



EASY START
For a quick introduction, start with the small deck (*just the solid symbols*). This eliminates one feature, *shading*. Once you can quickly see a *SET* when playing the 3 feature version, shuffle the 2 decks together to play the full game.

THE PLAY
The dealer shuffles the cards and lays 12 faceup on the table (*in a rectangle*) so that they can be seen by all. Players remove *SETs* of 3 cards from anywhere on the table. Each *SET* is checked by the other players. If correct, the *SET* is kept by the player for one point and the dealer replaces the 3 cards with 3 from the deck. A player must call *SET* before picking up the cards. There are no turns, the first player to call *SET* gets control of the board. After he/she has called *SET*, no other player can pick up cards until that player has finished. The *SET* must be picked up within a few seconds after calling it. If a player calls *SET* and does not have one, or if the *SET* is incorrect, he/she loses one point, and the 3 cards are returned to the table.

If all players agree that there is not a *SET* in the 12 cards, 3 more cards are laid faceup on the table. The 3 cards are not replaced when the next *SET* is found, reducing the number back to 12. The play continues until the deck is depleted. At the end of the game there may be cards remaining that do not form a *SET*. The number of *SETs* held by each player is then counted. One point is given for each *SET*. High score wins.

If you want a longer game, the deal passes to the person on the dealer's left, and the play resumes with the deck being reshuffled. When all the players have dealt, the game ends. The player with the highest overall score wins.

When playing solitaire, if the player does not find a *SET*, 3 more cards are laid down with a penalty of one *SET*. To win the game, the player must remove this penalty by finding a *SET* on the table out of the last 12 cards.

EXAMPLES
The following are SETs:

All three cards have the *same shape*, the *same color*, the *same number* of symbols and they all have *different shading*.

All three cards have *different shapes*, *different colors*, and *different numbers* of symbols and they all have the *same shading*.

All three cards have *different shapes*, *different colors*, *different numbers* of symbols and *different shadings*.

The following are not SETs:

All three cards have the *same shape*, *different colors* and the *same number* of symbols, but they are not all the *same* OR all *different in shading*: two are outlined and one is not.

All three cards have the *same shape*, the *same number* of symbols and all *different shadings*, but they are not all the *same* OR all *different in color*: two are red and one is not.

SET **Instructions en Français**
Le Jeu Familial de Perception Visuelle®
Age: 6 ans à adulte • **Nombre de joueurs:** 1 ou plusieurs

RÈGLES DU JEU
Le but du jeu est d'identifier une série (*SET*) de trois cartes parmi douze cartes déposées sur la table. Chaque carte a une variation de chacune des quatre caractéristiques suivantes:

Forme	Couleur	Nombre	Remplissage
ovale	rouge	un	plein
vague	violet	deux	hachuré
losange	vert	trois	vide

Un *SET* consiste de trois cartes sur lesquelles chaque caractéristique est soit la même sur chaque carte OU différente sur chaque carte. C'est-à-dire n'importe quelle caractéristique dans le *SET* de trois cartes est soit commune à toutes les trois cartes out différente sur chaque carte. Voir les exemples.

LA RÈGLE MAGIQUE
Si deux le sont ... et une ne l'est pas, ce n'est pas un *SET*.

JEU RAPIDE
Pour une introduction facile, spécialement pour enfants âgés de moins de six ans, commencez avec *les cartes solides seulement*. Ceci élimine une caractéristique, *le remplissage*. Jouez tel qu'indiqué ci-dessous, mais déposez seulement neuf cartes. Lorsque vous pouvez facilement identifier un *SET* avec cette mini-version de 27 cartes, mélangez toutes les cartes ensemble.

LE JEU
Le donneur les mélange, et dépose 12 cartes face visible (*trois fois quatre en rectangle*). Les joueurs enlèvent le *SET* de trois cartes lorsqu'il est trouvé. Chaque *SET* est vérifié par les autres joueurs. Si correct, le joueur garde le *SET* pouvoir recevoir un point et les trois cartes seront remplacées par trois autres du jeu de cartes. Les joueurs ne jouent pas à tour de rôle mais ramassent les *SET* lorsqu'ils les voient.

Un joueur doit annoncer *SET* avant de ramasser les cartes. Après qu'un joueur annonce un *SET*, les autres joueurs ne peuvent plus ramasser de cartes avant qu'il ait terminé. Si un joueur annonce un *SET* mais est incorrect, il perd un point. Les trois cartes sont remises en place.
Si tous les joueurs sont d'accord qu'il n'y a pas de *SET* parmi les 12

cartes, trois autres cartes seront déposées face visible. Ces cartes ne seront pas remplacées lorsque le prochain *SET* est ramassé, ramenant le nombre total à 12.

On continue jusqu'à ce que les cartes soient épuisées. À la fin du jeu, il peut y avoir quelques cartes qui ne forment plus de *SET*. Un point est accordé pour chaque *SET* obtenu et additionné au pointage de chaque joueur. Le joueur avec le plus haut pointage gagne.

Si vous désirez prolonger le jeu, c'est maintenant le tour de la personne à la gauche du donneur et le jeu recommence avec les cartes mélangées à nouveau. Lorsque tous les joueurs auront réparti les cartes, le jeu est terminé. Le joueur avec le plus haut pointage au total gagne.

En jouant solitaire, si un joueur ne peut pas trouver de *SET*, on dépose 3 cartes de plus en recevant un point de pénalisation. Pour gagner le jeu, le joueur doit trouver un *SET* parmi les 12 dernières cartes sur la table afin de soustraire ce point de pénalisation.

Voici des exemples de SETs:

Toutes les trois cartes contiennent la *même forme*, la *même couleur*, le *même nombre* de formes et toutes ont un *remplissage différent*.

Toutes les trois cartes contiennent des *formes différentes*, des *couleurs différentes*, des *nombre différents* et toutes les trois ont le *même remplissage*.

Toutes les trois cartes ont des *formes différentes*, des *couleurs différentes*, des *nombre de formes différents* et des *remplissages différents*.

Les exemples qui suivent ne sont pas des SETs:

Toutes les trois cartes contiennent la *même forme*, des *couleurs différentes*, le *même nombre* de formes, mais pas le *même remplissage*: deux sont vides et une est pleine.

Toutes les trois cartes contiennent les *mêmes formes*, le *même nombre* de formes et toutes des *remplissages*

SET **Instrucciones en Español**
El Juego Familiar de Percepción Visual®
Edad: desde 6 años en adelante
Número de jugadores: 1 ó más

REGLAS DEL JUEGO
El objetivo del juego es identificar un grupo *SET* de tres naipes entre doce arreglados sobre la mesa. Cada naipe es único y contiene una variación de las cuatro características siguientes:

Símbolo	Color	Número	Tono
	rojo	uno	sólido
	púrpuro	dos	rayado
	verde	tres	vacío

Un **SET** consiste de tres naipes en los que cada característica es igual o es diferente. Es decir, cualquier característica en el **SET** es común en los tres naipes o es completamente diferente.

Es decir, los tres naipes en el **SET** deben tener el mismo color, o uno de cada color; el mismo símbolo, o uno de cada símbolo; el mismo número o uno de cada número y finalmente, el mismo tono o uno de cada tono. Vea los ejemplos.

LA REGLA MÁGICA

Si dos naipes son... y uno no es, entonces el grupo no es un **SET**.

COMIENZO RÁPIDO

Para una instrucción rápida, especialmente para niños menores de seis años, empiece con el mazo de naipes pequeño (*sólo las naipes sólidos*). Esto elimina una característica, el *tono*. Juegue como se indica a continuación solamente con nueve naipes. Una vez que pueda identificar un **SET** rápidamente en esta versión, baraje todos los naipes juntos para que el juego sea completo.

EL JUEGO

El repartidor baraja los naipes y coloca doce sobre la mesa cara hacia arriba (*en un rectángulo de tres por cuatro*) de manera que todos los jugadores puedan verlas.

Los jugadores remueven un grupo (**SET**) de tres naipes tan pronto como lo ven. Cada **SET** es verificado por los otros jugadores. Si el

SET es correcto, el jugador que lo identificó retiene los tres naipes y recibe un punto, y el repartidor los reemplaza con otros tres del mazo. Los jugadores no toman turnos, sino recogen los **SETs** en cuanto los ven. El jugador no toman turnos, sino recogen los **SETs** en cuanto los ven.

El jugador deberá decir **SET** en voz alta antes de recoger los naipes. Si un jugador ha dicho **SET**, ningún otro jugador puede recoger unos naipes hasta que el primero haya terminado. Si un jugador dice **SET** y el **SET** es incorrecto, el jugador pierde un punto y los tres naipes se colocan nuevamente sobre la mesa.

Si todos los jugadores están de acuerdo en que no hay un **SET** entre los 12 naipes sobre la mesa, el repartidor agrega tres naipes más, siempre cara hacia arriba. Estos naipes no se reemplazan cuando el siguiente **SET** se recoge, disminuyendo el número a 12 nuevamente. Anotación: Hay ~ 33:1 de suerte que hay un **SET** entre los 12 naipes y ~ 2500:1 de suerte si hay 15 naipes sobre la mesa.

El juego continúa hasta que la baraja se haya agotado. Al final del juego, es posible que haya unos naipes que no forman un **SET**. El número de **SETs** que cada jugador ha ganado se cuenta, se otorga un punto por cada uno y se agrega a su marcador. El jugador con el puntaje más alto gana.

Si usted quiere continuar con el juego, se asigna el jugador a la izquierda del repartidor anterior y el juego continúa con los naipes barajados nuevamente. Cuando todos los jugadores han repartido, el juego se termina. El jugador con el marcador más alto en total gana.

Si usted juega solitario y no puede encontrar un **SET**, 3 otros naipes se ponen en la mesa - pero esto vale un punto de penalización. Para ganar el juego, hay que encontrar un **SET** entre los últimos 12 naipes colocados sobre la mesa para eliminar este punto de penalización.

Por ejemplo, los grupos siguientes son **SETs**:



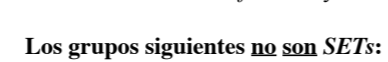
Todos los tres naipes contienen el *mismo símbolo*, el *mismo color*, el *mismo nombre* de símbolos y todos contienen **tonos diferentes**.



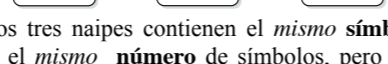
Todos los tres naipes contienen **símbolos diferentes**, **colores diferentes**, **números** de símbolos *diferentes* y todos los tres tienen el *mismo tono*.



Todos los tres naipes contienen **símbolos diferentes**, **colores diferentes**, **números** de símbolos *diferentes* y **tonos diferentes**.



Los grupos siguientes **no son SETs**:



Todos los tres naipes contienen el *mismo símbolo*, **colores diferentes**, el *mismo número* de símbolos, pero no el *mismo tono*: dos son vacíos y uno es sólido.



Todos los tres naipes contienen los *mismos símbolos*, el *mismo número* de símbolos y todos un **tono diferente**, pero no el *mismo color*: dos son *rojos* y uno *es verde*.

SET is Award Winning!

SET® has won over 35 Best Game Awards, including: MENSA Select Award, Dr. Toy's 10 Best Games Award, Creative Child's Preferred Choice Award, Games Magazine "Games 100 Award," Teachers' Choice "Best 25 Games of the past 25 years."



SET® Junior
Your very first SET game! With this two-sided game board kids can start to play as young as 3! Match tiles to create SETs on one side, then race to find SETs on the other. Point chips make scoring fun!

Ages: 3 to adult • Players: 2 to 4

What's Your Next Play?

Check out more award-winning games by Marsha J. Falco.



WordSpiel®
Be the first to play all 10 of your cards by making words. Each turn, start your word with the last card played. Just like the name, *WordSpiel*, *Spiel* uses the **S** from *WordS*. It's the word game...*Where the END...is just the BEGINNING!*®

Ages: 8 to adult • Players: 1 to 6

Karma®
What Goes Around...Comes Around!® Race to get rid of all of your cards by playing a card of equal or higher value. In this game there are multiple winners. You never really know who's going to lose until the very last card. The dramatic ending calls for an instant rematch!



Ages: 8 to adult • Players: 2 to 6



Five Crowns®
The game isn't over 'til the Kings go wild!® This five-suited rummy-style game is a quick favorite for avid and casual card players alike. A rotating wild card keeps players on their toes!

Ages: 8 to adult • Players: 1 to 7

Five Crowns® Junior
Kid-style rummy! Match all 5 cards in your hand to win a treasure chip. The player with the most treasure wins the game. The wild card rotates just like in the original Five Crowns game.



Ages: 5 to adult • Players: 2 to 6



Quiddler®
The SHORT Word Game® Winner of over 20 Best Game Awards! The challenge is to combine all the cards in your hand into words. The number of cards dealt increases each round. *For the FUN of Words®*

Ages: 8 to adult • Players: 1 to 8

Quiddler® Junior
FUN with words! A perfect game for witty word wizards and early readers alike. Each card contains a kid-sized word and colorful picture. Point chips make scoring fun & easy.



Ages: 6 to adult • Players: 2 to 6



Zangle®
What's a Zangle? Twist, flip or spin your cards to make the shape on another card. Play together or challenge yourself with this brain-twisting shape-building game. With 3 ways to play, Zangle is visually challenging and addictively fun!

Ages: 6 to adult • Players: 1 to 6



Satisfy Your APPetite!
Download the SET Mania App for your phone or tablet today!



We wanna hear about all the fun you had!
Contact us at: Customer Service, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511 • playmonster@playmonster.com
1-800-524-4263. For more fun, visit playmonster.com

© 2019 Cannei, LLC. All rights reserved. **Zangle**, **Five Crowns**, **Karma**, **WordSpiel**, **Quiddler**, **SET** and related logos and taglines are registered trademarks of Cannei, LLC. Made in China.

