

SET

LA PREUVE PAR TROIS

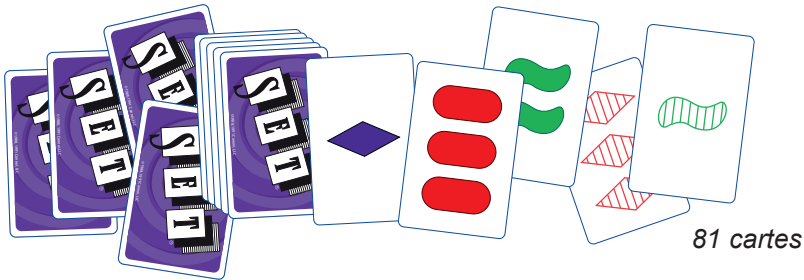
Marsha Falco

6+

1-20

30min

CONTENU



PRÉSENTATION

Les 81 cartes de SET sont toutes différentes. Chacune présente des symboles qui possèdent 4 caractéristiques distinctes :

la forme :  ovale  vague  losange

la couleur :  rouge  violet  vert

la quantité :  un  deux  trois

le remplissage :  plein  vide  hachuré

Un SET est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement différente aux 2 autres cartes. Les trois cartes forment donc un SET si et seulement si :

- la couleur des symboles est 3 fois strictement identique ou 3 fois totalement différente ;
- la forme des symboles est 3 fois strictement identique ou 3 fois totalement différente ;
- le nombre de symboles est 3 fois strictement identique ou 3 fois totalement différent ;
- le remplissage des symboles est 3 fois strictement identique ou 3 fois totalement différent.

BUT DU JEU

Le jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un SET.

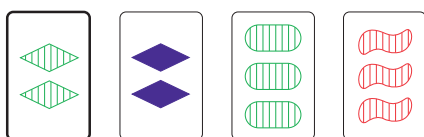
DÉMARRAGE FACILE

Pour une première approche du jeu, ouvrez le bloc dont la première carte est une vague verte et retirez-en les 15 dernières cartes (placées après les 3 losanges rouges). Cela élimine la variable « remplissage » et permet d'appréhender le jeu beaucoup plus facilement. On ne joue alors que sur 3 caractéristiques : couleur, nombre et forme. Dès que vous maîtriserez ainsi le principe de SET, vous pourrez mélanger toutes les cartes et jouer le jeu complet.

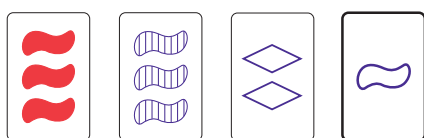
RÈGLES DU JEU

On nomme un donneur qui mélange les cartes et les empile, faces cachées. Dès que tous les joueurs sont prêts, il en retourne 12 et les dispose en un rectangle de trois sur quatre.

Dès lors, les joueurs observent et dès que l'un d'entre eux pense qu'il a trouvé un SET, il crie « SET ! » puis le montre aux autres qui vérifient. Si le SET est correct, ce joueur prend les 3 cartes et les pose devant lui. Dès qu'un joueur annonce « SET ! », le jeu est suspendu jusqu'à ce que les 3 cartes aient été ramassées puis remplacées par les cartes suivantes de la pioche, et ainsi de suite...



Lorsqu'un joueur se trompe en annonçant un SET incorrect, il en perd un : 3 des cartes qu'il a préalablement gagnées sont écartées et ne seront pas comptabilisées en Fin de partie.



Les 3 cartes d'un SET peuvent se trouver n'importe où parmi les cartes visibles ; dans cet exemple, les trois cartes entourées en gras forment un SET

Si les joueurs s'accordent pour dire qu'il n'y a pas de **SET** parmi les 12 cartes, 3 autres cartes sont exposées; il y aura donc momentanément 15 cartes sur la table ; afin de revenir à 12 cartes, on ne remplacera pas les cartes du prochain **SET** trouvé.

Statistiques :

Il y a 1 probabilité sur 33 pour qu'il n'y ait aucun SET parmi 12 cartes et 1 sur 2500 pour qu'il n'y ait aucun SET parmi 15 cartes.

FIN DE PARTIE

Le jeu continue jusqu'à ce que les cartes soient épuisées ou que plus aucun SET ne soit trouvé avec les dernières cartes. Chaque joueur compte alors le nombre de cartes qu'il a obtenu, celui qui en a le plus gagne la partie.
On peut bien sûr jouer plusieurs manches successives en cumulant les points.

EXEMPLES DE SET

Voici 3 exemples de SET :

SET !
Les 3 cartes combinent des couleurs différentes, des formes différentes, des nombres de symboles différents et des remplissages (hachurés) identiques.

SET !
Les 3 cartes ont des couleurs différentes, des formes différentes, des nombres de symboles différents et des remplissages différents.

SET !
Les 3 cartes ont des couleurs identiques, des formes identiques, des nombres de symboles identiques et des remplissages différents.

Les exemples qui suivent ne sont pas des SET :

ERREUR !
Les 3 cartes ont des couleurs différentes, des formes identiques et contiennent un même nombre de symboles, mais il y a 2 cartes au remplissage vide et une au remplissage plein.

ERREUR !
Les 3 cartes ont des formes identiques, des remplissages différents et des nombres de symboles identiques, mais deux cartes sont rouges et la troisième est verte.

ERREUR !
2 cartes sont de même couleur, 2 ont des formes identiques, 2 ont des remplissages identiques et 2 ont un nombre de symboles identiques.

VARIANTE SIMPLIFIÉE (POUR LES DÉBUTANTS)

On retire toutes les cartes hachurées ou vides pour ne garder que les 27 cartes pleines (cf. DEMARRAGE FACILE). Puis on joue en ne retournant que 9 cartes, disposées dans un carré de 3 sur 3. Tous les autres points de règles restent inchangés.

JEU EN SOLITAIRE

Le joueur tente de constituer des SET jusqu'à épuisement complet du jeu : voilà un excellent jeu de patience !

Pour la version française
Suivi de projet : Aurélia Penhoat
Graphisme : Hélène Papin
Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

Données et adresse à conserver. 09-2024

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Adaptation et distribution françaises :

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

© 1988, 1991 Cannei, LLC. Tous droits réservés. SET est une marque déposée de Cannei, LLC. Jeu produit et distribué en version Française par Gigamic SARL sous licence PlayMonster, LLC 1400 Inman Parkway, Beloit, WI 53511 USA.