

יסודות המשחק SET

מטרת המשחק

מטרת המשחק היא לזהות SET - סדרה מנצחת של 3 קלפים, מתוך 12 קלפים שמונחים על השולחן.

חוקי המשחק

1. ארבעה מאפיינים מבחינים בין 81 קלפי המשחק השונים:
א. צורה - בכל קלף מופיעות צורות דמויות אליפסה, יהלומים או שרבוטים.
ב. צבע - הצורות יכולות להופיע באחד משלושה צבעים: אדום, ירוק או סגול.
ג. מספר - בכל קלף עשויים להופיע אחד, שניים או שלושה סמלים (זהים).
ד. מילוי - הסמלים על הקלף יכולים להיות מלאים, מקווקווים או ללא מילוי צבע.
2. SET מורכב משלישייה של קלפים, הממלאים את התנאי הבא:
כאשר אנו בוחנים כל אחד מארבעת המאפיינים - **צורה, צבע, מספר, ומילוי** - כל אחד בתורו, המאפיין הזה זהה בשלושת הקלפים או שונה בכל אחד מהם. במילים אחרות: הצורה צריכה להיות זהה בשלושת הקלפים, או שונה בכל אחד מהם וכך גם לגביי המספר והמילוי.

כלל הזהב

אם רק שניים מתוך שלושת הקלפים הם בעלי תכונה זהה כלשהי - זהו אינו SET. חוקי SET, כל אחד מארבעת המאפיינים צריך להיות זהה לחלוטין, או שונה לחלוטין, בכל שלושת הקלפים.

אם בשלב כלשהו, השחקנים מסכימים שאין על השולחן אף SET, הדילר מוסיף 3 קלפים מהחפיסה (לסכום כולל של 15 קלפים). בפעם הבאה שאחד השחקנים אוסף שלישייה, הדילר לא מוסיף קלפים, וכך מספר הקלפים על השולחן חוזר ומתייצב על 12.

הערה: הסיכויים לכך שקיים לפחות SET אחד על השולחן, כאשר מונחים עליו 12 קלפים, הוא בקירוב 97%. כאשר מונחים על השולחן 15 קלפים, הסיכויים עולים ליותר מ- 99.9%.

המשחק נמשך עד שהחפיסה מתרוקנת. בסיום, יתכן שיוותרו על השולחן שישה או תשעה קלפים, כך שאין ביניהם אף לא SET אחד. כעת סופרים את מספר השלישיות שמחזיק כל אחד מהשחקנים. כל שלישייה מזכה בנקודה אחת (יש לזכור להפחית את הנקודות השליליות שצברו שחקנים בהכרזות שגויות במהלך המשחק). בסיבוב הבא, יחלק את הקלפים השחקן שיושב משמאל לדילר הנוכחי. אחרי שכל אחד מהשחקנים חילק פעם אחת, מסכמים את הנקודות שנצברו במהלך הסיבובים, והמנצח הוא השחקן בעל הניקוד המצטבר הגבוה ביותר.

© 1988, 1991 Cannei, LLC. All rights reserved. SET logos and taglines are registered trademarks of Cannei, LLC. Distributed by Alfit Toys Ltd. under license from PlayMonster, LLC 1400 Inman Parkway, Beloit, WI 53511 USA

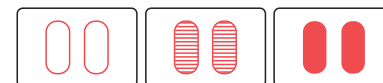
קספלו
toys



קספלו
toys

דוגמאות

1. שלישית הקלפים הבאה היא SET.



הסיבה לכך היא שלכולם צורה זהה – אליפסה; כולם בעלי אותו צבע – אדום; בכולם מופיע אותו מספר של סמלים – שניים; ולשלש הקלפים יש מילוי שונה.

2. גם השלישייה הבאה היא SET.



הסיבה לכך היא שלכולם צורה שונה; כולם בעלי צבע שונה; בכולם מספר הסמלים שונה; ולשלושת הקלפים מילוי זהה – מקווקו.

3. השלישייה הבאה היא SET. אולי היא נראית קצת מוזרה בהתחלה, אבל היא בהחלט חוקית.



כל ארבעת המאפיינים – צורה, צבע, מספר ומילוי – שונים בשלושת הקלפים.

4. השלישייה הבאה אינה SET.



מדוע? אף על פי שבכל הקלפים מופיעים יהלומים, בכולם מופיע סמל יחיד וצבעם של כל הקלפים שונה – אין כאן SET. הקלף השמאלי מקווקו, בעוד שני הקלפים הימניים ריקים ממילוי.

5. גם השלישייה הבאה אינה SET.



מדוע? לשני הקלפים השמאליים צבע זהה – אדום, אך לקלף הימני צבע שונה – ירוק.

התחלה מהירה

כדי להתנסות בגרסה פשוטה יותר של המשחק, מומלץ לשחק רק עם שליש מהקלפים. (לדוגמא: רק עם הקלפים בעלי המילוי הצבעוני). כעת המשחק יתנהל בלי להתייחס למאפיין מילוי, וניתן יהיה ליצור SET באמצעות שלושת המאפיינים האחרים. למשחק מלא – יש להוסיף את הקלפים הנותרים (ללא מילוי ועם מילוי מקווקו) ולערבב את החפיסה המלאה.

מהלך המשחק

הדילר מערבב את החפיסה, ומניח על השולחן 12 קלפים במערך מלבני, כשפניהם כלפי מעלה, והם גלויים לעיני כל השחקנים. כל שחקן רשאי להכריז "SET" בכל עת. מיד אחר כך, עליו לאסוף את שלושת הקלפים שמהווים לדעתו SET. השחקנים האחרים רשאים לוודא שאכן מדובר ב – SET חוקי.

אם השחקן צדק, הוא שומר את שלישית הקלפים אצלו, והדילר מחליף את שלושת הקלפים שהוסרו בשלושה קלפים חדשים מהחפיסה. אם השחקן שהכריז "SET" טעה, שלושת הקלפים מוחזרים למקומם בשולחן, והשחקן שהכריז – מפסיד נקודה אחת. בניגוד למשחקי קלפים רבים, SET אינו מתנהל בתורות קבועים מראש. כל שחקן מכריז ברגע שהוא מבחין בשלישייה. השחקנים האחרים אינם רשאים לאסוף קלפים או להכריז SET עד שהשחקן הקודם לא סיים את המהלך. השחקן שמכריז חייב לאסוף שלישיה באופן מיידי ללא עיכובים.