

SEP – solo

De Magische Cirkel

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

Om SEP-solo te spelen gebruik je: 1 standaard kaartspel (52 kaarten) en 7 tokens (munten, fiches of vergelijkbaar)

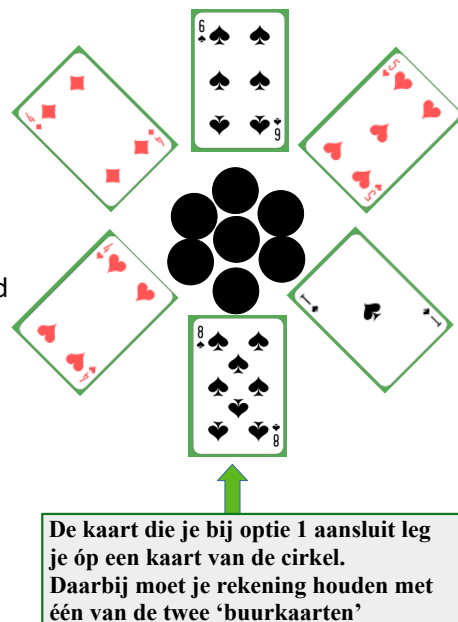
Overzicht

SEP-solo is afgeleid van het spel voor twee spelers. Door cijferkaarten op kaarten van een cirkel te plaatsen, maak je combinaties van gelijke of opeenvolgende kaarten. Hiermee verdien je tokens.

Koningen, vrouwen en boeren zijn actiekaarten waarmee je kaarten uit de cirkel verwijdert.

Vorbereiding

1. Verwijder alle koningen, vrouwen en boeren uit het kaartspel (dit zijn de actiekaarten).
2. Schud en maak aparte stapels:
 - 40 cijferkaarten (aas–10): de voorraad
 - 12 actiekaarten
3. Leg 6 cijferkaarten open in een cirkel.
4. Leg 7 tokens in het midden.
5. Leg 1 actiekaart en twee cijferkaarten open voor je of tafel.



Het spel – drie rondes

- Het doel is om in een ronde 7 tokens te veroveren voordat de voorraad actiekaarten leeg is. Lukt dit, dan tel je de overgebleven actiekaarten. *Elke resterende actiekaart levert één punt op.*
- De actiekaart die voor je ligt telt NIET mee als resterende actiekaart.
- Raakt de voorraadstapel actiekaarten echter leeg terwijl er nog tokens in de cirkel liggen, dan levert elk van deze tokens één minpunt op.
- Je speelt altijd drie rondes. Na een ronde worden alle kaarten geschud en wordt de cirkel opnieuw opgebouwd.
- Je wint als je **na de derde ronde** 7 of meer punten hebt gescoord.

Maak een keuze tussen drie opties:

Optie 1: Speel een cijferkaart

- Neem een kaart van de voorraadstapel of de reserve en leg één cijferkaart in de cirkel.
- Schud de aflegstapel plus reservekaarten als de voorraadstapel leeg is.
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 jouw vorige beurt ook optie 2 hebt gekozen.*

- Neem een actiekaart en leg één van je twee actiekaarten open op de aflegstapel voor actiekaarten. Gespeelde actiekaarten worden hier dakpansgewijs op elkaar gelegd, zodat deze deels zichtbaar blijven.
- Is de bijbehorende actie mogelijk, dan voer je deze uit.
- Kun je geen van de twee actiekaarten inzetten dan leg 1 token terug in de cirkel (als je er één hebt).

Of:

Optie 3: Maak ruimte in de cirkel – lever 1 token in

- Verwijder één stapeltje van precies drie kaarten uit de cirkel. Leg deze kaarten op de aflegstapel.
- Leg één van je verdiende tokens terug in de cirkel.
- Vul de lege plek direct op volgens de regels bij Lege plekken opvullen.

Deze optie kun je alleen kiezen als je minstens één token hebt verdiend.

Optie 1: speel een cijferkaart

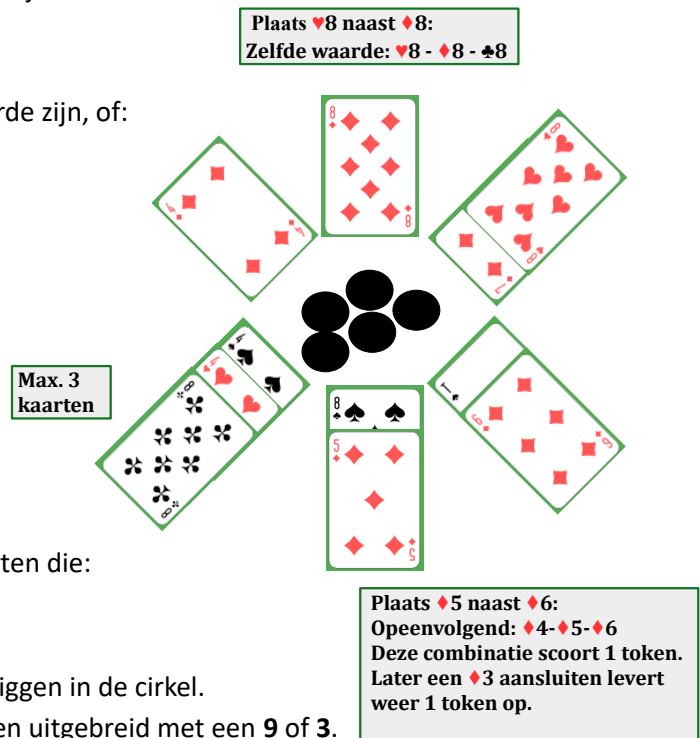
Een kaart die je op een cirkelkaart legt, moet aansluiten bij minstens één van de twee aangrenzende kaarten.

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**.

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 door één aansluitkaart leveren elk een token op.
- Een reeks uitbreiden tot 6 kaarten levert **2 tokens** op.

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 op de aflegstapel gelegd.

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

Trek je de laatste actiekaart, dan mag je nog één van je twee actiekaarten inzetten en er eventueel mee scoren. Daarna eindigt de ronde.

Optie 3: Maak ruimte in de cirkel – lever 1 token in

Je haalt een stapeltje van drie kaarten uit de cirkel. Hiermee kan je vastlopen van het spel voorkomen.

Leg de verwijderde kaarten op de aflegstapel en lever een token in!

Lege plekken opvullen

- 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.