



Vsebina: 81 kart in navodila.

Družinska igra vizualnega zaznavanja®

Cilj igre je najti **SET** iz 3 kart med 12 kartami, položenimi na mizo. Vsaka karta ima štiri lastnosti, ki se lahko razlikujejo na naslednje načine:

Oblika	Barva	Število	Vzorec
 ovalna	 rdeča	 ena	 polni
 valovita	 vijolična	 dve	 črtasti
 diamantna	 zelena	 tri	 prazni

SET je sestavljen iz 3 kart, pri katerih je vsaka lastnost, obravnavana posebej, bodisi enaka na vseh treh kartah bodisi različna na vseh treh kartah. Vse štiri lastnosti morajo vsaka zase izpolnjevati to pravilo. Z drugimi besedami: oblika mora biti bodisi enaka na vseh treh kartah bodisi različna na vseh treh; barva mora biti bodisi enaka na vseh treh kartah bodisi različna na vseh treh kartah itd. Glejte PRIMERE.

HITRO PREVERJANJE – Ali je to SET?

Če sta 2 karti enaki, 1 pa različna po neki lastnosti, to ni **SET**. Na primer, če sta 2 rdeči, 1 pa vijolična, to ni **SET**. **SET** mora biti pri vsaki posamezni lastnosti bodisi popolnoma enak bodisi popolnoma različen.

LAŽJI ZAČETEK

Za hiter uvod začnite z manjšim kompletom (*samo polni simboli*). S tem odstranite eno lastnost – vzorec. Ko brez težav prepoznate **SET** v različici s 3 lastnostmi, premešajte oba kompleta in igrajte polno različico igre.

KAKO IGRATI

Delivec premeša karte in na mizo položi 12 kart z licem navzgor (*v pravokotnik*), da jih vsi vidijo. Igralci odstranjujejo **SET-e** iz 3 kart s katerega koli dela mize. Vsak **SET** preverijo ostali igralci. Če je pravilen, igralec obdrži **SET** in dobi eno točko, delivec pa nadomesti 3 karte z novimi iz kompleta.

Igralec mora izgovoriti „**SET!**“ preden vzame karte. Vrstni red igranja ne obstaja, saj prvi igralec, ki zakliče „**SET!**“, prevzame nadzor. Ko igralec zakliče „**SET!**“, nihče drug ne sme jemati kart, dokler ta ne zaključi. **SET** mora vzeti v nekaj sekundah po izrečenem klicu. Če igralec zakliče „**SET!**“, pa ga ni ali se zmoti, izgubi eno točko, 3 karte pa se vrnejo na mizo.

Če se vsi igralci strinjajo, da med 12 kartami ni **SET-a**, se na mizo dodajo še 3 karte. Te 3 karte ostanejo na mizi, dokler se ne najde naslednji **SET**, s čimer se število kart ponovno zmanjša na 12.

Igra se nadaljuje, dokler ne zmanjka kart v kompletu. Na koncu igre lahko ostanejo karte, ki ne tvorijo **SET-a**. Takrat se preštejejo najdeni **SET-i**. Za vsak **SET** igralec dobi eno točko.

Zmaga igralec z največ točkami.

Če želite daljšo igro, vlogo delivca prevzame igralec na levi strani prejšnjega delivca, karte se ponovno premešajo in igra se nadaljuje. Ko so vsi igralci že bili delivci, se igra konča. Zmaga igralec z največ skupnimi točkami.

Pri samostojni igri, če igralec ne najde **SET-a**, se dodajo še 3 karte ob kazni enega **SET-a**. Za zmago mora igralec to kazen nadoknaditi tako, da najde **SET** med zadnjimi 12 kartami na mizi.

PRIMERI

Naslednje kombinacije so **SET-i**:



Vse tri karte imajo *enako* **obliko**, *enako* **barvo**, *enako* **število** simbolov in *različen vzorec*.



Vse tri karte imajo *različne oblike*, *različne barve*, *različno število* simbolov, vendar *enak vzorec*.



Vse tri karte imajo *različne oblike*, *različne barve*, *različno število* simbolov in *različen vzorec*.

Naslednje kombinacije niso **SET-i**:



Vse tri karte imajo *enako obliko*, *različne barve* in *enako število* simbolov, vendar *vzorec* ni niti popolnoma *enak* niti popolnoma *različen*, saj sta dve prazni, ena pa ni.



Vse tri karte imajo *enako obliko*, *enako število* simbolov in *različen vzorec*, vendar *barva* ni niti popolnoma *enaka* niti popolnoma *različna*, saj sta dve rdeči, ena pa ni.