



*Un juego curioso con conexiones interesantes®*

**EDAD desde:** 8 años hasta adulto

**NÚMERO DE JUGADORES:** 2 a 4.

**Objetivo:** El objetivo es obtener el número más alto de puntos haciendo unos SETs conectando hasta 3 dados por turno a los dados ya jugados en el tablero.

**PASO 1:** ¿Qué es un SET®?

LA REGLA: Un SET consiste en tres dados en lo que cada característica es igual o es completamente diferente. Las tres características son:

**COLOR:** ROJO, VERDE, PÚRPURA.

**SÍMBOLOS:** Óvalos Ondas (frijoles) Diamantes.



**NÚMEROS:** Uno Dos Tres



¡Recuerde! TODAS las características deben satisfacer separadamente la regla.

Por ejemplo:



Esto es un SET porque los tres dados tienen el mismo color Y tres símbolos diferentes Y todos el mismo número de símbolos.

**PREGUNTAS RÁPIDAS DE CONTROL:** Esto es una manera fácil de cerciorarse de la exactitud de la REGLA. Usted deben contestar SÍ a las tres preguntas siguientes para hacer un SET.

P1: ¿Tiene cada uno de los 3 dados el mismo **COLOR** O son totalmente diferentes?

P2: ¿Son los **SÍMBOLOS** idénticos O totalmente diferentes en los 3 dados?

P3: ¿Son los **NÚMEROS** de símbolos idénticos O totalmente diferentes en los 3 dados?

\* Si cualquiera de estas preguntas es contestada **NO** .... entonces no es un SET!

Ejemplos de SETs.



P1: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **COLOR**.

P2: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **SÍMBOLO**.

P3: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **NÚMERO**.



P1: **SÍ**, todos los dados tienen un **COLOR** diferente.

P2: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **SÍMBOLO**.

P3: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **NÚMERO**.



P1: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **COLOR**.

P2: **SÍ**, todos los dados tienen un **SÍMBOLO** diferente.

P3: **SÍ**, todos los dados tienen un **NÚMERO** diferente.



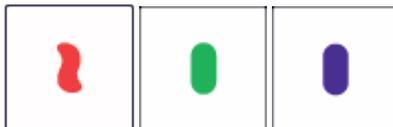
P1: **SÍ**, todos los dados tienen un **COLOR** diferente.

P2: **SÍ**, todos los dados tienen un **SÍMBOLO** diferente.

P3: **SÍ**, todos los dados tienen un **NÚMERO** diferente.

Los ejemplos siguientes no son unos SETs.

Si usted puede decir que 2 de los 3 dados son los mismos y 1 es diferente en cualquier característica, entonces **NO** es un SET. Por ejemplo:



P1: **SÍ**, todos los dados tienen un **COLOR** diferente.

P2: **NO**, dos son **ÓVALOS** y uno es **ONDA**.

P3: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **NÚMERO**.



P1: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **COLOR**.

P2: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **SÍMBOLO**.

P3: **NO**, dos tienen 3 y uno tiene 2.



P1: **NO**, dos son **rojos** y uno es **púrpura**.

P2: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **SÍMBOLO**.

P3: **SÍ**, todos los dados tienen el mismo **NÚMERO**.

**¡RECUERDA LA REGLA!** : Cada característica tiene que ser o la misma o totalmente diferente en cada uno de los tres naipes.

Ahora deténganse aquí y trate de hacer unos SETs para practicar. Al inicio tome dos dados cualquiera y mire cada una de las características para resolver qué color, símbolo y número su tercer dado debe tener para completar un SET.

Para cada dos dados hay un tercer dado que hace un SET.

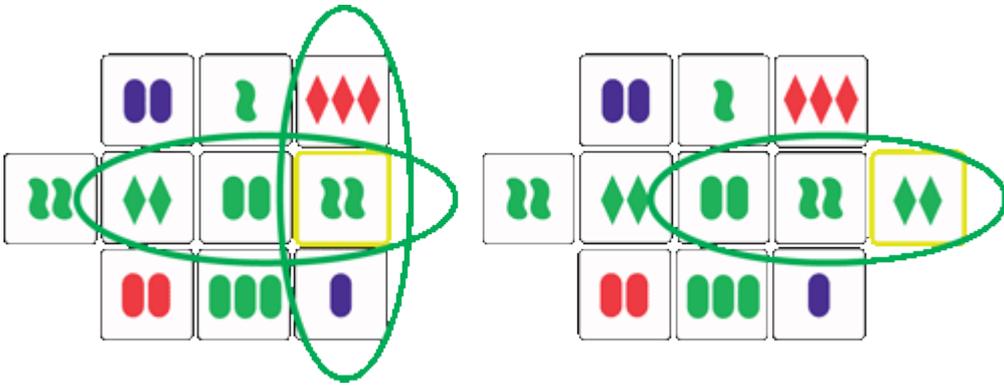
## **PASO 2: EL JUEGO**

### **COMO JUGAR:**

- A. Coloque todos los dados en la bolsa de tela.
- B. Cada jugador toma 5 dados al azar de la bolsa.
- C. Una vez que cada jugador tiene 5 dados, todos tiran los dados al mismo tiempo. La primera persona que puede ver un SET dentro de sus dados grita "SET" y así es el iniciador del juego. Si nadie tiene un SET, todos los jugadores tiran los dados otra vez y de nuevo se vuelve a comenzar. Anotación: Sólo el lado 'boca arriba' de los dados puede ser utilizado. Nunca los dados pueden ser revueltos durante el juego, a excepción del momento específico cuando todos los tiran.
- D. Después de anunciar el primer SET, esto está colocado sobre el emblema SET en el centro del tablero. Ahora el resultado del jugador se anota. (Véase: RESULTADOS)
- E. Después de que el primer SET ha sido jugado, la partida continúa en el sentido de las agujas del reloj y cada jugador tiene que usar 3 dados por turno para hacer nuevos SETs con sus dados y los dados ya jugados en el tablero. El resultado de cada uno se anota al final de cada turno. Los SETs se hacen sólo horizontalmente o verticalmente, nunca diagonalmente ni alrededor de los ángulos rectos. Cada dado conectado debe hacer un SET a menos en una dirección, pero si el dado hace más de un SET con su colocación, todos los SETs serán contados por puntos. Los dados pueden tocar otros dados sin formar un SET, con tal que un SET haya sido hecho junto con el dado nuevo y los dados ya en el tablero.
- F. Si un jugador no puede hacer un SET con sus dados y los dados ya en el tablero, él/ella puede pasar un turno y el juego continúa. Cada jugador tiene la posibilidad de pasar turno. Si nadie puede hacer un SET, todos los jugadores tiran sus dados al mismo tiempo otra vez.
- G. Un turno es completo una vez que cada jugador ha tenido su posibilidad de jugar. Al final de cada turno, todos los jugadores toman otra vez los dados necesarios de la bolsa para completar 5 dados. Los dados nuevos deben ser tirados inmediatamente y añadidos a los otros dados.
- H. TIRADA EXTRA: Antes de comenzar el turno próximo y cuando cada jugador tiene 5 dados (véase: Excepción letra I) cada uno tiene solo una vez la oportunidad de tirar algunos o todos sus dados antes de que el juego continúe. El primer jugador debe controlar que los otros hayan terminado la TIRADA EXTRA antes de continuar. Anotación: Al inicio de la partida, todos los jugadores juntos tienen la oportunidad de llegar a un acuerdo sobre un límite de tiempo para la TIRADA EXTRA, p.ej.: 30 segundos.
- I. En el último turno es posible que no haya bastantes dados en la bolsa para que cada jugador reciba 5. El primer jugador comienza, los otros siguen en el sentido de las agujas del reloj – hasta que cada uno tenga 5 ó tome lo que se ha dejado. Esto compensa la desventaja del primer jugador, que sólo ha podido hacer 3 puntos al inicio.
- J. El juego continúa hasta que un jugador no tenga más dados. Pero los otros jugadores, en este momento, tienen una sola oportunidad (si ellos/ellas todavía no han jugado en este turno) de jugar otra vez, antes de que la partida esté terminada.

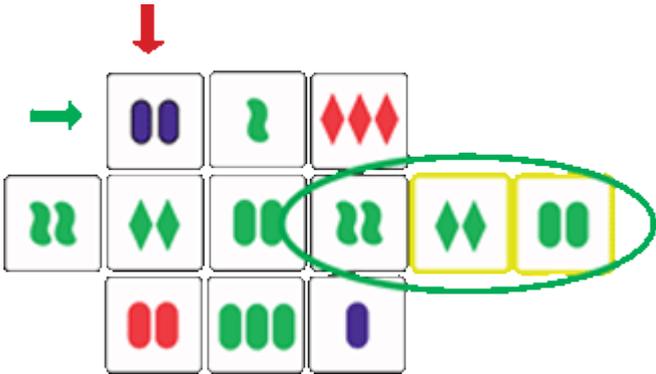
### **EJEMPLO:**

Véase abajo el ejemplo de una jugada de un sólo jugador. Los dados encuadrados de negro ya están en el tablero. Los dados encuadrados de verde son los dados que el jugador va a jugar.



El dado encuadrado de amarillo es añadido a los dados encuadrados de negro ya en el tablero haciendo así 2 SETs = 3 puntos cada uno = 6 puntos y sólo un dado jugado hasta ahora.

Entonces el jugador añade otro dado encuadrado de amarillo creando otro SET de valor = 3 puntos. Su resultado ahora es de 9 puntos por los dos primeros dados jugados.

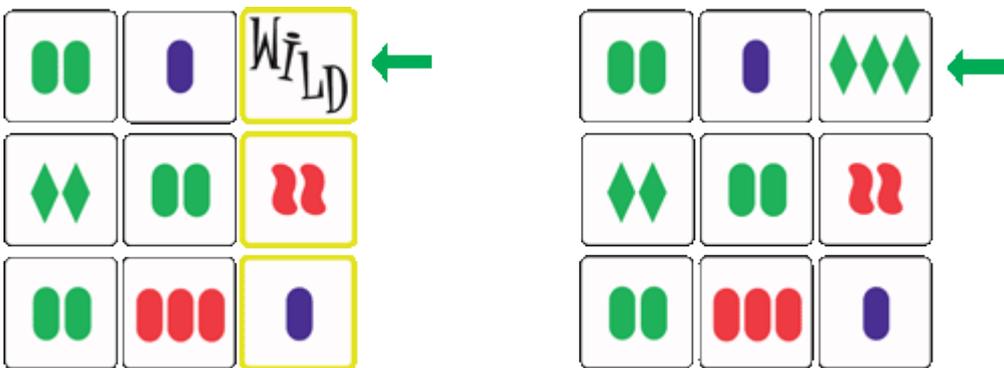


El jugador añade el tercero y último dado en este turno, creando otro SET (3 puntos). El jugador recibe un total de 12 puntos en este turno. Cada dado cuenta si él/ella hace un nuevos SET.

¡Note las dos flechas que indican 'dos, óvalos, púrpura'. Este dado no hace un SET en ambas direcciones. Pero este está perfecto, porque hay un SET por lo menos en una dirección. (horizontal)

**WILD:** Un dado "WILD" (comodín) puede ser utilizado en vez de cada otro dado necesario para completar un SET. Cuando alguien juega un WILD, él/ella debe anunciar las características de este dado y estas no pueden cambiar durante la partida. Cualquier cantidad de 'WILD' puede ser utilizada durante un turno o para hacer un SET.

**REEMPLAZADO DE WILD:** Al comienzo de cualquier turno, un jugador puede reemplazar el WILD por el dado con las características indicadas. No hay puntos para esta tirada y tampoco vale como uno de los tres dados permitidos para jugar. Un jugador no tiene automáticamente el derecho de usar el lado WILD de su dado; hay que tirar el dado antes de continuar el turno. El dado mencionado puede ser jugado en este turno.



Un WILD puede reemplazar cualquier otro dado para completar un SET. Una vez jugado, las características indicadas no pueden cambiar.

Al comienzo de un turno de cualquier jugador, el WILD puede ser reemplazado por el dado con las características.

**CASILLAS DE PUNTOS EXTRAS:** Las casillas de puntos extras son los cuadrados en el tablero que contienen unos puntos extras. Si alguien usa una casilla por primera vez, este jugador recibe los puntos extras de la casilla. Los puntos extras pueden ser sumados sólo una vez, por muchos SETs que haga con la ayuda del dado en la casilla de puntos extras.

#### RESULTADOS:

*Dados regulares:* 1 punto es anotado para cada dado en un SET. Si un dado hace más de un SET – el dado cuenta 1 punto en cada dirección.

*Wild:* No hay puntos para un WILD jugado por primera vez. Después de ser jugado y de tener las características específicas, el WILD cuenta como un dado regular si es usado en un SET. Si un WILD está en una casilla, el jugador recibe estos puntos extras. No hay puntos extras o puntos regulares si un WILD está reemplazado por un dado regular.

Al final de cada turno, los resultados son sumados. Los dados restantes, no utilizados, no cuentan nada al final de una partida. El jugador con el máximo de puntos gana.