

SEP

Circle Clash

Een tactisch kaartspel waarin reeksen, sets en timing de strijd om zeven tokens bepalen

Om SEP te spelen gebruik je:

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

Overzicht

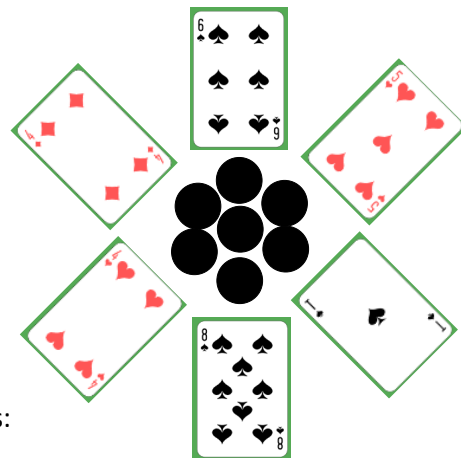
SEP is een tactisch kaartspel voor twee spelers. Door cijferkaarten in een gedeelde cirkel te plaatsen, maken spelers combinaties van gelijke of opeenvolgende kaarten om tokens te verdienen.

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
6. Bepaal door loting wie er mag beginnen.



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 twee '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 voorraadstapel of de reserve.
- Leg één cijferkaart in de cirkel.

Kun of wil je geen cijferkaart plaatsen:

- Leg een kaart open naast de voorraad: **de reserve**.
- Je moet 1 token terugleggen in de cirkel (als je er één hebt).
- Je mag later in plaats van een kaart van de voorraadstapel de bovenste kaart van de reserve nemen.

Of:

Optie 2: Speel een actiekaart

Je mag deze optie niet kiezen als je in je vorige eigen beurt ook optie 2 hebt gekozen.

- Neem een actiekaart.
- Leg één van je drie actiekaarten open voor je op tafel.
- Is de bijbehorende actie mogelijk, dan voer je deze uit.
- In je volgende beurt **moet je optie 1 kiezen**. Leg dan eerst de actiekaart op de aflegstapel voor actiekaarten. Gespeelde actiekaarten worden dakpansgewijs op elkaar gelegd, zodat deze deels zichtbaar blijven.
- Kun je de actiekaart niet inzetten: leg 1 token terug in de cirkel (als je er één hebt).
- De actiekaart blijft ook nu tot jouw volgende speelbeurt voor je op tafel liggen.

Optie 1: speel een cijferkaart – Je mag per speelbeurt één kaart aansluiten

Een kaart die je op een cirkelkaart legt, moet aansluiten bij minstens één van de twee aangrenzende kaarten.

Deze buurkaart moet:

- Van dezelfde kleur en één hoger of lager in waarde zijn, of:
- Dezelfde waarde hebben (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 (bovenste) kaarten die:

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

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

Ook **10-aas-2** is een geldige combinatie. Deze kan worden uitgebreid met een **9** of **3**.

Max. 3
kaarten

Plaats ♥8 naast ♦8:
Zelfde waarde: ♥8 - ♦8 - ♠8

Plaats ♦5 naast ♦6:
Opeenvolgend: ♦4-♦5-♦6
Deze combinatie scoort 1 token.
Later een ♦3 aansluiten levert
weer 1 token op.

Tokens scoren

- Elke nieuwe combinatie levert **1 token** op.
- Het uitbreiden van een bestaande combinatie levert ook **1 token** op.
- Drie gelijken én drie opeenvolgende kaarten in één beurt leveren elk een token op (*komt zelden voor*).
- Een reeks uitbreiden tot 6 kaarten levert **2 tokens** op (*komt heel zelden voor*).

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

Dubbele score met 1 of geen tokens in de cirkel:

- **Nog 1 token in de cirkel:** neem dit token. De tegenstander legt vervolgens één token in de cirkel.
- **Geen tokens meer in de cirkel:** de tegenstander legt één token in de cirkel.
Dit token mag je direct nemen voor je tweede score.

Optie 2: actiekaart inzetten

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

- **Boer:** verwijder 1 kaart (bovenste kaart bij een stapel).
- **Vrouw:** verwijder 2 (bovenste) 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, dan krijg je een token.

Lege plekken opvullen

Ontstaat er een lege plek in de cirkel:

- Vul deze direct met een kaart van de voorraadstapel of de reserve.
- Deze kaart hoeft niet aan de aansluitregel te voldoen.
- Levert dit een combinatie op, dan krijg je een token.

Actiekaarten opnieuw schudden

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

- De spelers leveren hun actiekaarten in.
- Een actiekaart die nog open voor een speler ligt, wordt ook meegeschud. Voor deze speler vervalt de verplichting om in de volgende beurt optie 1 te kiezen.
- De twaalf actiekaarten worden geschud.
- Geef beide spelers 2 nieuwe actiekaarten.
- De speler die aan de beurt is neemt nog 1 extra actiekaart.

Voorraadstapel 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 van de aflegstapel en reserve en speel door totdat één speler voorstaat.