

SEP

Circle Clash

Ein taktisches Kartenspiel, in dem Reihen, Sets und Timing den Kampf um sieben Spielsteine entscheiden

Für SEP benötigt ihr:

- 1 normales Kartenspiel (52 Karten)
- 7 Spielsteine (Münzen, Plättchen o. Ä.)

Überblick

SEP ist ein taktisches Kartenspiel für zwei Spieler. Indem sie Zahlenkarten in einem gemeinsamen Kreis ablegen, bilden sie Kombinationen aus gleichen oder aufeinanderfolgenden Karten und gewinnen Spielsteine.

Wer zuerst alle sieben Spielsteine gesammelt hat, gewinnt sofort — SEP!

Könige, Damen und Buben sind Aktionskarten, mit denen sich Karten aus dem Kreis entfernen lassen.

Vorbereitung

1. Trennt Könige, Damen und Buben vom übrigen Kartenspiel (das sind die Aktionskarten).
2. Mischt getrennt:
 - 40 Zahlenkarten (Ass bis 10): der Nachziehstapel
 - 12 Aktionskarten
3. Legt 6 Zahlenkarten offen im Kreis aus.
4. Legt die 7 Spielsteine in die Mitte.
5. Beide Spieler nehmen:
 - 2 Zahlenkarten
 - 2 Aktionskarten
6. Bestimmt durch das Los, wer beginnt.

Ein Spielzug

Wähle zu Beginn deines Zuges eine der folgenden Optionen:

Option 1: Eine Zahlenkarte spielen

- Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel oder aus der Reserve.
- Lege eine Zahlenkarte in den Kreis.

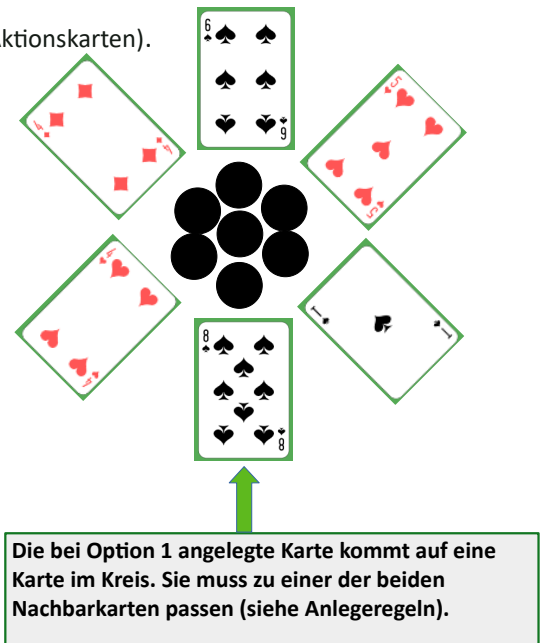
Kannst oder möchtest du keine Zahlenkarte anlegen:

- Lege eine Karte offen neben den Nachziehstapel: die **Reserve**.
- Lege 1 Spielstein in den Kreis zurück (falls du einen hast).
- Später darfst du statt vom Nachziehstapel die oberste Karte der Reserve nehmen.

Option 2: Eine Aktionskarte spielen

Du darfst diese Option nicht wählen, wenn du sie bereits in deinem letzten eigenen Zug gewählt hast.

- Ziehe eine Aktionskarte.
- Lege eine deiner drei Aktionskarten offen vor dich.
- Ist die entsprechende Aktion möglich, führe sie aus.
- In deinem nächsten Zug musst du Option 1 wählen. Lege vorher die Aktionskarte auf den Aktionskarten-Ablagestapel.
- Lege gespielte Aktionskarten überlappend ab, sodass sie teilweise sichtbar bleiben.
- Kannst du die Aktionskarte nicht einsetzen, lege 1 Spielstein zurück (falls du einen hast).
- Die Aktionskarte bleibt auch jetzt bis zu deinem nächsten Zug vor dir auf dem Tisch liegen.



Option 1: Spiele eine Zahlenkarte – Du darfst pro Zug eine Karte anlegen

Die neue Karte muss zu einer Nachbarkarte passen:

- Gleiche Kartenfarbe, Wert um eins höher oder niedriger, oder:
- Gleicher Wert (unabhängig von der Kartenfarbe).

Wichtig:

- Die darunterliegende Karte muss sichtbar bleiben.
- Nur die linke oder rechte Nachbarkarte ist entscheidend.
- Ein Ass passt sowohl zur 2 als auch zur 10.
- Höchstens 3 Karten pro Stapel.

Max. 3
Karten

Lege ♥8 neben ♦8: gleicher Wert
(♥8 – ♦8 – ♣8).

Lege ♦5 neben ♦6:
Reihe (♦4 – ♦5 – ♦6).

Kombinationen

Eine Kombination besteht aus mindestens drei (obersten) Karten, die:

- Aufeinanderfolgen (gleiche Kartenfarbe) oder
- Den gleichen Wert haben.

Die Karten einer Kombination müssen im Kreis nicht nebeneinanderliegen.

Auch 10–Ass–2 ist eine gültige Kombination. Sie kann mit einer 9 oder einer 3 erweitert werden.

Spielsteine gewinnen

- Jede neue Kombination bringt 1 Spielstein.
- Auch das Erweitern einer bestehenden Kombination bringt 1 Spielstein.
- Drei gleiche Karten UND eine Dreierreihe im selben Zug bringen jeweils 1 Spielstein (selten).
- Eine Reihe auf 6 Karten zu erweitern, bringt 2 Token ein (kommt sehr selten vor).

Keine Spielsteine mehr im Kreis? Wenn du punktest, muss dein Gegner einen zurücklegen!

Doppelte Wertung bei einem oder keinem Spielstein im Kreis:

- Noch 1 Spielstein im Kreis: Nimm ihn. Dein Gegner legt dann einen Spielstein in den Kreis zurück.
- Kein Spielstein mehr im Kreis: Dein Gegner legt einen Spielstein zurück. Du darfst diesen Stein sofort für deine zweite Wertung nehmen.

Option 2: Eine Aktionskarte spielen

- Lege die Aktionskarte offen vor dich.
- Wähle in deinem nächsten Zug Option 1 und lege die Aktionskarte auf den Aktionskarten-Ablagestapel.

Die Kartenfarbe der Aktionskarte muss zu der (obersten) Karte passen, die du entfernst.

- **Bube:** Entferne 1 Karte (die oberste eines Stapels).
- **Dame:** Entferne die 2 obersten Karten eines Stapels.
- **König:** Entferne einen Stapel aus 3 Karten → **+1 Spielstein.**

Entfernt der ♥-Bube die ♥8,
entsteht ♦4–♦5–♦6–♦7–♦8 → +1 Spielstein.

♣-König: Stapel mit ♣8 oben → +1 Spielstein!

Entfernte Karten werden verdeckt abgelegt und können später wieder ins Spiel kommen.

Entsteht dadurch eine Kombination, erhältst du 1 Spielstein.

Leere Plätze auffüllen

Entsteht im Kreis ein leerer Platz:

- Fülle ihn sofort mit einer Karte vom Zahlenkarten-Nachziehstapel oder aus der Reserve.
- Diese Karte muss die Anlegeregeln nicht erfüllen.
- Entsteht dabei eine Kombination, erhältst du 1 Spielstein.

Aktionskarten neu mischen

Ist der Aktionskartenstapel leer, wenn ein Spieler eine Aktionskarte spielen möchte:

- Beide Spieler geben ihre Aktionskarten ab.
- Eine noch offen vor einem Spieler liegende Aktionskarte wird ebenfalls eingesammelt. Die Pflicht, Option 1 zu wählen, entfällt!
- Mischt alle zwölf Aktionskarten.
- Gebt jedem Spieler 2 neue Aktionskarten.
- Der Spieler am Zug zieht 1 weitere Aktionskarte.

Zahlenkarten neu mischen

Ist der Nachziehstapel leer:

- Mischt die abgelegten Karten und die Karten aus der Reserve.
- Wenn auch dieser zweite Nachziehstapel leer ist, wiederholt ihr das noch einmal.

Spielende

Das Spiel endet, wenn:

- ein Spieler alle 7 Spielsteine hat (sofortiger Sieg) oder
- der dritte Nachziehstapel aufgebraucht ist.

Wer die meisten Spielsteine hat, gewinnt.

Bei Gleichstand: Mischt die Karten vom Ablagestapel und aus der Reserve und spielt weiter, bis jemand in Führung liegt.