

## ◀ EXEMPLOS ▶

Os exemplos a seguir são **SETS**:



Todas as três cartas têm a **mesma forma**, a **mesma cor**, a **mesma quantidade de símbolos**, e todas elas têm um **preenchimento diferente**.

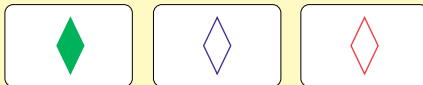


Todas as três cartas têm **formas diferentes**, **cores diferentes**, uma **quantidade de símbolos diferente**, e todas têm o **mesmo preenchimento**.



Todas as três cartas têm **formas diferentes**, **cores diferentes**, uma **quantidade de símbolos diferente** e **preenchimentos diferentes**.

Os exemplos a seguir **NÃO** são **SETS**:



Todas as três cartas têm a **mesma forma**, **cores diferentes** e a **mesma quantidade de símbolos**, mas elas **não têm** todas o mesmo preenchimento **OU** preenchimentos diferentes: duas são vazadas e uma não é.



Todas as três cartas têm a **mesma forma**, a **mesma quantidade de símbolos** e **preenchimentos diferentes**, mas elas **não têm** todas a mesma cor **OU** cores diferentes: duas são vermelhas e uma não é.



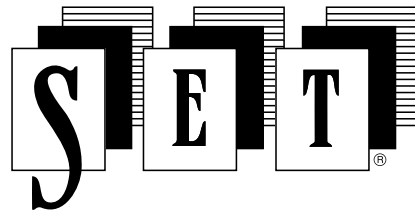
### Galápagos Jogos

**Tradução:** Leonardo Zílio

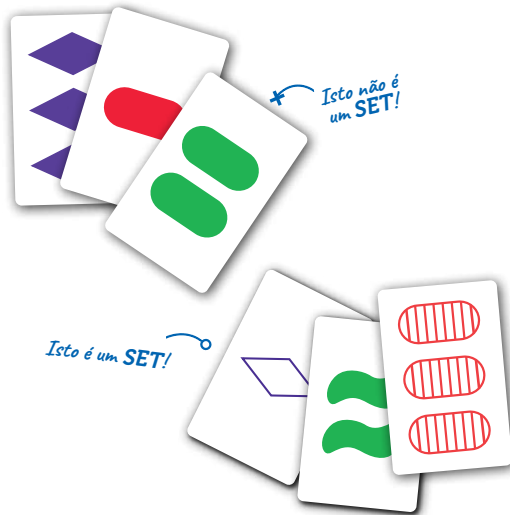
**Revisão:** Luis Perdomo, Paula Pizauro e Priscilla Freitas

**Diagramação BR:** Karina Santiago

© 1988, 1991 Cannei, LLC. Todos os direitos reservados. SET™ e todos os logos e slogans designados são marca registrada da Cannei, LLC. Produzido e distribuído no Brasil pela Galapagos sob licença de PlayMonster Group LLC, 1400 Inman Parkway, Beloit, WI 53511 USA.

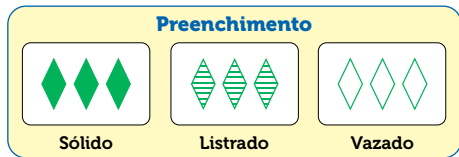
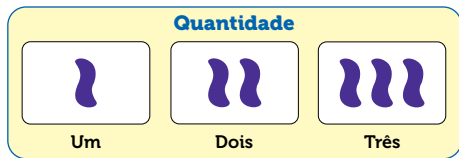
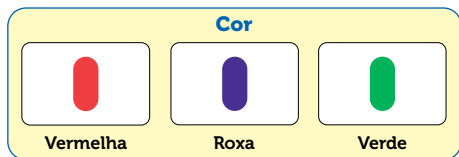


O Jogo de Percepção Visual  
para a Família!



## OBJETIVO

O objetivo do jogo é identificar um **SET** de 3 cartas dentre 12 cartas voltadas para cima na mesa. Cada carta tem quatro características, que podem variar assim:



Um **SET** consiste em 3 cartas nas quais cada uma das características, quando olhadas uma a uma, são as mesmas ou são diferentes em cada carta. Todas as características devem satisfazer esta regra individualmente. Ou seja, a forma deve ser a mesma nas 3 cartas, ou diferente em cada uma das 3 cartas; a cor deve ser a mesma nas 3 cartas, ou diferente em cada uma das 3 cartas; etc. Veja os exemplos mais à frente.

### ← VERIFICAÇÃO RÁPIDA → É um SET?

Se 2 cartas forem iguais, e 1 carta for diferente em qualquer característica, então não há um **SET**. Por exemplo, se 2 forem vermelhas, e 1 for roxa, então não há um **SET**. Um **SET** deve ter todas iguais **OU** todas diferentes em cada uma das características observadas separadamente.

### ← INÍCIO TRANQUILO →

Para uma introdução mais rápida, use apenas o baralho pequeno (só com símbolos sólidos). Isso elimina uma característica: o preenchimento. Assim que você conseguir ver rapidamente um **SET** ao jogar a versão com 3 características, junte os 2 baralhos para jogar a partida completa.

### ← COMO JOGAR →

O carteador embaralha as cartas e coloca 12 voltadas para cima na mesa (formando um retângulo), de modo que todos possam vê-las. Os jogadores removem **SETS** de 3 cartas de qualquer lugar da mesa. Cada **SET** é verificado pelos demais jogadores. Se estiver correto, o **SET** é mantido pelo jogador,

valendo um ponto, e o carteador repõe as 3 cartas com 3 novas cartas do baralho. Um jogador deve anunciar "**SET**" antes de pegar as cartas. Não há turnos: o primeiro jogador a anunciar "**SET**" assume o controle da mesa. Após um jogador ter anunciado "**SET**", nenhum outro jogador pode pegar cartas até que aquele tenha terminado. O **SET** deve ser pego em poucos segundos após o anúncio. Se um jogador anunciar "**SET**" e não houver nenhum, ou se o **SET** estiver incorreto, ele perde um ponto, e as 3 cartas são devolvidas à mesa.

Se todos os jogadores concordarem que não há um **SET** entre as 12 cartas, mais 3 cartas são colocadas na mesa, voltadas para cima. As 3 cartas não são repostas quando o próximo **SET** for encontrado, de modo que a mesa fique com 12 cartas novamente.

A partida continua até que o baralho acabe. Ao final da partida, podem restar cartas que não formam um **SET**. Conta-se então o número de **SETS** de cada jogador. Cada **SET** vale um ponto. Quem tiver mais pontos vence.

Se você quiser uma partida mais longa, o jogador à esquerda do carteador se torna o novo carteador, e a partida continua com as cartas sendo embaralhadas novamente. Quando todos os jogadores tiverem sido carteadores, a partida termina. O jogador com mais pontos no total vence.

Ao jogar no modo solo, se o jogador não encontrar um **SET**, mais 3 cartas são colocadas com a penalidade de um **SET**. Para vencer, o jogador deve remover esta penalidade, encontrando um **SET** na mesa entre as últimas 12 cartas.