

SEP : Cercle des Sept

Un jeu de cartes tactique de suites, de séries et de timing : maîtrisez le cercle, remportez les sept jetons.

Pour jouer à SEP

- 1 jeu de cartes standard de 52 cartes
- 7 jetons, pièces ou pions similaires

Aperçu

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

Le premier joueur qui rassemble les sept jetons gagne immédiatement : **SEP !**

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

Mise en place

Retirez tous les rois, dames et valets du jeu. Ce sont les cartes d'action.

Mélangez séparément :

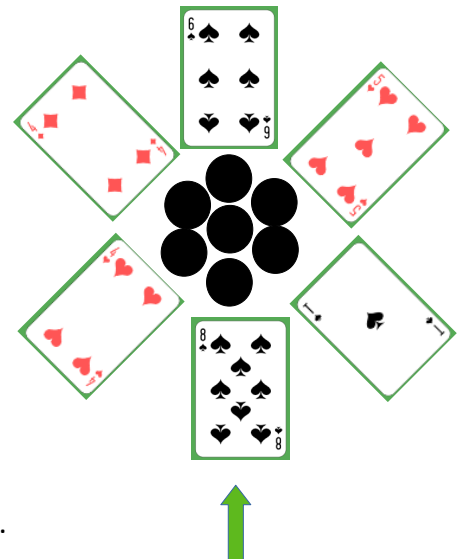
- les 40 cartes numérotées, de l'as au 10 : la pioche
- les 12 cartes d'action

Placez 6 cartes numérotées face visible en cercle.

Placez les 7 jetons au centre.

Chaque joueur reçoit :

- 2 cartes numérotées
- 2 cartes d'action



La carte que vous jouez avec l'option 1 est placée sur une carte du cercle. Vous devez alors tenir compte de l'une des cartes voisines, à gauche ou à droite, selon les règles de placement.

Un tour de jeu

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

Option 1 : jouer une carte numérotée

- Prenez une carte de la pioche ou de la réserve
- Placez une carte dans le cercle, selon les règles de placement

Option 2 : jouer une carte d'action

- Prenez une carte d'action
- Jouez l'une de vos cartes d'action

Réserve

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas placer de carte numérotée : placez une carte face visible à côté de la pioche : c'est la réserve ; vous devez remettre 1 jeton au centre, si vous en avez un.

Au lieu de prendre une carte de la pioche, vous pouvez prendre la carte du dessus de la réserve si elle peut être placée.

Aucune carte d'action utilisable

Si vous ne pouvez pas utiliser de carte d'action : défaussez-en une face visible ; vous devez remettre 1 jeton au centre, si vous en avez un.

Vous ne pouvez pas choisir les deux options lors du même tour.

Règles de placement - Vous pouvez placer une seule carte par tour.

Une carte doit être placée à côté d'une carte qui respecte l'une des règles suivantes :

- même couleur et valeur supérieure ou inférieure de 1
- même valeur, quelle que soit la couleur

Attention :

- la carte située en dessous doit rester visible
- seules les cartes directement à gauche ou à droite sont prises en compte
- les as peuvent être placés à côté d'un 2 ou d'un 10
- il ne peut y avoir que 3 cartes maximum par pile

Combinaisons

Une combinaison est composée de trois cartes ou plus qui sont :

- consécutives et de la même couleur ;
- ou de même valeur.

Les cartes d'une combinaison n'ont pas besoin d'être côte à côte dans le cercle.

Marquer des jetons

- Chaque nouvelle combinaison rapporte 1 jeton
- Plusieurs combinaisons créées en un seul tour rapportent chacune 1 jeton
- L'extension d'une combinaison existante rapporte aussi 1 jeton
- Une suite de 6 cartes rapporte 2 jetons

S'il n'y a plus de jetons au centre, l'adversaire doit en remettre un lorsque vous marquez.

Cartes d'action

La couleur de la carte d'action doit correspondre à la couleur de la carte que vous retirez.

- **Valet** : retirez 1 carte, c'est-à-dire la carte du dessus d'une pile
- **Dame** : retirez 2 cartes d'une même pile
- **Roi** : retirez une pile de 3 cartes et gagnez 1 jeton

Lorsque le Valet ♥ retire le ♥8, une nouvelle combinaison apparaît :
♦4 - ♦5 - ♦6 - ♦7 - ♦8 → +1 jeton.

Avec le Roi ♣, vous pouvez retirer la pile du ♣8 → +1 jeton.

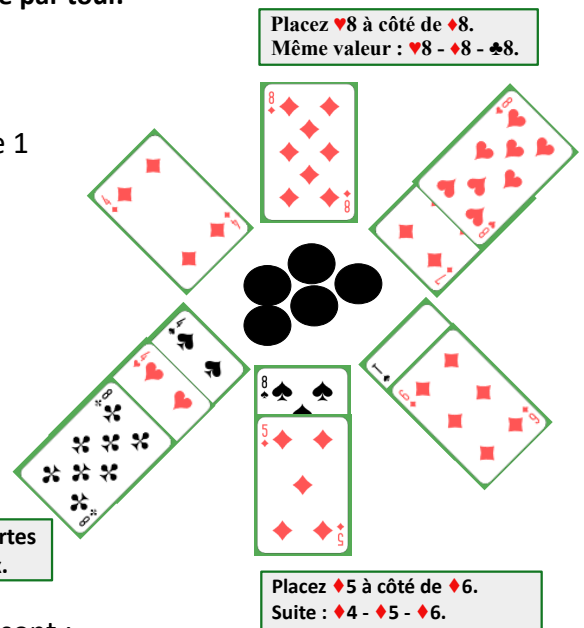
Les cartes retirées sont placées face cachée à l'écart et pourront revenir plus tard dans la partie.

Si le retrait de cartes crée une combinaison, vous gagnez un jeton.

Remplir les emplacements vides

Si un emplacement vide apparaît dans le cercle :

- remplissez-le avec une carte de la pioche ou de la réserve
- si cela crée une combinaison, vous gagnez un jeton



Remélanger les cartes d'action

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

- mélangez les cartes d'action défaussées ainsi que les cartes d'action des deux joueurs
- donnez 2 nouvelles cartes d'action à chaque joueur
- le joueur dont c'est le tour prend 1 carte d'action supplémentaire

Remélanger la pioche

Si la pioche est vide :

- mélangez les cartes défaussées et les cartes de la réserve
- si cette deuxième pile est vide, répétez cette opération une fois encore

Fin de la partie

La partie se termine lorsque :

- un joueur possède les 7 jetons : il gagne immédiatement
- ou la troisième pioche est épuisée

Le joueur qui possède le plus de jetons gagne.

En cas d'égalité :

- mélangez les cartes et continuez à jouer jusqu'à ce qu'un joueur prenne l'avantage

SEP SOLO - Vous pouvez aussi jouer à SEP en solo avec les modifications suivantes.

1. Entre deux cartes d'action jouées, il faut toujours jouer une carte numérotée. Vous ne pouvez donc jamais jouer deux cartes d'action d'affilée.
2. Les cartes d'action jouées sont placées en éventail ou en chevauchement, de façon à voir lesquelles ont déjà été jouées.
3. Si vous ne pouvez placer aucune carte, placez une carte sur la pile de défausse. Il n'y a pas de réserve.
4. Lorsque la dernière carte d'action est jouée, la manche se termine.
Les cartes d'action ne sont donc pas remélangées.
5. Vous marquez des points positifs si vous avez conquis les 7 jetons et qu'il reste encore des cartes d'action. Chaque carte d'action restante sur la table rapporte 1 point. Les deux cartes d'action que vous avez en main ne comptent pas. Si vous obtenez le dernier jeton grâce à la dernière carte d'action, vous marquez 0 point.
6. Si, après avoir joué la dernière carte d'action, vous n'avez pas encore retiré les 7 jetons du cercle, vous recevez autant de points négatifs que le nombre de jetons encore présents dans le cercle.
7. **Gagner la partie en solo**

Option A :

Jouez deux manches. Vous gagnez la partie si, après la deuxième manche, vous avez au moins 7 points.

Ou :

Option B :

Jouez trois manches. Vous gagnez si, après la troisième manche, vous avez 11 points.