



Di Marsha J. Falco

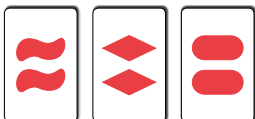
CONTENUTO

81 carte da gioco. Ogni carta è contraddistinta dalle seguenti 4 caratteristiche:

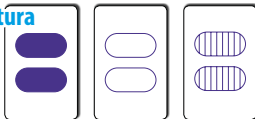
Colore



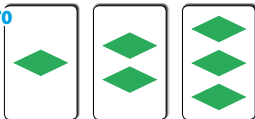
Forma



Campitura



Numero



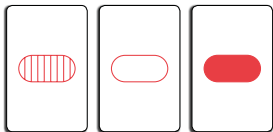
SCOPO DEL GIOCO

Si gioca tutti insieme e bisogna essere il primo a individuare un SET tra le carte sul tavolo. Chi ha scoperto un SET prende le 3 carte come premio. Vince chi alla fine della partita ha raccolto il maggior numero di SET (o di carte).

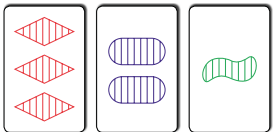
COME È FORMATO UN SET

Un SET si compone di 3 carte le cui caratteristiche (colore, forma, campitura e numero) devono soddisfare determinati requisiti. Per ciascuna delle 4 caratteristiche le 3 carte devono avere lo stesso valore (es. tutte e 3 rosse) oppure valore diverso (es. le 3 diverse forme). Se 2 carte hanno la stessa caratteristica, ma la terza è diversa, le 3 carte non possono formare un SET.

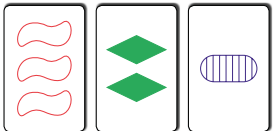
ESEMPI DI SET CORRETTI



Tutte e 3 le carte hanno lo stesso colore (rosso), lo stesso numero (1), la stessa forma (oblò) e la campitura diversa.

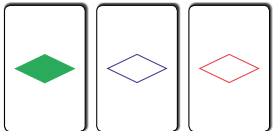


Tutte e 3 le carte hanno colori diversi (rosso, viola e verde), forme diverse (rombo, oblò e spagnoletta), numeri diversi (3, 2 e 1) e la stessa campitura.

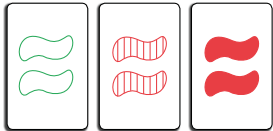


Tutte e 3 le carte hanno colori diversi, forme diverse, numeri diversi e campiture diverse.

ESEMPI DI SET NON CORRETTI



Le 3 carte hanno colore diverso, la stessa forma e lo stesso numero, ma 2 carte hanno la stessa campitura (vuota) mentre la terza carta ha la campitura diversa (piena).



Le 3 carte hanno la stessa forma, lo stesso numero e campiture diverse, ma 2 carte hanno lo stesso colore (rosso) mentre la terza carta è di colore diverso (verde).

PREPARAZIONE E INIZIO DEL GIOCO

Le carte vengono mescolate bene e messe coperte al centro del tavolo. Poi 12 carte vengono disposte sul tavolo per formare un rettangolo con i lati di 3 e 4 carte.

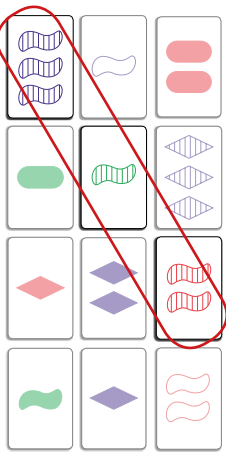
TURNO DI GIOCO

Si gioca tutti insieme. I giocatori osservano le 12 carte sul tavolo e cercano di scoprire un SET con 3 carte qualsiasi tra le 12. Se un giocatore crede di aver individuato un SET, dice a voce alta SET e il gioco viene interrotto. Il giocatore indica le 3 carte che formano il SET.

Se il SET è corretto il giocatore prende le 3 carte dal tavolo e le pone coperte davanti a sé. Successivamente le 3 carte vengono sostituite con altre 3 carte prese dal mazzo e il gioco prosegue.

Se il SET non è corretto oppure il giocatore non riesce a mostrare alcun SET tutte le carte rimangono al loro posto. Come penalità il giocatore deve restituire (mettendolo da parte) un SET vinto in precedenza (se il giocatore non ha ancora vinto un SET, dovrà restituire il primo SET che vincerà).

Se non è possibile formare alcun SET con le 12 carte sul tavolo, i giocatori concordano di prendere dal mazzo altre 3 carte e di aggiungerle per formare un rettangolo con i lati di 3 e 5 carte. Dopo che un giocatore ha individuato il primo SET, il gioco prosegue con le 12 (o più) carte rimaste sul tavolo, senza aggiungerne altre 3.



FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando le carte del mazzo sono esaurite e non è più possibile formare alcun SET con le ultime carte rimaste. Vince il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di SET.

VARIANTI

IL GIOCO PER I PRINCIPIANTI

Con questa variante si gioca solo con 27 carte, quelle che hanno i simboli con la campitura piena. In questo caso vengono disposte 9 carte (3 x 3) invece di 12.

IN CASO DI ERRORE

Se un giocatore, dopo aver dichiarato SET, non riesce a indicare alcun SET corretto, come penalità, invece che restituire un SET già vinto, deve passare un turno. Non può rientrare in gioco finché un altro giocatore non indichi un SET corretto.

UNA CARTA ALLA VOLTA

Invece che disporre le prime 12 carte sul tavolo, tutte all'inizio del turno, le carte vengono girate 1 alla volta, dando la possibilità ai giocatori di verificare se vi sia un SET dopo che è stata girata la carta. Non appena un giocatore individua un SET, dice a voce alta SET e il gioco prosegue come nel gioco base. Se invece nessun giocatore dichiara SET, viene girata una nuova carta.

Anche in questo caso le carte vengono disposte a formare un rettangolo con righe di 3 colonne, ma quando le 3 carte del SET vengono vinte e prese dal tavolo, il gioco riprende mettendo sempre 1 carta alla volta, andando a riempire i buchi che si sono formati nel rettangolo base.

SOLITARIO

Il giocatore deve individuare ogni volta un SET tra le 12 carte in tavola. Se non ci riesce ed è costretto ad aggiungere 3 carte, calcola 1 punto in negativo come penalità. Per riscattare i punti di penalità deve riuscire a identificare 2 set consecutivi: prima uno tra le 12 carte base, e poi un secondo tra le 9 carte rimaste. In questo caso calcola 1 punto in positivo come bonus. Il giocatore vince il solitario se alla fine della partita (quando tutte le carte sono state girate) ha un punteggio maggiore o uguale a zero.



LUDO ERGO SUM

