

# SET

THE FAMILY GAME  
OF VISUAL PERCEPTION®



Instruktioner



Anvisningar



Instruksjoner



Ohjeet



Instructions



Leiðbeiningar



## Instruktioner

Formålet med spillet er at identificere et **SET** på 3 kort, ud fra 12 kort placeret på bordet med billedsiden op. Hvert kort har fire egenskaber, hvilke kan variere som følgende:

- (A) **SYMBOLER:** Hvert kort indeholder ovaler, svunget S eller rudersymboler;
- (B) **FARVER:** Symbolerne er røde, grønne eller lilla;
- (C) **ANTAL:** Hvert kort indeholder et, to eller tre symboler;
- (D) **MØNSTRE:** Symbolerne er enten massive, farvet i kanten eller stribede.

Et **SET** består af 3 kort, hvor hvert korts egenskaber set enkeltvist, er de samme på hvert kort, eller er forskellige på hvert kort. Alle egenskaber skal hver for sig opfylde denne regel. Med andre ord: Formen skal enten være den samme på alle 3 kort, eller forskellig på hvert af de 3 kort; farven skal enten være den samme på alle 3 kort, eller forskellig på hvert af de 3, osv. Se EKSEMPLER på næste side.

### ET HURTIGT CHECK – Er det et **SET**?

Hvis 2 er de samme og en er anderledes i en af egenskaberne, så er det ikke et **SET**. For eksempel, hvis 2 er røde og 1 er lilla, så er det ikke et **SET**. Et **SET** skal enten være alle ens ELLER alle forskellige i hver individuel egenskab.

### LET START

Som en hurtig introduktion, start med en lille bunke (kun de massive symboler). Dette udelukker en egenskab, Mønstre. Når du hurtigt kan se et **SET** i spiludgaven med kun 3 egenskaber, kan du blande de 2 bunker sammen for at spille den komplette version.

### SPILLET

Kortgiveren blander kort og lægger 12 kort med billedsiden op på bordet (i en firkant) så de kan ses af alle. Spillerne fjerner **SETs** på 3 kort frit fra bordet. Hvert **SET** checkes af de andre spillere. Hvis korrekt, holdes **SET**et af spilleren for et point og kortgiveren erstatter de 3 kort med 3 nye fra bunken. En spiller skal melde **SET** inden denne samler kort op. Der er ingen tur på skift, så den spiller der først melder **SET** får kontrollen med bordet. Efter at han/hun har meldt **SET**, kan ingen anden spiller samle kort op, før den forrige spiller har afsluttet. **SET** skal være samlet op indenfor få sekunder efter det er meldt. Hvis en spiller melder **SET** og ikke har et, eller hvis **SET**et er forkert, taber han/hun et point og de 3 kort returneres til bordet.

Hvis alle spillere er enige om at der ikke er et **SET** i de 12 kort, lægges 3 nye kort med billedsiden op på bordet. De 3 kort bliver ikke erstattet når det næste **SET** er fundet, derved er antallet tilbage på 12 kort. Note: Oddsene er ~ 33:1 på at et **SET** er tilstede med 12 kort og oddsene er ~ 2500:1 når der er 15 kort på bordet.

Spillet fortsætter indtil bunken er opbrugt. Ved afslutningen af spillet kan der være kort tilbage, der ikke danner et **SET**. Antallet af **SETs** samlet af hver spiller sammenlægges derpå. Et point gives for hvert **SET**. Den højeste pointscore vinder. Hvis du ønsker et længere spil, skifter kortgivning videre til personen på kortgiverens venstre side og spillet forsætter efter bunken er blandet grundigt. Når alle spillere har givet kort, stopper spillet. Spiller med højeste samlede pointscore vinder. Hvis spilleren ikke finder et **SET**, når det spilles som kabale, lægges der 3 ekstra kort ned med en straf på et **SET**. For at vinde

### PRISBELØNNET!

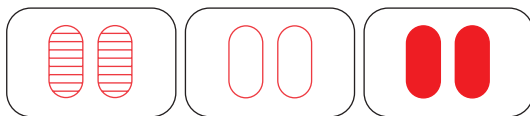
**SET**® er et af de mest prisbelønnede spil gennem tiden. Det har vundet over 25 Bedste Spil Priser, inklusiv: MENSA Select Award, Dr. Toys 10 Best Games Award, Creative Childs Preferred Choice Award, Games Magazines "Games 100 Award" og Teachers' Choices "Best 25 Games of the past 25 years".

For at lære mere om alle vores prisbelønnede spil, besøg [www.setgame.com](http://www.setgame.com). Sørg for at checke vores Gratis Daglige Puslespil.

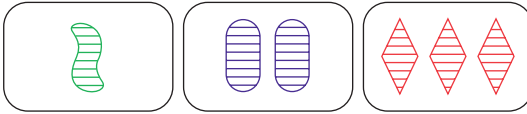
---

### Eksempler

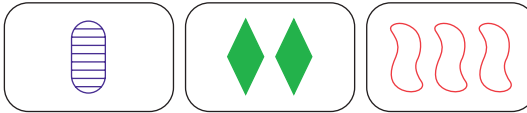
For eksempel, følgende er **SETs**:



Alle 3 kort er **røde**; alle er **ovale**; alle har **2 symboler** og alle har forskellige **mønstre**.

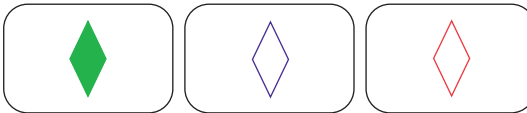


Alle har forskellige **farver**; alle har forskellige **symboler**; alle har forskelligt **antal symboler**; og alle har det samme **mønster**.

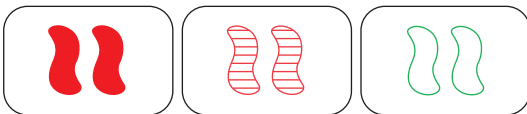


Alle har forskellige farver; alle har forskellige symboler; alle har forskelligt antal symboler; og alle har forskelligt mønster.

**Følgende er ikke SETs:**



Alle har forskellige farver; alle er rudersymbol; alle har Et symbol; men 2 er farvede i kanten og 1 er massiv.



Alle har svunget S; alle har forskellige mønstre; alle har to symboler; men 2 er røde og 1 er ikke.

---

**SET®** - Familie spil med visuel perception  
Alder: 6 til voksen. Antal spillere: 1 eller flere.  
[www.setgame.com](http://www.setgame.com) / [www.bergsalaenigma.com](http://www.bergsalaenigma.com)

# FIVE CROWNS



**AN AWARD-WINNING GAME ★  
FROM SET ENTERPRISES.**

**EASY TO LEARN! ★**

**A GAME FOR ★  
THE ENTIRE FAMILY!**



©1988, 1991 Cannel, LLC. Manufactured by Set Enterprises, Inc. SET® is a registered trademark of Cannel, LLC. THE FAMILY GAME OF VISUAL PERCEPTION™ is a trademark of Cannel, LLC. All rights reserved. Distributed by Bergsala Enigma A/S, Vaseholmen 1, 2650 Hvidovre DK. [www.bergsalaenigma.com](http://www.bergsalaenigma.com)

SCAN-22014-030