

## Ohjeet

Pelin tavoitteena on tunnistaa kolmen kortin **SET** niistä 12 kortista, jotka ovat pöydällä kuvapuoli ylöspäin. Jokaisella kortilla on neljä ominaisuutta, jotka voivat vaihdella seuraavasti:

- (A) **KUVIOT:** Jokaisessa kortissa on *soikioita, koukeroita tai ruutuja*;
- (B) **VÄRIT:** Kuviot ovat *punaisia, vihreitä tai violetteja*;
- (C) **MÄÄRÄ:** Jokaisessa kortissa on *yksi, kaksi tai kolme* kuviota;
- (D) **TÄYTÖ:** Kuviot ovat joko *täytettyjä, tyhjiä tai raidoitettuja*.

**SET** muodostuu 3 kortista, joista jokaisen ominaisuudet yksitellen tarkasteltuna ovat *samat* kussakin kortissa, tai ovat *erilaiset* kussakin kortissa. Kaikkien ominaisuuksien tulee erikseen täyttää tämä ehto. *Muodon* on siis oltava joko sama kaikissa 3 kortissa, tai eri kaikissa 3 kortissa; *värin* on oltava joko sama kaikissa 3 kortissa, tai eri kaikissa 3 kortissa, jne. Katso ESIMERKIT kääntöpuolelta.

### PEUKALOSÄÄNTÖ - onko kyseessä SET?

Jos korteista 2 ovat samanlaisia ja 1 on erilainen minkä tahansa ominaisuuden suhteen, kyseessä ei ole **SET**. Esimerkiksi jos korteista 2 on punaisia ja 1 on violetti, kyseessä ei ole **SET**. **SETin** tulee olla joko *täysin samanlainen* TAI *täysin erilainen* jokaisen erillisen ominaisuuden osalta.

### HELPOSTI ALKUUN

Jos haluat tutustua peliin nopeasti, aloita pienellä pakalla (*pelkästään täytetyt kuviot*). Tämä poistaa yhden ominaisuuden eli *täytön*. Kun pystyt nopeasti löytämään SETin pelatessasi kolmen ominaisuuden versiota, sekoita kaikki kortit yhteen pelataksesi koko pakalla.

### PELAAMINEN

Jakaja sekoittaa kortit ja asettaa 12 korttia pöydälle kuvapuoli ylöspäin (*suorakaiteen muotoon*) niin, että kaikki näkevät ne. Pelaajat poistavat kolmen kortin **SETtejä** mistä tahansa pöydältä. Muut pelaajat tarkistavat jokaisen **SETin**. Jos **SET** on oikein, pelaaja saa pitää kortit ja saa tästä yhden pisteen, ja jakaja korvaa kyseiset kolme korttia kolmella uudella kortilla pakasta. Pelaajan on huudettava **SET** ennen korttien nostamista. Vuoroja ei ole: Pelipöydän saa hallintaansa ensimmäinen pelaaja, joka huutaa **SET**. Kun **SET** on huudettu, muut pelaajat eivät saa nostaa kortteja, ennen kuin kyseinen pelaaja on valmis.

**SET** tulee nostaa muutamana sekunnin kuluessa sen huutamisesta. Jos pelaaja huutaa **SET**, eikä hänellä ole sellaista, tai jos **SET** on virheellinen, hän menettää yhden pisteen, ja kyseiset kolme korttia palautetaan pöydälle.

Jos kaikki pelaajat ovat yksimielisiä siitä, ettei 12 kortin joukossa ole **SETtiä**, asetetaan pöydälle kolme korttia lisää kuvapuoli ylöspäin. Seuraavan **SETin** löytyessä näitä kolmea korttia ei vaihdeta, jolloin korttien määrä vähenee jälleen kahteentoista. Huom. Todennäköisyys, että **SET** löytyy 12 kortin joukosta on n. 33:1. Todennäköisyys on n. 2500:1, kun pöydällä on 15 korttia.

Peli jatkuu, kunnes pakassa ei ole enää kortteja. Pelin päättyessä saattaa jäljellä olla kortteja, jotka eivät muodosta **SETtiä**. Tällöin lasketaan jokaisella pelaajalla olevien **SETtien** määrä. Jokaisesta **SETistä** annetaan yksi piste. Korkein pistemäärä voittaa. Jos pelin halutaan kestävän pidempään, jakovuoro siirtyy jakajan vasemmalla puolella olevalle pelaajalle, ja peli alkaa uudestaan korttipakan sekoituksella. Peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat olleet jakovuorossa. Pelin voittaa se pelaaja, jolla on korkein kokonaispistemäärä. Kun pelaaja ei yksinpelissä löydä **SETtiä**, asetetaan pöydälle uudet kolme korttia ja annetaan yhden pisteen rangaistus. Jotta pelaaja voittaisi pelin, hänen on poistettava tämä rangaistus löytämällä **SET** pöydän viimeisistä 12 kortista.

## PALKINTOVOITTAJA!

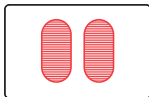
**SET®** on yksi kaikkien aikojen palkituimmista peleistä. Se on voittanut yli 25 parhaan pelin palkintoa, mm. MENSA Select Award, Dr. Toy 10 Best Games Award, Creative Child -lehden Preferred Choice Award, Games Magazine -lehden Games 100 Award ja Teachers' Choice Best 25 Games of the past 25 years -palkinto.

Lisätietoja kaikista palkituista peleistämme löydät osoitteesta [www.setgame.com](http://www.setgame.com). Muista katsastaa päivittävät ilmaiset pulmapelimme.

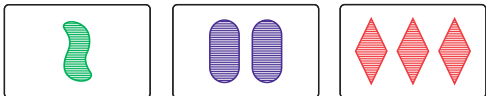
---

## Esimerkkejä

Esimerkiksi seuraavat ovat **SETtejä**:



Kaikki 3 korttia ovat **punaisia**, kaikki ovat **soikioita**, kaikissa on **2 kuviota** ja kaikissa on eri **täytöt**.

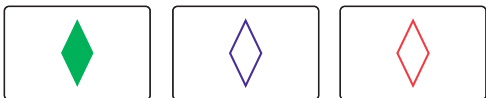


Kaikissa on eri **värit**, kaikissa on eri **kuviot**, kaikissa on eri **määrä kuvioita** ja kaikissa on samanlainen **täyttö**.

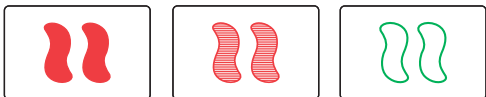


Kaikissa on eri **värit**, kaikissa on eri **kuviot**, kaikissa on eri **määrä kuvioita** ja kaikissa on erilainen **täyttö**.

**Seuraavat eivät ole SETtejä:**



Kaikissa on eri **värit**, kaikissa on **ruutuja**, kaikissa on **yksi kuvio**, mutta 2 on **tyhjiä** ja 1 ei.



Kaikki ovat **koukeroita**, kaikissa on erilainen **täyttö**, kaikissa on **kaksi kuvioita**, mutta 2 ovat **punaisia** ja 1 ei.

---

**SET® – Näköhavaintoihin perustuva perhepeli**

**Ikä: 6+. Pelaajamäärä: 1+**

**[www.setgame.com](http://www.setgame.com)**

**[www.nordicgames.is](http://www.nordicgames.is)**