

SEP: Cirkel van Zeven

Een tactisch kaartspel van reeksen, sets en timing: beheers de cirkel, claim alle zeven.

Om SEP te spelen:

- 1 standaard kaartspel (52 kaarten)
- 7 tokens (munten, fiches of vergelijkbaar)

Overzicht

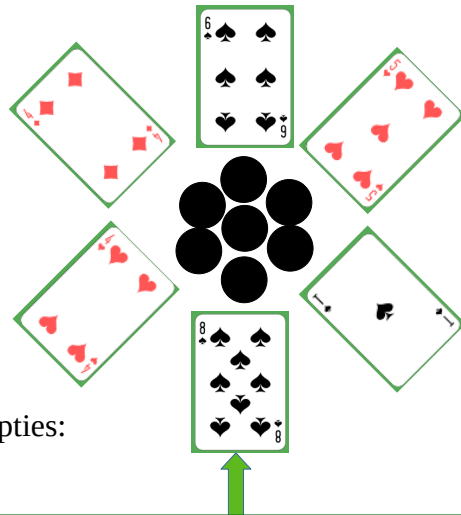
SEP is een tactisch kaartspel voor twee spelers. Door cijferkaarten in een gedeelde cirkel te plaatsen, maken spelers combinaties van gelijke of opeenvolgende kaarten om tokens te verdienen.

De eerste speler die alle zeven tokens verzamelt wint direct — **SEP!**

Koningen, vrouwen en boeren zijn actiekaarten waarmee spelers kaarten uit de cirkel verwijderen.

Vorbereiding

1. Verwijder alle koningen, vrouwen en boeren uit het kaartspel (dit zijn de actiekaarten).
2. Schud apart:
 - 40 cijferkaarten (aas–10): de voorraad
 - 12 actiekaarten
3. Leg 6 cijferkaarten open in een cirkel.
4. Leg 7 tokens in het midden.
5. Beide spelers nemen:
 - 2 cijferkaarten
 - 2 actiekaarten



De kaart die je bij optie 1 aansluit leg je óp een kaart van de cirkel. Daarbij moet je rekening houden met één van de 'buurkaarten' (zie 'aansluitregels').

Een speelbeurt:

Kies aan het begin van je speelbeurt één van de volgende opties:

Optie 1: Speel een cijferkaart

- Neem een kaart van de voorraad of de reserve.
- Leg één kaart in de cirkel (zie aansluitregels).

Optie 2: Speel een actiekaart

- Neem een actiekaart.
- Zet één van je actiekaarten in.

Je mag niet beide opties kiezen.

Reserve

Kun of wil je geen cijferkaart plaatsen:

Leg een kaart open naast de trekstapel (de reserve)

Je moet 1 token terugleggen (als je er één hebt).

Je mag in plaats van een kaart van de voorraad de bovenste kaart van de reserve nemen als deze aansluit.

Geen bruikbare actiekaart

Kun je geen actiekaart gebruiken: Leg er één open af

Je moet 1 token terugleggen (als je er één hebt).

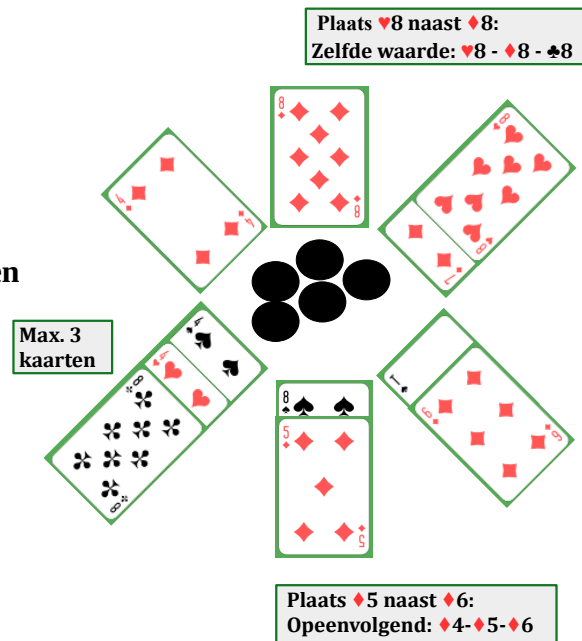
Aansluitregels — Je mag per beurt één kaart plaatsen

Een kaart moet naast een kaart worden gelegd die voldoet aan één van de volgende regels:

- Zelfde kleur en één hoger of lager in waarde
- Zelfde waarde (ongeacht kleur)

Let op:

- **De onderliggende kaart moet zichtbaar blijven**
- Alleen de kaart links of rechts is relevant
- Azen sluiten aan op zowel 2 als 10
- Maximaal 3 kaarten per stapel



Combinaties

Een combinatie bestaat uit drie of meer kaarten die:

- Opeenvolgend zijn (zelfde kleur), of
- Dezelfde waarde hebben

Kaarten in een combinatie hoeven **niet naast elkaar** te liggen in de cirkel.

Tokens scoren

- Elke nieuwe combinatie levert **1 token** op
- Meerdere combinaties in één beurt leveren elk een token op
- Het uitbreiden van een bestaande combinatie levert ook **1 token** op
- Een reeks van 6 kaarten levert **2 tokens** op

Geen tokens meer in het midden? Dan moet de tegenstander er één terugleggen wanneer jij scoort!

Actiekaarten

De kleur van de actiekaart moet overeenkomen met de kaart die je verwijdert.

- **Boer:** verwijder 1 kaart (bovenste kaart bij een stapel)
- **Vrouw:** verwijder 2 kaarten van één stapel
- **Koning:** verwijder een stapel van 3 kaarten → +1 token

Wanneer ♥ Boer de ♥8 weghaalt
ontstaat er een nieuwe combinatie:
♦4-♦5-♦6-♦7-♦8 → +1 token.

Met ♣ Koning kan je de stapel van
♣ 8 weghalen → +1 token!

Verwijderde kaarten worden gedekt weggelegd en kunnen later terugkomen in het spel.

Als het verwijderen van kaarten een combinatie oplevert, krijg je een token.

Lege plekken opvullen

Ontstaat er een lege plek in de cirkel:

- Vul deze met een kaart van de voorraadstapel of de reserve
- Levert dit een combinatie op, dan krijg je een token.

Actiekaarten opnieuw schudden

Is de actiekaartenstapel leeg als een speler een actiekaart wilt spelen:

- Schud de afgelegde én de actiekaarten van beide spelers
- Geef beide spelers 2 nieuwe actiekaarten
- De speler die aan de beurt is neemt nog 1 extra actiekaart

Vorraadstapel opnieuw schudden

Is de voorraadstapel leeg:

- Schud de afgelegde kaarten én reservekaarten
- Is deze tweede stapel leeg, dan herhaal je dit nog één keer

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer:

- Een speler alle 7 tokens heeft (directe winst), of
- De derde voorraadstapel op is

De speler met de meeste tokens wint.

Bij gelijkspel:

- Schud de kaarten en speel door totdat één speler voorstaat

SEP SOLO

Je kan SEP ook solo spelen met de volgende aanpassingen:

1. Tussen het spelen van twee actiekaarten moet er altijd een cijferkaart gespeeld worden. Je mag dus nooit twee actiekaarten achter elkaar spelen.
2. Gespeelde actiekaarten worden dakpansgewijs weggelegd, zodat je kan zien welke er al gespeeld zijn.
3. Kan je geen kaart aansluiten dan leg je een kaart op de afspeelstapel. Er is geen 'reserve'.
4. Als de laatste actiekaart is gespeeld eindigt een spelronde. Actiekaarten worden dus niet meer geschud.
5. Je scoort pluspunten als je alle 7 tokens hebt veroverd en er nog actiekaarten over zijn. Elke overgebleven actiekaart op tafel levert 1 punt op. De twee actiekaarten die je in bezit hebt tel je dus niet mee. Krijg je door de laatste actiekaart het laatste token, dan scoor je nul punten.
6. Heb je na het spelen van de laatste actiekaart nog niet alle 7 tokens uit de cirkel gehaald, dan krijg je evenveel minpunten als het aantal tokens dat nog in de cirkel ligt.
7. Winnen van het spel:
 - a: Speel twee rondes. Je wint van het spel als je na de tweede ronde minimaal 7 punten hebt.
 - Of:
 - b: Speel drie rondes. je wint als je na de derde ronde 11 punten hebt.