTENIDOS

SET es uno de los juegos más premiados de todos los tiempos. Ha ganado más de 25 de los mejores premios, entre los cuales el: MENSA Select Award, Dr. Toy's 10 Best Games Award, Creative Child's Preferred Choice Award, Games Magazine "Games 100 Award". En www.devir.es encontraréis más información.



Revisión del texto:

Marc Figueras y
Marià Pitarque

Adaptación gráfica:
Bascu



SET – El juego familiar de percepción visual

Edad: a partir de 6 años

Número de jugadores: 1 o más

© www.SETgame.com

REGRAS

O objetivo do jogo é identificar um **SET** de 3 cartas entre as 12 colocadas sobre a mesa. Cada carta tem quatro características, que variam da seguinte forma:

- (A) **SÍMBOLOS:** cada carta contém ovais, ondas ou losangos
- (B) **CORES:** os símbolos são vermelhos (encarnados), verdes ou lilases
- (C) **NÚMERO:** cada carta contém um, dois ou três símbolos
- (D) **TEXTURA:** os símbolos são sólidos, hachurados ou transparentes

Um **SET** consiste em 3 cartas cujas características, avaliadas individualmente, são iguais em cada carta ou diferentes em todas elas. Todas as características têm de satisfazer esta regra. Em outras palavras: o símbolo deve ser igual nas 3 cartas ou diferente em todas elas, a cor deve ser igual nas 3 cartas ou diferente em todas elas, etc. Veja alguns exemplos na página seguinte.

TESTE RÁPIDO – É UM SET?

Se 2 características são iguais e 1 é diferente, então não se trata de um **SET**. Por exemplo, se há 2 cartas vermelhos e 1 lilás, essas 3 cartas não formam um **SET**. Um **SET** tem de ter tudo igual ou tudo diferente para cada uma das características.

INÍCIO RÁPIDO

Para começar a jogar rapidamente, deve-se começar com um baralho reduzido, composto apenas de símbolos sólidos. Isto elimina uma das características, a textura. Quando os jogadores já estiverem habituados a encontrar **SETs** nesta versão, pode-se passar a jogar com o baralho completo.

O JOGO

Um dos jogadores, o crupiê, embaralha as cartas e coloca 12 sobre a mesa, formando um retângulo de 4x3 cartas, de modo que elas possam ser vistas por todos os participantes.

- Não há turnos: quando um jogador encontra um **SET**, ele o anuncia em voz alta gritando “**SET**” e o jogo é suspenso. Depois de um jogador anunciar “**SET**”, nenhum outro jogador poderá anunciar outro **SET** até que se resolva o **SET** em curso.
- Cada **SET** deve ser validado pelos outros jogadores. Se o **SET** estiver correto, o jogador que o encontrou recebe essas cartas que serão substituídas por 3 cartas novas do baralho, de modo que haja novamente 12 cartas sobre a mesa. Se um jogador gritar “**SET**” e tiver se equivocado, não receberá as cartas e perderá 3 das cartas que ganhou anteriormente, que devem ser colocadas de lado.
- Se em algum momento os jogadores concordarem que não existe nenhum **SET** entre as 12 cartas sobre a mesa, colocam-se 3 cartas adicionais sobre a mesa. Quando o próximo **SET**, for encontrado essas cartas não serão substituídas por outras 3.

O jogo continua até que o baralho acabe. No final do jogo, podem sobrar cartas que não formam nenhum **SET**. Ganhá o jogador que tiver acumulado mais cartas.

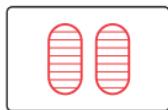
Nota: com 12 cartas sobre a mesa, a probabilidade de existir um **SET** é de 97%. Com 15 cartas sobre a mesa, a probabilidade aumenta para 99,96%. Você encontra mais informação sobre matemática e sobre o **SET** em www.devir.com.br

VARIANTE

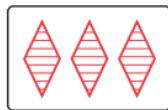
Para um jogo mais longo: depois da primeira partida, anotam-se os pontos de cada jogador e o crupiê passa o baralho ao jogador à sua esquerda que será o novo crupiê. O jogo termina quando todos os jogadores tiverem sido crupiê. O jogador que acumular mais pontos no total de partidas ganha o jogo.

EXEMPLOS

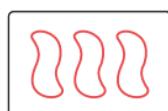
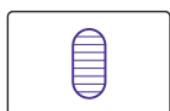
Os seguintes exemplos são **SETs**:



As 3 cartas são da mesma cor, as 3 cartas têm o mesmo símbolo, as 3 cartas têm o mesmo número e as 3 cartas têm texturas diferentes.



As 3 cartas são de cores diferentes, as 3 cartas têm formas diferentes, as 3 cartas têm números diferentes e as 3 cartas têm a mesma textura.

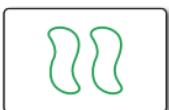


As 3 cartas são de cores diferentes, as 3 cartas têm formas diferentes, as 3 cartas têm números diferentes e as 3 cartas têm texturas diferentes.

Os seguintes exemplos **não** são **SETs**:



As 3 cartas são da mesma cor, as 3 cartas têm o mesmo símbolo, as 3 cartas têm o mesmo número, mas 2 cartas têm a mesma textura e a restante tem uma textura diferente.



As 3 cartas têm o mesmo símbolo, as 3 cartas têm o mesmo número, as 3 cartas têm textura diferente, mas 2 cartas são da mesma cor e a restante é de uma cor diferente.

PRÊMIOS

SET é um dos jogos mais premiados de todos os tempos. Ganhou mais de 25 dos prêmios mais importantes do mundo, incluindo: MENSA Select Award, Dr. Toy's Best Games Award, Creative Child's Preferred Choice Award, Games Magazine "Games 100 Award", Teacher's Choice "Best 25 Games of the past 25 years". Para mais informação visite www.devir.com.br



Revisão de Textos:
Douglas Quinta Reis
Adaptação gráfica:
Bascu



SET – O jogo familiar de percepção visual
Idade: a partir de 6 anos
Número de jogadores: 1 ou mais
(c) www.SETgame.com

