



Sadržaj: 81 karta i upute.

Obiteljska igra vizualne percepcije®

Cilj igre je pronaći **SET** od 3 karte među 12 karata položenih na stol. Svaka karta ima četiri obilježja koja se mogu razlikovati na sljedeće načine:

Oblik	Boja	Broj	Uzorak
 ovalni	 crvena	 jedan	 puni
 valoviti	 ljubičasta	 dva	 prugasti
 dijamant	 zelena	 tri	 prazni

SET se sastoji od 3 karte kod kojih je svako obilježje, promatrano zasebno, ili isto na sve tri karte ili različito na sve tri karte. Sva četiri obilježja moraju zasebno zadovoljavati to pravilo. Drugim riječima: oblik mora biti ili isti na sve tri karte ili različit na sve tri; boja mora biti ili ista na sve tri karte ili različita na sve tri karte, itd. Pogledajte PRIMJERE.

BRZA PROVJERA – Je li to SET?

Ako su 2 karte iste, a 1 različita po nekom obilježju, to nije **SET**. Na primjer, ako su 2 crvene, a 1 ljubičasta, to nije **SET**. **SET** mora biti ili potpuno isti ili potpuno različit u svakom pojedinom obilježju.

LAKŠI POČETAK

Za brzi uvod započnite s manjim špilom (*samo puni simboli*). Time se uklanja jedno obilježje - uzorak. Kada bez poteškoća uočavate **SET** u verziji s 3 obilježja, promiješajte oba špila i igrajte punu verziju igre.

KAKO IGRATI

Dijelitelj promiješa karte i položi 12 karata licem prema gore na stol (*u pravokutnik*) kako bi ih svi mogli vidjeti. Igrači uklanjaju **SET-ove** od 3 karte s bilo kojeg dijela stola. Svaki **SET** provjeravaju ostali igrači. Ako je točno, igrač zadržava **SET** i dobiva jedan bod, a dijelitelj nadomješta 3 karte novima iz špila.

Igrač mora izgovoriti „**SET!**” prije nego što uzme karte. Nema redoslijeda igranja jer prvi igrač koji vikne „**SET!**” kontrolira igru. Nakon što igrač vikne „**SET!**”, nitko drugi ne smije uzimati karte dok on ne završi. **SET** mora biti uzet unutar nekoliko sekundi od izgovaranja. Ako igrač vikne „**SET!**”, a nema ga ili je pogriješio, gubi jedan bod, a 3 karte se vraćaju na stol.

Ako se svi igrači slože da među 12 karata nema **SET-a**, na stol se polažu još 3 karte. Te 3 karte se ne zamjenjuju dok se ne pronađe sljedeći **SET**, čime se broj karata ponovno smanjuje na 12.

Igra se nastavlja dok se špil ne potroši. Na kraju igre mogu ostati karte koje ne čine **SET**. Tada se prebroje pronađeni **SET-ovi**. Za svaki **SET** dobiva se jedan bod. Pobjeđuje igrač s najviše bodova.

Ako želite dulju igru, dijeljenje prelazi na igrača s lijeve strane dijelitelja, špil se ponovno promiješa i igra se nastavlja. Kada svi igrači budu dijelili, igra završava. Pobjeđuje igrač s najviše ukupnih bodova.

Kod samostalne igre, ako igrač ne pronađe **SET**, polažu se još 3 karte uz kaznu od jednog **SET-a**. Da bi pobijedio, igrač mora nadoknaditi tu kaznu pronalaženjem **SET-a** među posljednjih 12 karata na stolu.

PRIMJERI

Sljedeće kombinacije su **SET**-ovi:



Sve tri karte imaju *isti oblik, istu boju, isti broj* simbola, a *različit uzorak*.



Sve tri karte imaju *različite oblike, različite boje, različit broj* simbola, a *isti uzorak*.



Sve tri karte imaju *različite oblike, različite boje, različit broj* simbola i *različit uzorak*.

Sljedeće kombinacije nisu **SET**-ovi:



Sve tri karte imaju *isti oblik, različite boje i isti broj* simbola, ali *uzorak* nije ni potpuno *isti* ni potpuno *različit* jer su dvije prazne, a jedna nije.



Sve tri karte imaju *isti oblik, isti broj* simbola i *različit uzorak*, ali boja nije ni potpuno *ista* ni potpuno *različita* jer su dvije crvene, a jedna nije.