

SEP

Circle Clash

Un juego táctico de cartas en el que las series, los conjuntos y el momento oportuno deciden la lucha por siete fichas

Para jugar a SEP necesitas:

- 1 baraja francesa estándar (52 cartas)
- 7 fichas (monedas, marcadores o similares)

Descripción general

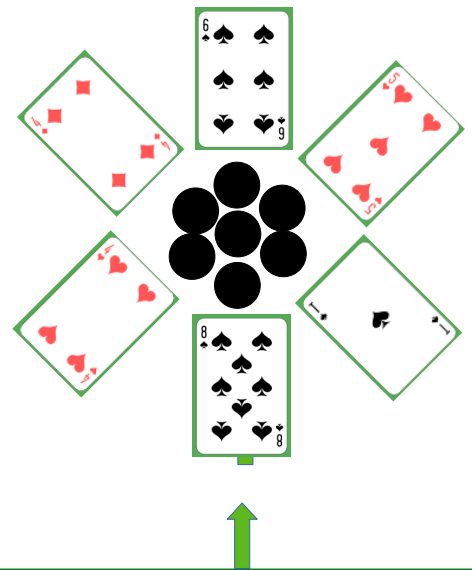
SEP es un juego táctico de cartas para dos personas. Colocando cartas numéricas en un círculo compartido, los jugadores forman combinaciones de cartas iguales o consecutivas para conseguir fichas.

¡El primer jugador que reúne las siete fichas gana inmediatamente: SEP!

Los reyes, las reinas y las sotas son cartas de acción que permiten retirar cartas del círculo.

Preparación

1. Separa los reyes, las reinas y las sotas de la baraja (son las cartas de acción).
2. Baraja por separado:
 - 40 cartas numéricas (as–10): el mazo de robo
 - 12 cartas de acción
3. Coloca 6 cartas numéricas boca arriba formando un círculo.
4. Coloca las 7 fichas en el centro.
5. Cada jugador toma:
 - 2 cartas numéricas
 - 2 cartas de acción
6. Decide al azar quién empiece.



Turno de juego

Al comienzo de tu turno, elige una de estas dos opciones:

Opción 1: Jugar una carta numérica

- Roba una carta del mazo o toma la superior de la reserva.
- Coloca una carta numérica en el círculo.

Reserva

Si no puedes o no quieres colocar una carta numérica:

- Pon una carta boca arriba junto al mazo: la reserva.
- Devuelve 1 ficha al círculo (si tienes alguna).
- En otro turno puedes tomar la carta superior de la reserva en vez de robar del mazo.

Opción 2: Jugar una carta de acción

No puedes elegirla si en tu turno anterior también elegiste la opción 2.

- Roba una carta de acción.
- Pon boca arriba ante ti una de tus tres cartas de acción.
- Si la acción correspondiente es posible, ejecútala.
- En tu siguiente turno debes elegir la opción 1. Primero descarta la carta de acción.
- Coloca las cartas de acción jugadas solapadas para que sigan siendo parcialmente visibles.
- Si no puedes ejecutar la acción, devuelve 1 ficha al círculo (si tienes alguna).
- La carta de acción permanece boca arriba ante ti hasta tu siguiente turno.

La carta que colocas en la opción 1 va encima de otra carta del círculo.
Debe encajar con una de sus dos cartas vecinas (ver reglas de colocación).

Opción 1: colocar una carta (máx. una por turno)

La carta colocada debe encajar con alguna carta vecina que:

- Ser del mismo palo y tener un valor inmediatamente superior o inferior.
- Tener el mismo valor (independientemente del palo).

Importante:

- La carta que queda debajo debe seguir siendo visible.
- Solo importa la carta vecina de la izquierda o de la derecha.
- El as puede unirse tanto al 2 como al 10.
- Máximo 3 cartas por pila.

Combinaciones

Una combinación consta de tres o más cartas superiores que:

- Son consecutivas (del mismo palo), o:
- Tienen el mismo valor.

Las cartas de una combinación no tienen que estar juntas en el círculo.

10–as–2 también es una combinación válida. Puede ampliarse con un 9 o un 3.

Conseguir fichas

- Cada combinación nueva da 1 ficha.
- Ampliar una combinación existente también da 1 ficha.
- Tres iguales Y una serie de tres en el mismo turno dan 1 ficha cada una (raro).
- Ampliar una serie hasta 6 cartas da 2 fichas (muy raro).

¿No quedan fichas en el círculo? ¡Tu rival debe devolver una cuando tú puntúas!

Doble puntuación con una ficha o ninguna en el círculo:

- Queda 1 ficha: tómala. Tu rival coloca después una ficha en el círculo.
- No queda ninguna: tu rival coloca una ficha en el círculo. Puedes tomarla por tu segunda puntuación.

Opción 2: Jugar una carta de acción

El palo de la carta de acción debe coincidir con el de la carta (superior) que retiras.

- **Sota:** retira 1 carta (la superior de una pila).
- **Reina:** retira las 2 cartas superiores de una pila.
- **Rey:** retira una pila de 3 cartas → +1 ficha.

La sota ♥ retira ♥8:
nueva serie ♦4–♦5–♦6–♦7–♦8 → +1 ficha.

El rey ♠ retira la pila con ♣8 → +1 ficha.

Coloca las cartas retiradas boca abajo; pueden volver al juego más adelante.

Si al retirar cartas se forma una combinación, ganas 1 ficha.

Rellenar espacios vacíos

Si queda un espacio vacío en el círculo:

- Rellénalo enseguida con una carta del mazo de robo o de la reserva.
- Una carta de la reserva no tiene que cumplir la regla de colocación. Si se forma una combinación, ganas 1 ficha.

Volver a barajar las cartas de acción

Si el mazo de acción está vacío cuando un jugador quiere jugar una carta de acción:

- Ambos jugadores devuelven sus cartas de acción.
- Incluye cualquier carta de acción que aún esté boca arriba ante un jugador. Para él se anula la obligación de elegir la opción 1 en su siguiente turno.
- Baraja las doce cartas de acción.
- Reparte 2 cartas de acción nuevas a cada jugador.
- El jugador en turno toma 1 carta de acción adicional.

Volver a barajar el mazo de robo

Cuando se acaba el mazo de robo:

- Baraja las cartas descartadas y las de la reserva.
- Si este segundo mazo se agota, repite el proceso una vez más.

Fin de la partida

La partida termina cuando:

- Un jugador reúne las 7 fichas (victoria inmediata), o
- Se agota el tercer mazo de robo.

Gana quien tenga más fichas.

En caso de empate, baraja las cartas descartadas y las de la reserva y sigue jugando hasta que alguien vaya por delante.