

Instruktioner

Formålet med spillet er at identificere et **SET** på 3 kort, ud fra 12 kort placeret på bordet med billedsiden op. Hvert kort har fire egenskaber, hvilke kan variere som følgende:

- (A) **SYMBOLER:** Hvert kort indeholder *ovaler, svunget S eller rudersymboler*;
- (B) **FARVER:** Symbolerne er *røde, grønne eller lilla*;
- (C) **ANTAL:** Hvert kort indeholder *et, to eller tre symboler*;
- (D) **MØNSTRE:** : Symbolerne er enten *massive, farvet i kanten eller sribede*.

Et **SET** består af 3 kort, hvor hvert korts egenskaber set enkeltvist, er de *samme* på hvert kort, eller er *forskellige* på hvert kort. Alle egenskaber skal hver for sig opfylde denne regel. Med andre ord: *Formen* skal enten *være* den samme på alle 3 kort, eller *forskellig* på hvert af de 3 kort; *farven* skal enten *være* den samme på alle 3 kort, eller *forskellig* på hvert af de 3, osv. Se EKSEMPLER på bagsiden.

ET HURTIGT CHECK – Er det et SET?

Hvis 2 er de samme og en er anderledes i en af egenskaberne, så er det ikke et **SET**. For eksempel, hvis 2 er røde og 1 er lilla, så er det ikke et **SET**. Et **SET** skal enten *være alle ens* ELLER *alle forskellige* i hver individuel egenskab.

PRISBELØNNET!

SET® er et af de mest prisbelønnede spil gennem tiden. Det har vundet over 25 Bedste Spil Priser, inklusiv: MENSA Valg Pris, Dr. Toy's 10 Bedste Spil Priser, Kreative Børns Foretrukne Pris, Spil magasinets "Spil 100 Pris," Lærernes Valg "Bedste 25 Spil gennem de sidste 25 år."

For at lære mere om alle vores prisbelønnede spil, besøg www.setgame.com. Sørg for at checke vores Gratis Daglige Puslespil.

LET START

Som en hurtig introduktion, start med en lille bunke (*kun de massive symboler*). Dette udelukker en egenskab, *Mønstre*. Når du hurtigt kan se et **SET** i spiludgaven med kun 3 egenskaber, kan du blande de 2 bunker sammen for at spille den komplette version.

SPILLET

Kortgiveren blander kort og lægger 12 kort med billedsiden op på bordet (*i en firkant*) så de kan ses af alle. Spillerne fjerner **SETs** på 3 kort frit fra bordet. Hvert **SET** checkes af de andre spillere. Hvis korrekt, holdes **SETet** af spilleren

for et point og kortgiveren erstatter de 3 kort med 3 nye fra bunken. En spiller skal melde **SET** inden denne samler kort op. Der er ingen tur på skift, så den spiller der først melder **SET** får kontrollen med bordet. Efter at han/hun har meldt **SET**, kan ingen anden spiller samle kort op, før den forrige spiller har afsluttet. **SET** skal være samlet op indenfor få sekunder efter det er meldt. Hvis en spiller melder **SET** og ikke har et, eller hvis **SET'et** er forkert, taber han/hun et point og de 3 kort returneres til bordet.

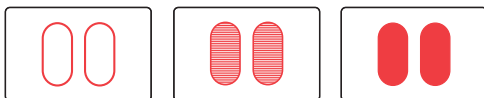
Hvis alle spillere er enige om at der ikke er et **SET** i de 12 kort, lægges 3 nye kort med billedsiden op på bordet. De 3 kort bliver ikke erstattet når det næste **SET** er fundet, derved er antallet tilbage på 12 kort. Note: Oddsene er ~ 33:1 på at et **SET** er tilstede med 12 kort og oddsene er ~ 2500:1 når der er 15 kort på bordet.

Spillet fortsætter indtil bunken er opbrugt. Ved afslutningen af spillet kan der være kort tilbage, der ikke danner et **SET**. Antallet af **SETs** samlet af hver spiller sammenlægges derpå. Et point gives for hvert **SET**. Den højeste pointscore vinder. Hvis du ønsker et længere spil, skifter kortgivning videre til personen på kortgiverens venstre side og spillet forsætter efter bunken er blandet grundigt. Når alle spillere har givet kort, stopper spillet. Spiller med højeste samlede pointscore vinder. Hvis spilleren ikke finder et **SET**, når det spilles som kabale, lægges der 3 ekstra kort ned med en straf på et **SET**. For at vinde

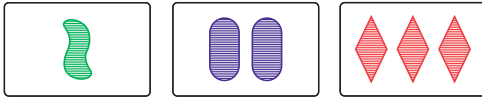
Mere SET® Underholdning. Ønsker du flere måder at spille **SET** på? Besøg vores hjemmeside på www.setgame.com. E-mail enhver kommentar eller erfaring du ønsker at dele omkring SET spillet til setgame@setgame.com. 16537 E. Laser Dr., Suite #6, Fountain Hills, AZ 85268, USA.

Eksempler

For eksempel, følgende er **SETs**:



Alle 3 kort er **røde**; alle er **ovale**; alle har **2 symboler** og alle har forskellige **mønstre**.

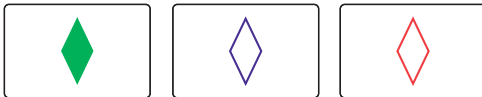


Alle har forskellige **farver**; alle har forskellige **symboler**; alle har forskelligt **antal symboler**; og alle har det samme **mønster**.

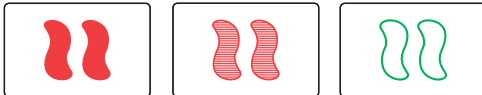


Alle har forskellige **farver**; alle har forskellige **symboler**; alle har forskelligt **antal symboler**; og alle har forskelligt **mønster**.

Følgende er ikke SETs:



Alle har forskellige **farver**; alle er **rudersymbol**; alle har **Et symbol**; men 2 er **farvede i kanten** og 1 er **massiv**.



Alle har **svunget S**; alle har forskellige **mønstre**; alle har **to symboler**; men 2 er **røde** og 1 er ikke.

SET® - Familie spil med visuel perception
Alder: 6 til voksen. **Antal spillere:** 1 eller flere
www.setgame.com
www.nordicgames.is