

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Un jeu de Marsha J. Falco pour 2 à 4 joueurs âgés de 8 ans et plus

But du jeu

Obtenir le maximum de points en faisant des SETs en connectant 3 dés à la fois dans chaque partie avec les dés déjà joués sur le tablier.

Préambule

Qu'est-ce qu'un SET® ?

Règle

Un SET® contient 3 dés dont chaque caractéristique individuelle doit être ou la même ou totalement différente sur chacun des 3 dés.

Les 3 caractéristiques sont :

COULEURS ROUGE

FORMES Ovale



NOMBRE Il y a *une*,



VERT

Ondes (haricots)



deux ou



POURPRE

Diamants



trois formes



Souvenez-vous! TOUTES les caractéristiques doivent satisfaire séparément la règle.

Par exemple :



Ceci est un SET car les trois dés contiennent la même couleur, ET trois formes différentes, ET tous le même nombre.

Questions de contrôle rapides

Ainsi c'est facile de contrôler si vous jouez selon **la règle**.

Il faut pouvoir dire **OUI** à **toutes** les 3 questions suivantes pour faire un SET.

Q1: Est ce que la **couleur** est **soit** la même **soit** différente sur chacun des 3 dés ?

Q2: Est ce que la **forme** est **soit** la même **soit** différente sur chacun des 3 dés ?

Q3: Est ce que le **nombre** des formes est **soit** la même **soit** différente sur chacun des 3 dés ?

Si votre réponse est **NON**ce n'est pas un SET!

Exemples de SETs



Q1 : OUI, tous les dés contiennent la même **couleur**.

Q2 : OUI, tous les dés contiennent la même **forme**.

Q3 : OUI, tous les dés contiennent le même **nombre**.



Q1 : OUI, tous les dés contiennent une **couleur** différente.

Q2 : OUI, tous les dés contiennent la même **forme**.

Q3 : OUI, tous les dés contiennent le même **nombre**.



Q1 : OUI, tous les dés contiennent la même **couleur**.

Q2 : OUI, tous les dés contiennent une **forme** différente

Q3 : OUI, tous les dés contiennent un **nombre** différent



Q1 : OUI, tous les dés contiennent une **couleur** différente.

Q2 : OUI, tous les dés contiennent une **forme** différente

Q3 : OUI, tous les dés contiennent un **nombre** différent

Les exemples suivants ne sont PAS des SETs.

Si vous pouvez dire que 2 des 3 dés sont les mêmes et 1 est différent de n'importe quelle caractéristique, alors ce n'est PAS un SET.

Par exemple :



Q1 : OUI, tous les dés contiennent une **couleur** différente.

Q2 : **NON**, deux sont **ovales** et un est une **onde**

Q3 : OUI, tous les dés contiennent le même **nombre**



Q1 : OUI, tous les dés contiennent une **couleur** différente.

Q2 : OUI, tous les dés contiennent la même **forme**.

Q3 : **NON**, deux contiennent **3 formes** et un **2**



Q1 : **NON**, deux sont **rouges** et un est **pourpre**.

Q2 : OUI, tous les dés contiennent la même **forme**.

Q3 : OUI, tous les dés contiennent le même **nombre**

Souvenez-vous de cette règle

Chaque caractéristique, vue individuellement, doit être pareille OU entièrement différente sur chacun des 3 dés.

Maintenant faites une petite pause, prenez une minute pour essayer de faire quelques SETs. Pour commencer, prenez n'importe quels deux dés et vérifiez chaque caractéristique, une par une, pour voir quelle **couleur**, quelle **forme** et quel **nombre** le troisième dé devra contenir pour en faire un SET. Pour chaque paire de dés il y en a un troisième pour faire un SET.

Le Jeu

Contenu

42 dés, 1 tablier, 1 pochette en tissu, les règles.

Comment jouer

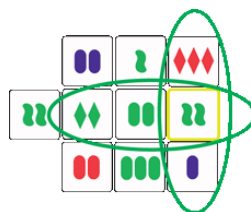
- Mettez les dés dans la pochette en tissu.
- Chaque joueur prend 5 dés de la pochette à l'aveuglette.
- Dès que chaque joueur a ses 5 dés, tous lancent leurs dés simultanément. La première personne à découvrir un SET parmi ses dés, annonce « SET », et joue en premier. Si aucun joueur n'a un SET, tous jettent les dés à nouveau et recommencent.
Note : Seule la face supérieure des dés peut être jouée. Il est interdit de retourner les dés, sauf au moment spécialement indiqué.
- Après que le premier SET ait été annoncé, il sera placé sur le logo au milieu du tablier. Ensuite les points de ce joueur seront notés (voir **résultats**).

- E.** Une fois que le premier SET a été joué, le jeu continue dans le sens horaire et chaque joueur peut connecter jusqu'à 3 dés à la fois pour faire de nouveaux SETs avec les dés déjà exposés sur le tablier. Les points de chaque joueur seront notés à la fin de chaque partie. Les SETs ne peuvent être faits qu'horizontalement ou verticalement, non diagonalement ou autour des coins.
- Lorsqu'un dé est joué, il faut que celui-ci fasse au moins un SET dans une direction, mais si le dé fait plus d'un SET avec sa connexion, tous les SETs compteront pour des points. Des dés peuvent toucher d'autres dés sans faire un SET, pourvu que 1 SET ait été fait avec de nouveaux dés et les dés déjà joués sur le tablier.
- F.** Au cas où un joueur ne peut pas faire de SET lors de son tour, il/elle peut passer et le jeu continue.
- Chaque joueur a également le droit de passer son tour.
- Si aucun joueur ne peut faire un SET, tous les joueurs jettent leurs dés à nouveau et un nouveau tour commence.
- G.** Le tour est terminé quand chaque joueur a eu une chance de jouer.
- À la fin de chaque tour, tous les joueurs prennent les dés nécessaires de la pochette afin d'avoir de nouveau 5 dés par personne.
- Les nouveaux dés doivent être jetés immédiatement puis ajoutés aux autres dés.
- H. Relance**
- Avant qu'un nouveau tour ne commence et que tous les joueurs complète leur jeu à 5 dés (voir exception en **I**), chaque joueur a la possibilité de relancer une partie de ses dés ou tous ses dés **une fois** avant que le jeu ne continue. Le premier joueur doit attendre que tous les autres ont décidé de leur relance avant de continuer.
- Note : Les joueurs peuvent s'accorder préalablement pour fixer une limite de temps pour décider de la relance, par exemple 30 secondes.
- I.** Au dernier tirage il est possible qu'il n'y ait plus assez de dés pour que chaque joueur en ait de nouveau 5. Le premier joueur tire les premiers dés, ensuite tous les autres – dans le sens horaire – tirent à tour de rôle, pour que chacun ait de nouveau 5 dés ou ce qui reste. Ceci égalise le désavantage du premier joueur, n'ayant eu au début que la possibilité de faire 3 points avec le premier SET.
- J.** Le jeu continue jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de dés. Dès que ce joueur a terminé, chaque joueur n'ayant pas encore eu la possibilité de jouer son tour peut encore jouer une dernière fois avant que le jeu soit vraiment terminé.

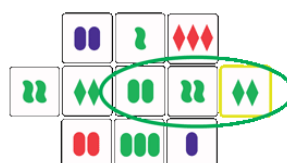
Exemple

L'exemple ci-dessous montre les possibilités de connecter les dés et ainsi de faire des points. Les dés encadrés de noir se trouvent déjà sur le tablier. Les dés encadrés de jaune sont ceux que le joueur a ajoutés.

Le dé « jaune » est connecté au dé « noir » sur le tablier faisant ainsi 2 SETs – et chacun vaut 3 points
Total : 6 points pour le premier dé connecté.

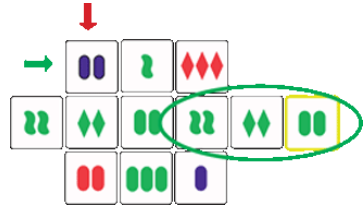


Puis le joueur ajoute un deuxième dé « jaune » faisant un autre SET qui vaut 3 points. – Le résultat cumulé est maintenant de 9 points pour les deux premiers dés joués.



Le joueur ajoute le troisième et dernier dé, pour ce tour, faisant ainsi encore un autre SET = 3 points de plus. Résultat total pour ce tour = 12 points. On peut gagner des points avec chaque dé qui fait un nouveau SET.

Remarquez les deux flèches qui sont dirigées vers le dé « deux, ovale, violet ». Ce dé ne fait pas un SET dans les deux directions. Mais c'est quand même valable, puisqu'il y a au moins 1 SET dans au moins une direction (horizontale).



Wild

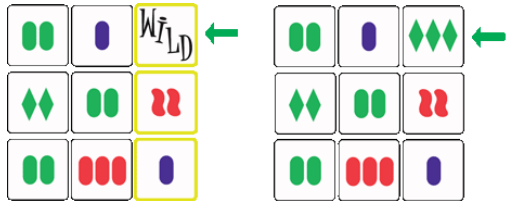
Un dé « Wild » peut remplacer n'importe quel autre dé pour faire un SET. Si un joueur place un Wild, il doit annoncer les caractéristiques que ce dé représente et celles-ci ne peuvent pas être changées. On peut jouer n'importe quel nombre de Wild durant son tour ou dans un SET.

Remplacement de Wild

Au début du tour de chaque joueur, il/elle peut remplacer une Wild avec un dé, pourvu que ce dé contienne les caractéristiques précédemment indiquées. Ce remplacement ne rapporte pas de points et ne fait pas partie des 3 dés que le joueur a le droit de jouer. Le joueur ne peut pas automatiquement utiliser le côté Wild d'un dé, il doit jeter le dé avant de continuer son tour. Le dé peut être joué durant ce même tour.

Un dé Wild peut remplacer n'importe quel dé pour faire un SET. Une fois joué, ses caractéristiques ne peuvent plus être échangées.

Au début du tour de n'importe quel joueur, le dé Wild peut être échangé avec le dé ayant les caractéristiques demandées.



Cases bonus

Les cases bonus sont les cases numérotées sur le tablier. Quand une case bonus est occupée pour la première fois, ce joueur reçoit le bonus indiqué qui sera rajouté à son total. Les points bonus ne comptent que la première fois, peu importe combien de SETs y seront faits ensuite.

Résultats

Dés ordinaires : On reçoit un point par dé dans un SET. Si le même dé fait partie d'un autre SET, alors il compte un point par SET.

Wild : On ne reçoit pas de points pour le Wild quand il est joué pour la première fois. Mais une fois que ses caractéristiques ont été déterminées, il compte comme un dé régulier dans un SET. Si un dé Wild occupe un carré bonus, le joueur reçoit les points bonus. Il n'y a ni points bonus ni points ordinaires au moment où le Wild est remplacé par le dé avec les caractéristiques indiquées.

À la fin de la partie on additionne les points de chaque tour et de chaque joueur. Les dés non utilisés ne comptent rien à la fin du jeu.

Le joueur avec le maximum de points gagne.