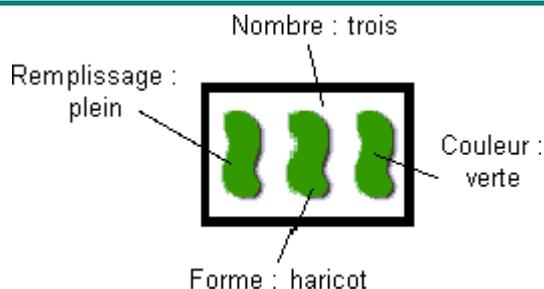




Un jeu de Marcha Jean Falco

© 1988, 1990, Set Entreprise – © 1995 FX Schmidt
Traduction française par François Haffner

Les particularités des Cartes



Règles de base

L'objet du jeu est d'identifier un 'Set', c'est à dire une collection de trois cartes parmi 12 cartes disposées sur la table. Chaque carte possède quatre caractéristiques :

(A) Couleur :

Chaque carte est rouge, verte, ou pourpre.

(B) Forme :

Chaque carte contient des ovales, des haricots, ou des losanges.

(C) Nombre :

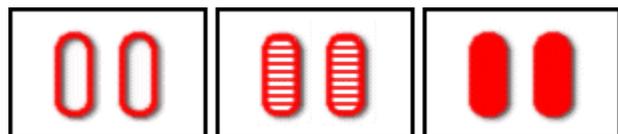
Chaque carte représente une, deux, ou trois formes.

(D) Remplissage :

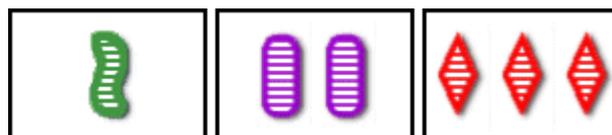
Chaque carte est pleine, rayée, ou vide.

Une collection (ou Set) consiste en trois cartes dans lesquelles chaque caractéristique est SOIT identique sur chaque carte SOIT différente sur chaque carte. C'est-à-dire que n'importe quelle caractéristique dans la collection de trois cartes est soit commune à toutes les trois cartes soit différente sur chaque carte.

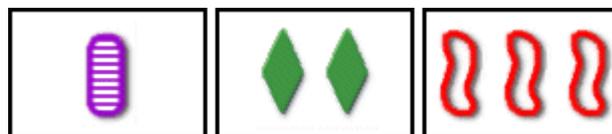
Quelques exemples de collection valables :



Les trois cartes sont rouges ; toutes sont ovales ; tous ont deux formes ; et elles ont toutes des remplissages différents.

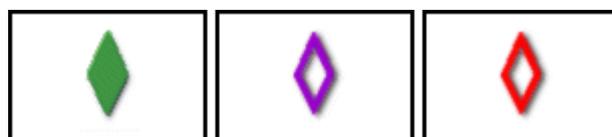


Toutes ont des couleurs différentes ;
toutes ont des symboles différents ;
toutes ont des nombres de formes différents ;
et toutes ont le même remplissage.

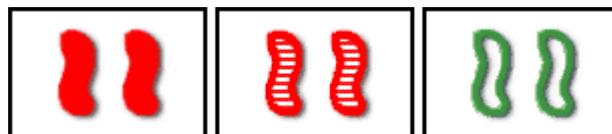


Toutes ont des couleurs différentes ;
toutes ont des formes différentes ;
toutes ont des nombres de formes différents ;
et toutes ont des remplissages différents.

Quelques exemples de mauvaises collections :



Toutes ont des couleurs différentes ;
toutes sont des ovales ;
toutes ont une seule forme ;
cependant, deux sont vides et une ne l'est pas.



Toutes sont des haricots ;
toutes ont des remplissages différents ;
toutes ont deux formes ;
cependant, deux sont rouges et une ne l'est pas.

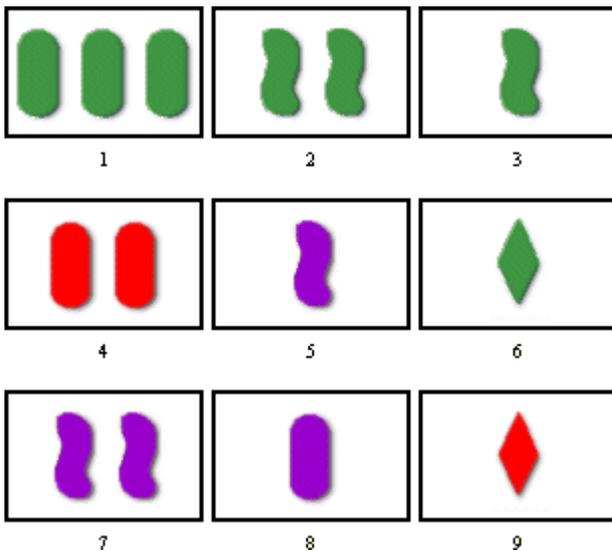
La règle magique

Si deux sont ... et que la troisième ne l'est pas, alors, ce n'est pas un 'Set'.

Pour une prise en main rapide

Pour se familiariser avec les règles, et particulièrement pour des jeunes enfants, on commence avec un paquet de carte réduit (par exemple, juste les cartes rouges). Cela élimine une caractéristique, la couleur. Dans cette règle simplifiée, on ne dispose que neuf cartes. Lorsque vous êtes suffisamment habitués, mélangez ensemble les 81 cartes.

Dans l'exemple ci-dessous, on a éliminé la caractéristique de remplissage. Toutes les cartes sont pleines. Essayez de trouver les 4 collections ou sets.



Solution à la fin des règles...

Déroulement de la partie

Le donneur brouille les cartes et pose douze cartes (en rectangle) sur la table, face en l'air, de telle sorte que tous les joueurs puissent les voir. Les joueurs enlèvent les trois cartes constituant un Set, dès qu'ils les voient. Chaque 'Set' est vérifié par les autres joueurs. Si le 'Set' est valable, le joueur prend les trois cartes et le donneur remplace les trois cartes par les trois suivantes de la pioche. Les joueurs ne jouent pas chacun à leur tour, mais prennent des 'Sets' aussitôt qu'ils les voient. Un joueur doit déclarer 'Set' avant de prendre les cartes. Après qu'un joueur ait déclaré 'Set', aucun autre joueur ne peut prendre de cartes tant que le premier joueur n'a pas terminé. Si un joueur dit 'Set' et qu'il n'en a pas, il perd un point. Les trois cartes sont bien sûr remises sur la table.

Si tous les joueurs reconnaissent qu'il n'y a aucun 'Set' dans les douze cartes exposées, On ajoute trois cartes (portant le total à quinze). Ces cartes ne sont pas remplacées quand le 'Set' suivant est pris, ramenant ainsi le total à douze. S'il s'agit d'une partie en solitaire, le jeu s'arrête à ce point.

Le jeu continue jusqu'à ce que la pioche soit épuisée. À la fin de la partie, il peut y avoir six ou neuf cartes qui ne forment pas de 'Set'.

Le numéro de 'Sets' obtenus par chaque joueur est alors compté, on donne un point pour chaque set et le total est ajouté au score de chaque joueur. Le joueur à gauche du donneur précédent devient nouveau donneur. Il bat ensemble toutes les cartes, y compris celles restées au centre de la table.

Lorsque tous les joueurs ont été donneur à leur tour, la partie est terminée. Le joueur qui a alors le plus grand score a gagné.

Variante de l'Éclaireur

Auteurs : Emily, David & Kadi Mink

But du jeu :

Gagner le maximum de cartes.

Préparation

On dispose douze cartes, faces visibles, au milieu de la table.

Déroulement de la partie

Dès qu'un joueur voit un 'Set', il pose son doigt sur l'un des cartes. Les autres joueurs cherchent alors une autre carte de la même collection. Le joueur qui trouve pose à son tour le doigt sur la deuxième carte.

- ◆ **Si cette deuxième carte faisait partie du 'Set' initialement trouvé,** le deuxième joueur prend la carte, et le premier joueur prend les deux autres cartes.

- ◆ **Si cette deuxième carte ne faisait pas partie du 'Set' initialement vu,** le second joueur prend les deux autres cartes, et le premier joueur prend les trois cartes du 'Set' initial.

- ◆ **Si les autres joueurs ne trouvent pas** et 'donnent leur langue au chat', le premier joueur montre alors les trois cartes du 'Set'.

Si elles sont valables, il gagne les trois cartes.

S'il s'est trompé, il perd une carte et est éliminé pour le prochain tour.

Si un joueur, suite à une erreur de sa part, ne peut payer la pénalité, faute de carte, il doit au choix des autres joueurs, soit se faire gronder sévèrement, soit retirer un vêtement, soit être de corvée de vaisselle pour toute la semaine.

Marque

1 point par carte, à la fin de la partie

Variante ChipSet®

Cette variante est un jeu de hasard, qui nécessite que vous connaissiez les règles de base de 'Set'. Le bluff peut être utilisé pour augmenter vos gains.

But du jeu

Faire le plus de 'Sets' possible en utilisant au moins une carte de votre main et les cartes sur la table. Le vainqueur gagne l'enjeu.

Nombre de joueurs

2 ou plus.

Préparation

Une carte est posée face visible au centre, puis une carte cachée à chaque joueur. Une deuxième carte est posée face visible au centre, puis une autre carte cachée à chaque joueur. Après chaque ÉPREUVE DE FORCE (voir ci-dessous), si aucun joueur n'expose, une nouvelle carte est posée visible au centre.

Ordre de jeu

Le tour de rôle pour distribuer, la distribution des cartes, et les enchères se déroulent dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsqu'un joueur est éliminé, le tour le saute et le joueur suivant est à sa gauche le premier joueur qui n'est pas encore éliminé.

Déroulement de la partie

Divisez les jetons (non fournis) en parts égales à tous les joueurs. Les cartes sont battues et distribuées par le donneur. Suivent alors une ou plusieurs phases de pari pendant lesquelles les joueurs peuvent parier (ou passer, s'ils ne veulent pas participer). À la fin de chaque phase de pari, il y a 'l'épreuve de force' pendant laquelle chaque joueur qui n'a pas précédemment passé peut montrer son 'Set'. Si personne ne veut exposer, une autre carte est posée visible sur la table et une autre phase de pari commence pour tous les joueurs qui n'ont pas encore passé. Si à n'importe quel moment, tous les joueurs ont passé, sauf un seul, ce dernier joueur prend le pot sans montrer ses cartes.

Limites des enchères

Les joueurs dans le jeu doivent se mettre préalablement d'accord sur la limite des enchères. Il doit y avoir une limite maximale pour chaque pari ; la limite recommandée est

trois jetons. Il est aussi souhaitable de limiter l'intervalle d'augmentation qu'un joueur peut donner dans n'importe quelle phase de pari ; la limite recommandée est de un par joueur.

Pari

A chaque phase de pari, un joueur a le privilège, ou le devoir, de faire la première enchère. Chaque joueur à tour de rôle, après lui, peut soit :

- (a) abandonner, en renonçant à sa main - dans ce cas, il ne participe plus au pot et ne peut pas gagner le pot quoi qu'il puisse arriver par la suite ;
- (b) suivre, ce qui signifie qu'il place dans le pot assez de jetons pour que sa contribution au pot soit aussi importante que la contribution d'un autre joueur (pendant cette phase de pari), mais sans augmenter cette contribution ;
- (c) monter, ce qui signifie qu'il place dans le pot assez de jetons pour suivre, plus un ou plusieurs jetons supplémentaires ;
- (d) attendre, ce qui signifie ne rien parier pour l'instant, si aucun joueur précédent n'a fait de pari pendant cette phase.

Une phase de pari finit quand chaque joueur qui n'a pas renoncé a eu au moins un tour pour parier et que les paris ont été égalisés - c'est-à-dire quand chaque joueur a contribué à la même hauteur que les autres joueurs pendant la phase de pari, ou qu'il a abandonné.

L'Épreuve de force

Quand les paris ont été égalisés dans la dernière phase de pari, le donneur demande, "quelqu'un veut-il exposer ?". Si un joueur a un 'Set', il peut ou non le montrer à ce moment. Si un joueur décide d'exposer, alors tous les joueurs qui sont encore en course, c'est à dire qui n'ont pas abandonné, doivent exposer à leur tour leurs cartes sur la table. Celui de ces joueurs qui a le plus grand nombre de 'Sets' gagne le pot et prend tous les jetons. Les premiers à égalité se partagent le pot. S'il reste des jetons après le partage, ils vont au gagnant qui a le moins de jetons en main, sinon à celui qui a le moins de dents !

Tous les 'Sets' doivent utiliser au moins une carte de la main du joueur pour être valables.

Variante SetUp®

Cette variante est un jeu moitié de hasard, moitié de réflexion pour 2 joueurs ou plus. Les 'Sets' sont faits selon les règles du jeu de base.

Principe

Jouer une carte de votre main qui ne fait pas de 'Set' avec les cartes déjà jouées sur la table. Les règles pour faire un 'Set' sont les règles classiques.

Préparation

Quatre cartes sont distribuées à chaque joueur, qui les prennent en main face cachée. Le reste du jeu forme une pioche sur la table.

Déroulement de la partie

Chaque joueur doit poser une carte visible à son tour.

La carte jouée est alors vérifiée par tous les autres joueurs pour voir si elle ne fait pas un 'Set' avec les cartes déjà sur la table. On doit trouver le 'Set' avant que la personne suivante ne joue à son tour une carte. Si on voit un 'Set' sur la table qui n'utilise pas la dernière carte jouée, ce set ne compte pas et le jeu continue comme s'il n'avait jamais existé.

Si n'importe lequel des autres joueurs trouve un 'Set' avec la carte jouée et deux autres cartes sur la table, le joueur

qui avait joué la carte reçoit toutes les cartes de la table. Ces cartes ne sont pas réintroduites dans la main du joueur, mais deviennent des points négatifs pour le joueur en fin de partie.

Après que chaque joueur ait joué une carte, il tire une carte en remplacement de la pioche.

Après que les joueurs essayent de faire un 'Set' avec la dernière carte jouée, ce qui est ou n'est pas possible, le joueur suivant pose à son tour une carte et la partie continue jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été tirées.

Notez, que comme il y a de plus en plus de cartes sur la table, il est de plus en plus probable qu'un 'Set' apparaisse. Il est difficile d'avoir plus de douze cartes (et même impossible d'avoir plus de 21 cartes) sur la table sans qu'un 'Set' ne soit fait par le joueur suivant, si le contrôle est fait soigneusement par les autres joueurs et qu'ils ne se laissent pas prendre par un bluffeur convaincant.

Marque

Lorsque toutes les cartes de la pioche ont été tirées, le jeu s'arrête. Le joueur qui a ramassé le plus grand nombre de cartes est le perdant. Il n'est pas nécessaire de compter les cartes ; comparez juste la hauteur des piles de cartes de chaque joueur en les plaçant côte à côte pour trouver le perdant.

Variante CoopSet

Cette version du jeu de SET® demande que tous les joueurs travaillent ensemble en coopération. On peut y jouer en solitaire comme une patience ou avec une équipe de n'importe quelle taille. Les 'Sets' suivent les règles du jeu standard.

But

Obtenir le nombre maximum de 'Sets' dans chaque disposition de douze cartes, afin de réaliser le nombre maximum de points pour l'équipe. Les joueurs travaillent à l'augmentation du score de leur équipe ou de leur score personnel, en cas de jeu solitaire.

Distribution

Douze cartes sont posées, visibles, sur la table en un rectangle de 3 x 4.

Déroulement du jeu

L'équipe trouve autant de 'Sets' que possible avec les douze cartes.

Tous les 'Sets' doivent comporter 3 cartes chacun, vous ne pouvez pas enlever 2 'Sets' qui partagent une carte. S'il y a 2 'Sets' qui partagent une même carte, l'équipe doit décider quel 'Set' prendre afin d'avoir la plus haute probabilité d'obtention d'autres 'Sets' quand les cartes de remplacement seront posées.

Après que tous les 'Sets' possibles aient été enlevés des cartes de la table, le score obtenu est ajouté au total précédent. Puis, de nouvelles cartes de la pioche sont tirées pour revenir à 12.

S'il n'y a aucun 'Set' parmi les 12 cartes exposées, des cartes supplémentaires sont ajoutées, une à une, jusqu'à ce qu'un 'Set' soit trouvé. L'équipe reçoit un point de pénalité chaque carte qu'elle doit ajouter au delà de douze pour trouver un 'Set'. Quand la pioche est épuisée, le jeu est terminé. Le total est comparé aux résultats précédents de l'équipe ou du joueur solitaire. La façon de compter les points est exposée ci-dessous.

Marque

- Si un seul 'Set' est trouvé avec les douze cartes, (s'il reste 9 cartes) : 0 point
- Si deux 'Sets' sont trouvés (il reste 6 cartes) : 1 point
- Si trois 'Sets' sont trouvés (il reste 3 cartes) : 3 points
- Si quatre 'Sets' sont trouvés (il reste 0 carte) : 5 points
- Si aucun 'Set' n'est trouvé, pour chaque carte supplémentaire au delà de 12 : -1 point

Évaluation finale

0 à 3 : Continuez à jouer

4 à 7 : Pas mal

8 à 10 : Bien

11 à 13 : Excellent

14 à 15 : Super

15 et + : Félicitations !! Envoyez votre nom au Livre des Records.

30 et + : Soit vous n'avez rien compris aux règles, soit vous êtes un abominable tricheur !

Variante 20/20

Cette version du jeu de SET® tient pour 20% à la chance, pour 20% à la stratégie, et pour les 60% restants, à la rapidité et à l'habilité de perception visuelle. Les 'Sets' suivent les règles standard.

But

Se débarrasser des cartes qui vous ont été distribuées en faisant des 'Sets' avec celles-ci et les cartes de la table, avant que vos adversaires ne le fasse avec leurs propres cartes.

Préparation

Le donneur distribue 6 cartes à chacun, une à une, et place ensuite 6 autres cartes sur la table.

Déroulement de la partie

Chaque joueur peut faire des 'Sets' en se servant de ses cartes personnelles et des 6 cartes de la table. Un 'Set' peut être réalisé avec n'importe quelle combinaison de ces cartes. Si des cartes de la table sont utilisées, elles sont remplacées par le donneur. Les cartes personnelles ne sont pas remplacées.

Il n'y a pas de tour de jeu. Chaque 'Set' qui est annoncé est vérifié par les adversaires avant de tirer les cartes de remplacement de la pioche. Si un joueur annonce un 'Set' et qu'il n'en a pas, les cartes sont remises à leurs positions

et il reçoit une carte supplémentaire en pénalité. Il n'est pas nécessaire de garder le compte des 'Sets' découverts, puisque cela ne rapporte aucun point. La pioche peut être reconstituée, en battant les cartes retirées, avant qu'un joueur n'ait épuisé toutes ses cartes personnelles.

Comme le nombre de cartes qui reste à chaque joueur va en diminuant, il devient de plus en plus difficile de faire des 'Sets'. Le joueur peut accroître ses chances en demandant des cartes personnelles supplémentaires. Cependant, c'est un peu reculer pour mieux sauter ! Un joueur ne peut jamais avoir plus de 9 cartes personnelles. S'il a déjà 9 cartes personnelles et qu'il annonce 'Set' à tort, il ne reçoit aucune carte de pénalité supplémentaire.

Marque

La première personne à se débarrasser de toutes ses cartes personnelles en faisant des 'Sets', gagne la partie et reçoit un point pour chaque carte encore détenue par les autres joueurs. Les cartes sont rassemblées, brouillées et le joueur à gauche du donneur précédent devient le nouveau donneur.

Le nombre de points à marquer au total pour être désigné vainqueur est le nombre de participants multiplié par dix (c'est-à-dire, si par exemple 3 joueurs participent, il faut marquer 30 points pour gagner, si 4 participent, il faut marquer 40, etc.). La première personne qui obtient ou dépasse ce total gagne la partie.

Solution du problème à neuf cartes

Il existe 4 collections valables :

