

SEP

Circle Clash

Un jeu de cartes tactique où suites, combinaisons et timing déterminent la conquête des sept jetons

Pour jouer à SEP, il vous faut :

- 1 jeu de 52 cartes classique
- 7 jetons (pièces, pions ou équivalents)

Présentation

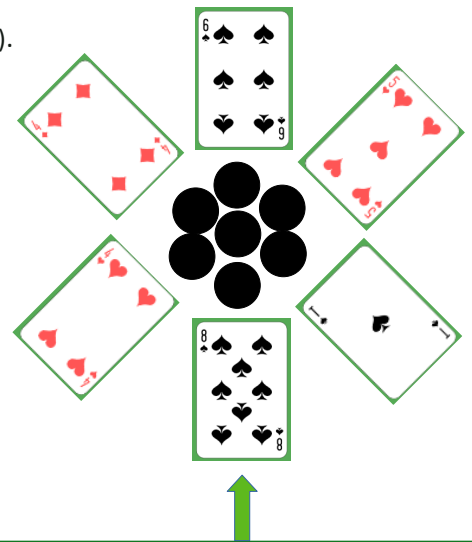
SEP est un jeu de cartes tactique pour deux joueurs. En plaçant des cartes numérotées dans un cercle commun, les joueurs forment des combinaisons de cartes de même valeur ou consécutives pour gagner des jetons.

Le premier joueur qui réunit les sept jetons gagne immédiatement — SEP !

Les rois, dames et valets sont des cartes d'action qui permettent de retirer des cartes du cercle.

Mise en place

1. Séparez les rois, dames et valets du reste du jeu (ce sont les cartes d'action).
2. Mélangez séparément :
 - 40 cartes numérotées (as à 10) : la pioche
 - 12 cartes d'action
3. Placez 6 cartes numérotées face visible en cercle.
4. Placez les 7 jetons au centre.
5. Chaque joueur prend :
 - 2 cartes numérotées
 - 2 cartes d'action
6. Déterminez par tirage au sort qui commence.



La carte posée avec l'option 1 se place sur une carte du cercle. Elle doit correspondre à l'une des deux cartes voisines (voir Règles de placement).

Un tour de jeu

Au début de votre tour, choisissez l'une des options suivantes :

Option 1 : jouer une carte numérotée

- Piochez une carte dans la pioche ou la réserve.
- Placez une carte numérotée dans le cercle.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer de carte numérotée :

- Posez une carte face visible à côté de la pioche : la **réserve**.
- Remettez 1 jeton dans le cercle (si vous en avez un).
- À un tour ultérieur, vous pouvez prendre la carte du dessus de la réserve au lieu de piocher.

Option 2 : jouer une carte d'action

Vous ne pouvez pas choisir cette option si vous l'avez déjà choisie à votre tour précédent.

- Piochez une carte d'action.
- Posez face visible devant vous l'une de vos trois cartes d'action.
- Si l'action correspondante est possible, effectuez-la.
- À votre tour suivant, choisissez obligatoirement l'option 1. Placez d'abord votre carte d'action sur la défausse des cartes d'action.
- Superposez partiellement les cartes d'action jouées pour qu'elles restent visibles.
- Si vous ne pouvez pas utiliser la carte d'action, remettez 1 jeton dans le cercle (si vous en avez un).
- La carte Action reste également devant toi sur la table jusqu'à ton prochain tour.

Option 1 : jouer une carte numérotée – Tu peux ajouter une carte par tour.

La carte posée doit correspondre à une carte voisine selon l'une des règles suivantes :

- Même couleur et valeur immédiatement supérieure ou inférieure, ou:
- Même valeur (quelle que soit la couleur).

Attention :

- La carte du dessous doit rester visible.
- Seule compte la carte voisine de gauche ou de droite.
- Un as peut être placé à côté d'un 2 ou d'un 10.
- Maximum 3 cartes par pile.

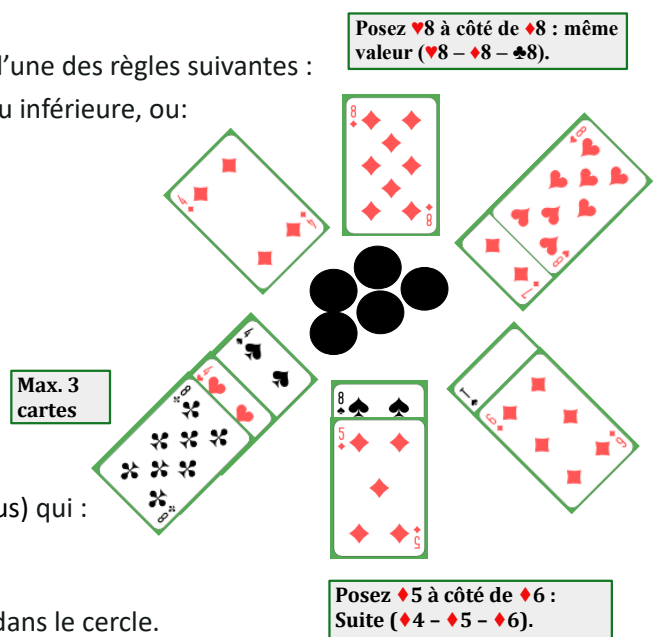
Combinaisons

Une combinaison comprend au moins trois cartes (du dessus) qui :

- Se suivent (même couleur), ou:
- Ont la même valeur.

Les cartes d'une combinaison ne doivent pas être voisines dans le cercle.

10–As–2 est également une combinaison valide. Elle peut être complétée par un 9 ou un 3.



Gagner des jetons

- Chaque nouvelle combinaison rapporte 1 jeton.
- Prolonger une combinaison existante rapporte aussi 1 jeton.
- Trois cartes de même valeur ET une suite de trois cartes formées au même tour rapportent chacune 1 jeton.
- Prolonger une suite jusqu'à 6 cartes rapporte 2 jetons (cela arrive très rarement).

Plus de jetons dans le cercle ? Lorsque vous marquez, votre adversaire doit en remettre un !

Double score avec un seul jeton ou aucun jeton dans le cercle :

- Il reste 1 jeton : prenez-le. Votre adversaire remet ensuite un jeton dans le cercle.
- Il ne reste aucun jeton : votre adversaire remet un jeton dans le cercle. Vous pouvez immédiatement prendre ce jeton pour votre deuxième point.

Option 2 : jouer une carte d'action

- Posez la carte d'action face visible devant vous.
- À votre tour suivant, choisissez l'option 1 et placez cette carte sur la défausse des cartes d'action.

La couleur de la carte d'action doit correspondre à celle de la carte (du dessus) que vous retirez.

- **Valet** : retirez 1 carte (celle du dessus d'une pile).
- **Dame** : retirez les 2 cartes du dessus d'une même pile.
- **Roi** : retirez une pile de 3 cartes → **+1 jeton**.

Le valet de ♥ retire ♥8 :
nouvelle suite ♦4–♦5–♦6–♦7–♦8 → +1 jeton.

Le roi ♠ retire la pile ♠8 → +1 jeton !

Les cartes retirées sont défaussées face cachée ; elles pourront revenir en jeu.

Si ce retrait forme une combinaison, vous gagnez un jeton.

Remplir les emplacements vides

Si un emplacement du cercle devient vide :

- Remplissez-le immédiatement avec une carte de la pioche ou de la réserve.
- Cette carte n'a pas besoin de respecter la règle de placement.
- Si cela forme une combinaison, vous gagnez un jeton.

Remélanger les cartes d'action

Si la pioche des cartes d'action est vide lorsqu'un joueur veut jouer une carte d'action :

- Les deux joueurs rendent leurs cartes d'action.
- Ajoutez toute carte d'action encore posée face visible devant un joueur. L'obligation de jouer l'option 1 est annulée !
- Mélangez les douze cartes d'action.
- Distribuez 2 nouvelles cartes d'action à chaque joueur.
- Le joueur dont c'est le tour pioche 1 carte d'action supplémentaire.

Remélanger la pioche des cartes numérotées

Lorsque la pioche est vide :

- Mélangez les cartes défaussées et celles de la réserve.
- Lorsque cette deuxième pioche est vide, recommencez encore une fois.

Fin de partie

La partie se termine lorsque :

- Un joueur possède les 7 jetons (victoire immédiate), ou
- La troisième pioche est épuisée.

Le joueur qui possède le plus de jetons gagne.

En cas d'égalité : mélangez les cartes de la défausse et de la réserve, puis continuez jusqu'à ce qu'un joueur prenne l'avantage.