

Правила настольной игры Set (Сет)

Русский перевод правил: Александр Пешков, ООО Стиль Жизни ©

Состав игры

- 81 карта, каждая с уникальной картинкой
- Правила игры

Цель игры

Название игры «Set» переводится как «набор» – суть игры заключается в обнаружении разрешённых комбинаций карт (наборов) среди двенадцати карт, выложенных на стол. В отличие от многих других игр в Сете все игроки играют одновременно – задача каждого из них первым обнаружить набор. Каждой карте свойственно четыре характеристики, которыми она может отличаться от других:

(А) Цвет:

Карты могут быть зелёные, красные или фиолетовые.

(Б) Символ:

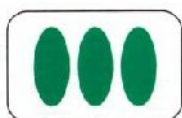
На карте могут быть изображены прямоугольники, овалы или волны.

(Г) Количество:

Каждая карта может содержать один, два или три символа.

(Д) Заполнение:

Символы на картах могут быть пустыми, полностью покрашенными или «в крапинку».



Например, на карте слева: цвет – зелёный, символ – овал, количество символов – три, заполнение – полностью покрашенное.

Набор (или «сет») – как вам больше нравится) состоит из трёх карт, у которых каждая характеристика или у всех карт разная или у всех карт одинаковая. Другими словами три карты, среди которых две карты имеют одинаковую характеристику, а у третьей эта характеристика отличается, не являются набором (сетом) . Причём вне зависимости от того, соблюдается ли правило совпадения/полного различия для других характеристик этих карт.

Вот примеры некоторых правильных наборов:



Все три карты красные; все прямоугольники; на всех по одному символу; все имеют разное заполнение.



Все три карты зелёные; на всех разные символы; на всех разное число символов; и у всех один и тот же вид заполнения.



У всех карт разные цвета; у всех разные символы; у всех карт разное число символов; на всех картах разное заполнение.

Ниже приведены примеры **НЕ наборов**:



Все карты имеют разные цвета; все символы одинаковые; все карты имеют по три символа; однако на двух картах символы не закрашены, а на третьей закрашен целиком.



У всех карт разные символы; у всех разное заполнение символов; на всех по два символа; однако две карты красные, а третья – нет.



одной – нет.

У двух карт одинаковый цвет – зелёный, а у одной – нет; у двух карт одинаковые символы – волны, а у одной – нет; у двух карт одинаковое заполнение – они полностью закрашены, а у одной – нет; на двух картах одинаковое количество символов – три, а на

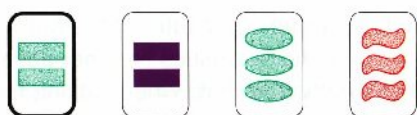
Волшебное правило

Чтобы суть игры было проще запомнить, можно выучить следующее «волшебное правило»:

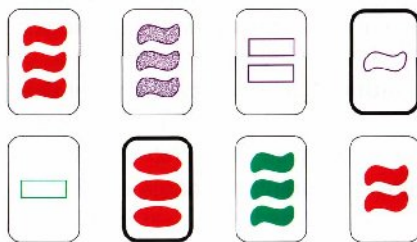
*Два признака совпали, а третий – нет,
значит это – вовсе не «Сет»!*

Процесс игры

Один из игроков тщательно перетасовывает колоду и выкладывает на стол 12 карт лицом вверх в три ряда по четыре карты так, чтобы их могли видеть все игроки. Игра немедленно начинается. Как только кто-то из игроков разглядел набор среди выложенных карт, он говорит «Набор!» (или «Сет!») и выбирает три карты набора, который он увидел. Другие игроки проверяют правильность набора и, если всё верно, игрок, обнаруживший набор, забирает его себе (кладёт карты перед собой на стол лицом вниз), а раздающий игрок дополняет карты на столе тремя новыми картами из колоды. Игра продолжается.



Пример. Карты, образующие набор, могут среди 12 выложенных карт, располагаться как угодно. На картинке слева карты, образующие набор, выделены.



В игре нет «ходов» – игроки забирают наборы, как только увидят их, однако прежде чем забрать набор игрок обязан сказать «Набор!» (или «Сет!»). И до того как закончится проверка этого набора, другие игроки не имеют права трогать карты или также заявлять об обнаружении набора.

Если игрок, обнаруживший набор, ошибся и три указанные им карты не являются разрешённым набором, эти карты остаются на своих местах, а игрок, совершивший ошибку, не может объявлять и забирать наборы до тех пор, пока этого не

сделает кто-нибудь другой. После этого он снова участвует в игре как обычно (таким образом, если несколько игроков подряд совершат ошибку они все исключаются из игры до тех пор, пока один из оставшихся игроков не найдёт какой-либо правильный набор).

Если все игроки пришли к выводу, что среди 12 открытых карт нет ни одного набора, раздающий игрок открывает из колоды ещё три карты (таким образом, на столе становится всего 15 карт). Когда обнаруживается очередной набор, на столе снова остаётся 12 карт и далее игра продолжается как обычно.

Игра продолжается до тех пор, пока не закончится колода, при этом в конце игры на столе может остаться некоторое количество карт (как правило – 6 или 9), среди которых нет ни одного набора.

После окончания раунда подсчитывается число наборов, собранных каждым игроком (для этого можно просто посчитать число собранных игроком карт и разделить его на 3) и за каждый набор игрок получает одно очко. Очки записываются, и право раздачи переходит к игроку, сидящему слева от раздающего.

Колода тщательно перемешивается, открываются 12 карт, и начинается новый раунд. После того как все игроки побывали в роли раздающего, игра заканчивается – побеждает игрок, набравший наибольшее число очков.

Упрощённый вариант игры

Для того чтобы упростить игру и сократить её длительность вы можете убрать из колоды карты, содержащие определённую характеристику, например, оставить только карты с полностью закрашенными фигурами. Таким образом, характеристика «заполнение» перестаёт играть роль при определении наборов. Упрощённый вариант игры особенно актуален при игре с маленькими детьми или если вы хотите быстро познакомить с игрой новичков. После того, как все игроки освоились с поиском наборов в такой «мини-колоде» вы можете вернуть все карты и, тщательно перемешав колоду, продолжить игру по обычным правилам «Сет».