

SEP – solo

El círculo mágico

Un juego de cartas táctico donde escaleras, tríos y estrategia deciden la lucha por siete fichas

Para jugar a SEP necesitas: una baraja de 52 cartas y 7 fichas (monedas, contadores o similares)

Descripción general

SEP-solo se basa en el juego para dos personas. Coloca cartas numéricas sobre las cartas de un círculo para formar grupos del mismo valor o escaleras de valores consecutivos. Así ganas fichas. Reyes, reinas y jotas son cartas de acción con las que retiras cartas del círculo.

Preparación

1. Retira todos los reyes, reinas y jotas de la baraja (son las cartas de acción).
2. Baraja por separado:
 - 40 cartas numéricas (as–10): el mazo de robo
 - 12 cartas de acción
3. Coloca 6 cartas numéricas boca arriba formando un círculo.
4. Pon las 7 fichas en el centro.
5. Coloca 1 carta de acción y 2 numéricas boca arriba delante de ti.

El juego – tres rondas

- El objetivo de cada ronda es conseguir las 7 fichas antes de que se acaben las cartas de acción. Si lo logras, cuenta las restantes. *Cada carta de acción restante vale 1 punto.*
- La carta de acción frente a ti NO cuenta.
- Si se agota el mazo de cartas de acción mientras aún quedan fichas en el círculo, cada una vale 1 punto negativo.
- Siempre se juegan tres rondas. Tras cada ronda, baraja todas las cartas y vuelve a formar el círculo.
- Ganas con 7 puntos o más después de tres rondas.

Elige una de estas tres opciones:

Opción 1: Jugar una carta numérica

- Toma una carta del mazo de robo o de la reserva y coloca una carta numérica en el círculo.
- Cuando se agote el mazo de robo, baraja la pila de descarte.
- **Si no puedes o no quieres colocar una carta numérica**
- Pon una carta boca arriba junto al mazo de robo: la reserva. Devuelve 1 ficha al círculo (si tienes alguna).
- Después puedes tomar la carta superior de la reserva en vez de robar del mazo.

O:

Opción 2: Jugar una carta de acción *No puedes elegirla si también elegiste la opción 2 en tu turno anterior.*

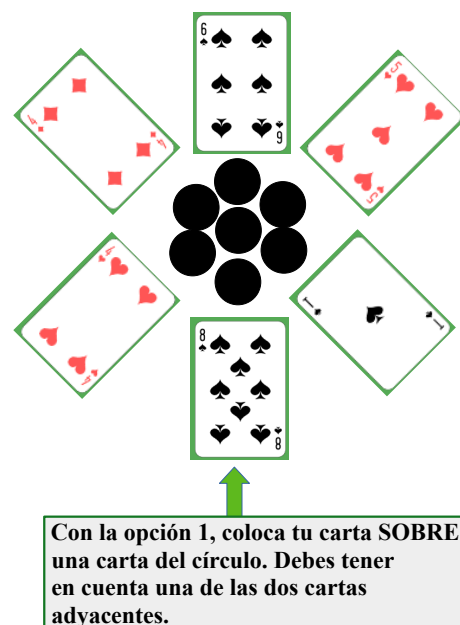
- Roba una carta de acción y pon una de tus dos cartas de acción boca arriba en su pila de descarte. Coloca las cartas de acción jugadas superpuestas, dejando una parte de cada una a la vista.
- Si se puede realizar la acción indicada, hazlo.
- Si no puedes usar ninguna de tus dos cartas de acción, devuelve 1 ficha al círculo (si tienes alguna).

O:

Opción 3: Hacer espacio en el círculo – entregar 1 ficha

- Retira una pila de exactamente tres cartas del círculo. Ponlas en la pila de descarte.
- Devuelve al círculo una de las fichas que has ganado.
- Rellena enseguida el hueco siguiendo las reglas de Rellenar huecos.

Solo puedes elegir esta opción si ya has ganado al menos una ficha.



Opción 1: Jugar una carta numérica

Una carta colocada sobre otra del círculo debe coincidir con al menos una de sus dos cartas adyacentes.

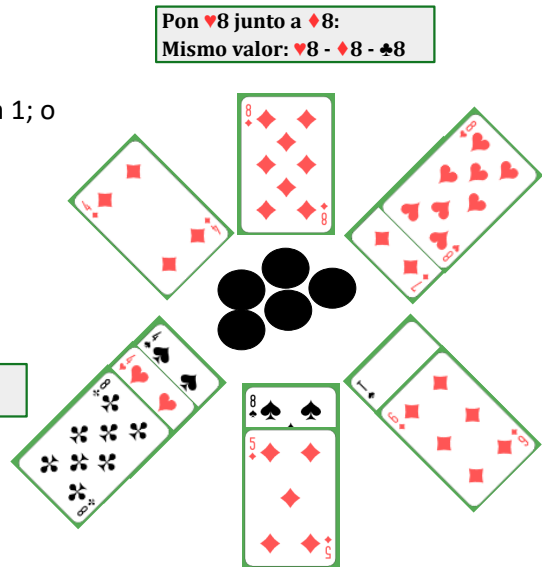
La carta adyacente debe:

- Ser del mismo color y tener un valor mayor o menor en 1; o
- Tener el mismo valor (sin importar el color).

Atención:

- La carta inferior debe seguir siendo visible.
- Solo importa la carta de la izquierda o la derecha.
- Los ases enlazan tanto con el 2 como con el 10.
- Máximo 3 cartas por pila.

Máx. 3
cartas



Combinaciones

Una combinación consta de tres o más cartas (superiores) que:

- Tienen valores consecutivos (del mismo color); o
- Tienen el mismo valor.

Las cartas de una combinación no tienen que estar juntas en el círculo.

10-as-2 también es una escalera válida. Puede ampliarse con un 9 o un 3.

Ganar fichas

- Cada nueva combinación da 1 ficha.
- Ampliar una combinación también da 1 ficha.
- Si una carta forma a la vez un trío y una escalera de tres cartas, cada uno da 1 ficha.
- Ampliar una escalera a 6 cartas da 2 fichas.

Opción 2: Jugar una carta de acción

La carta de acción debe tener el mismo color que la carta (superior) retirada.

- Jota: Retira 1 carta (la superior de una pila).
- Reina: Retira las 2 cartas superiores de una pila.
- Rey: Retira una pila de 3 cartas → +1 ficha.

Cuando la jota ♥ retira el ♥8,
se forma una nueva combinación:
♦4-♦5-♦6-♦7-♦8 → +1 ficha.

Con el rey ♣ puedes retirar
La pila de ♣8 → +1 ficha.

Pon las cartas retiradas en la pila de descarte.

Si al retirarlas se forma una combinación, ganas una ficha.

Tras robar la última carta de acción, aún puedes jugar una de tus dos cartas de acción y ganar fichas. Después termina la ronda.

Opción 3: Hacer espacio en el círculo – entregar 1 ficha

Retira una pila de tres cartas del círculo. Así puedes evitar que el juego se bloquee.

Pon las cartas retiradas en el descarte y entrega 1 ficha.

Rellenar huecos

- Rellena enseguida el hueco con una carta del mazo de robo o de la reserva.
- Esta carta no tiene que cumplir la regla de colocación.
- Si forma una combinación, ganas una ficha.