

SEP – solo

Der magische Kreis

Ein taktisches Kartenspiel, in dem Reihen, Drillinge und Timing über sieben Token entscheiden

Für SEP brauchst du: ein normales Kartenspiel (52 Karten) und 7 Token (Münzen, Spielsteine o. Ä.)

Überblick

SEP-solo basiert auf dem Spiel für zwei Personen. Lege Zahlenkarten auf Karten im Kreis, um Kombinationen aus gleichen oder aufeinanderfolgenden Werten zu bilden. Dafür erhältst du Token.

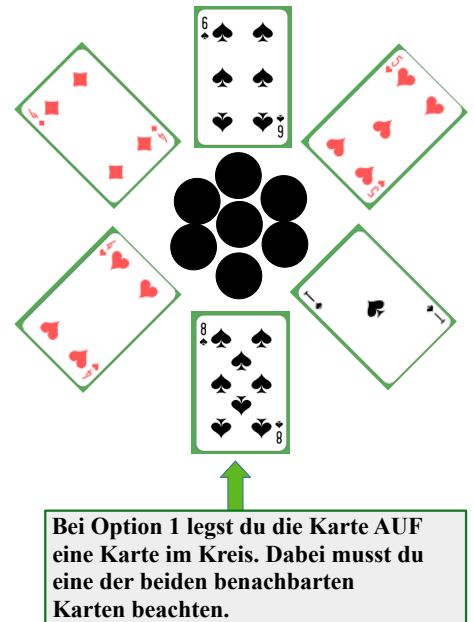
Könige, Damen und Buben sind Aktionskarten, mit denen du Karten aus dem Kreis entfernst.

Vorbereitung

1. Nimm alle Könige, Damen und Buben aus dem Kartenspiel (das sind die Aktionskarten).
2. Mische getrennt:
 - 40 Zahlenkarten (Ass–10): der Nachziehstapel
 - 12 Aktionskarten
3. Lege 6 Zahlenkarten offen in einem Kreis aus.
4. Lege 7 Token in die Mitte.
5. Lege 1 Aktionskarte und 2 Zahlenkarten offen vor dich.

Das Spiel – drei Runden

- Ziel jeder Runde ist es, alle 7 Token zu sammeln, bevor der Aktionskartenstapel leer ist. Zähle dann die übrigen Karten. *Jede übrige Aktionskarte bringt 1 Punkt.*
- Die Aktionskarte vor dir zählt NICHT mit.
- Ist der Aktionskartenstapel leer und liegen noch Token im Kreis, zählt jedes dieser Token als 1 Minuspunkt.
- Es werden immer drei Runden gespielt. Nach jeder Runde mischst du alle Karten und baust den Kreis neu auf.
- Du gewinnst mit mindestens 7 Punkten nach drei Runden.



Wähle eine von drei Optionen:

Option 1: Eine Zahlenkarte spielen

- Nimm eine Karte vom Nachziehstapel oder aus der Reserve und lege eine Zahlenkarte in den Kreis.
- Ist der Nachziehstapel leer, mische den Ablagestapel.
Kannst oder willst du keine Zahlenkarte legen
- Lege eine Karte offen neben den Nachziehstapel: die Reserve.
Lege 1 Token in den Kreis zurück (falls du eines hast).
- Später darfst du statt einer Karte vom Nachziehstapel die oberste Reservekarte nehmen.

Oder:

Option 2: Eine Aktionskarte spielen *Diese Option ist verboten, wenn du sie im letzten Zug gewählt hast.*

- Ziehe eine Aktionskarte und lege eine deiner beiden Aktionskarten offen auf den Aktions-Ablagestapel. Lege gespielte Aktionskarten überlappend ab, damit sie teilweise sichtbar bleiben.
- Ist die entsprechende Aktion möglich, führe sie aus.
- Kannst du keine deiner beiden Aktionskarten einsetzen, lege 1 Token zurück (falls vorhanden).

Oder:

Option 3: Platz im Kreis schaffen – 1 Token abgeben

- Entferne einen Stapel aus genau drei Karten aus dem Kreis. Lege sie auf den Ablagestapel.
- Lege eines deiner gewonnenen Token in den Kreis zurück.
- Fülle die leere Stelle sofort nach den Regeln unter Leere Stellen auffüllen.

Diese Option darfst du nur wählen, wenn du mindestens ein Token gewonnen hast.

Option 1: Eine Zahlenkarte spielen

Eine auf eine Kreiskarte gelegte Karte muss zu mindestens einer ihrer beiden Nachbarkarten passen.

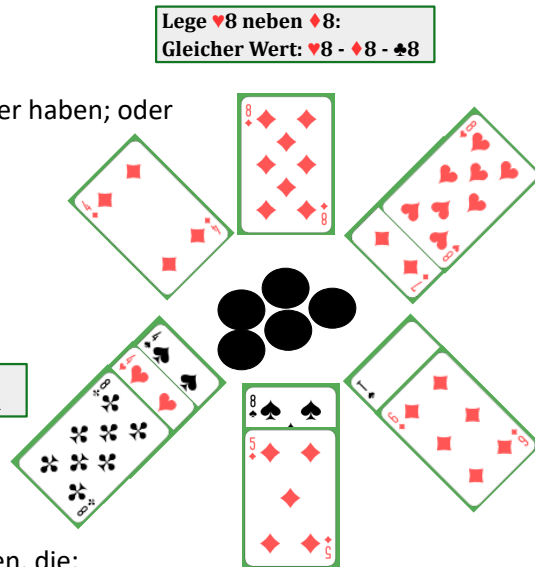
Die Nachbarkarte muss:

- Die gleiche Farbe und einen Wert um 1 höher oder tiefer haben; oder
- Den gleichen Wert haben (unabhängig von der Farbe).

Achtung:

- Die darunterliegende Karte muss sichtbar bleiben.
- Nur die Karte links oder rechts zählt.
- ASSE passen sowohl an die 2 als auch an die 10.
- Höchstens 3 Karten pro Stapel.

Max. 3
Karten



Kombinationen

Eine Kombination besteht aus mindestens drei (obersten) Karten, die:

- Aufeinanderfolgende Werte haben (gleiche Farbe); oder
- Den gleichen Wert haben.

Karten einer Kombination müssen im Kreis nicht nebeneinanderliegen.

Auch 10-Ass-2 ist eine gültige Reihe. Sie lässt sich mit 9 oder 3 verlängern.

Lege ♦5 neben ♦6:
Reihe: ♦4-♦5-♦6
Diese Kombination bringt 1 Token.
Später bringt dir ♦3 ein weiteres Token.

Token gewinnen

- Jede neue Kombination bringt 1 Token.
- Auch das Verlängern einer Kombination bringt 1 Token.
- Bildet eine Karte zugleich drei gleiche Werte und eine Dreierreihe, gibt es dafür je 1 Token.
- Eine Reihe auf 6 Karten verlängern bringt 2 Token.

Option 2: Eine Aktionskarte spielen

Die Aktionskarte muss dieselbe Farbe haben wie die entfernte (oberste) Karte.

- Bube: Entferne 1 Karte (die oberste eines Stapels).
- Dame: Entferne die 2 obersten Karten eines Stapels.
- König: Entferne einen Dreierstapel → +1 Token.

Entfernt der ♥ Bube die ♥8,
entsteht eine neue Kombination:
♦4-♦5-♦6-♦7-♦8 → +1 Token.

Mit dem ♠ König entfernst du
den Stapel mit ♠8 → +1 Token!

Lege entfernte Karten auf den Ablagestapel.

Entsteht dadurch eine Kombination, erhältst du 1 Token.

Nach der letzten gezogenen Aktionskarte darfst du noch eine deiner beiden Aktionskarten spielen und Token gewinnen. Dann endet die Runde.

Option 3: Platz im Kreis schaffen – 1 Token abgeben

Entferne einen Dreierstapel aus dem Kreis. So verhinderst du, dass das Spiel blockiert.

Lege die Karten auf den Ablagestapel und gib 1 Token ab!

Leere Stellen auffüllen

- Fülle eine leere Stelle sofort mit einer Karte vom Nachziehstapel oder aus der Reserve.
- Diese Karte muss die Anlegeregeln nicht erfüllen.
- Entsteht so eine Kombination, erhältst du 1 Token.