

SEP – solo

Le Cercle magique

Un jeu de cartes tactique où suites, brelans et timing décident du sort de sept jetons

Pour jouer à SEP : un jeu de 52 cartes et 7 jetons (pièces, pions ou équivalents)

Présentation

SEP-solo est adapté du jeu pour deux joueurs. Posez des cartes numérotées sur les cartes d'un cercle pour former des groupes de même valeur ou des suites. Ces combinaisons rapportent des jetons.

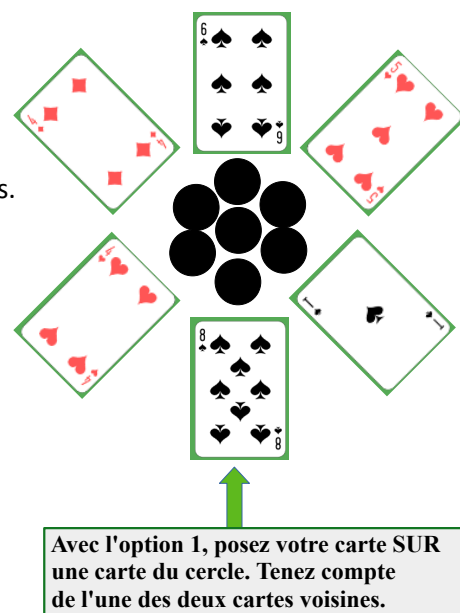
Les rois, dames et valets sont des cartes d'action qui permettent de retirer des cartes du cercle.

Mise en place

1. Retirez les rois, dames et valets du jeu (ce sont les cartes d'action).
2. Mélangez séparément :
 - 40 cartes numérotées (as–10) : la pioche
 - 12 cartes d'action
3. Disposez 6 cartes numérotées face visible en cercle.
4. Placez les 7 jetons au centre.
5. Posez devant vous, face visible, 1 carte d'action et 2 cartes numérotées.

La partie – trois manches

- Gagnez les 7 jetons avant que la pioche de cartes d'action soit vide. Si oui, comptez les cartes restantes.
Chaque carte d'action restante vaut 1 point.
- La carte d'action devant vous ne compte PAS.
- Si la pioche d'action est vide et qu'il reste des jetons dans le cercle, chacun vaut 1 point négatif.
- Jouez toujours trois manches. Après chaque manche, mélangez toutes les cartes et reconstituez le cercle.
- Gagnez avec au moins 7 points après trois manches.



Choisissez l'une des trois options :

Option 1 : Jouer une carte numérotée

- Prenez une carte de la pioche ou de la réserve et posez une carte numérotée dans le cercle.
- Si la pioche est vide, mélangez la défausse.
Si vous ne pouvez ou ne voulez pas poser de carte numérotée
- Posez une carte face visible près de la pioche : la réserve.
Remettez 1 jeton dans le cercle (si vous en avez un).
- Plus tard, vous pouvez prendre la carte du dessus de la réserve au lieu de piocher.

Ou :

Option 2 : Jouer une carte d'action *Cette option est interdite si vous l'avez choisie au tour précédent.*

- Piochez une carte d'action, puis défaussez, face visible, l'une de vos deux cartes d'action.
Superposez les cartes d'action jouées en les décalant, pour qu'elles restent en partie visibles.
- Si l'action correspondante est possible, effectuez-la.
- Si aucune de vos deux cartes d'action n'est jouable, remettez 1 jeton dans le cercle (si possible).

Ou :

Option 3 : Libérer une place – rendre 1 jeton

- Retirez du cercle une pile de trois cartes exactement. Mettez-les dans la défausse.
- Remettez dans le cercle l'un de vos jetons gagnés.
- Remplissez aussitôt la place vide selon les règles « Remplir les places vides ».

Cette option n'est possible que si vous avez déjà gagné au moins un jeton.

Option 1 : Jouer une carte numérotée

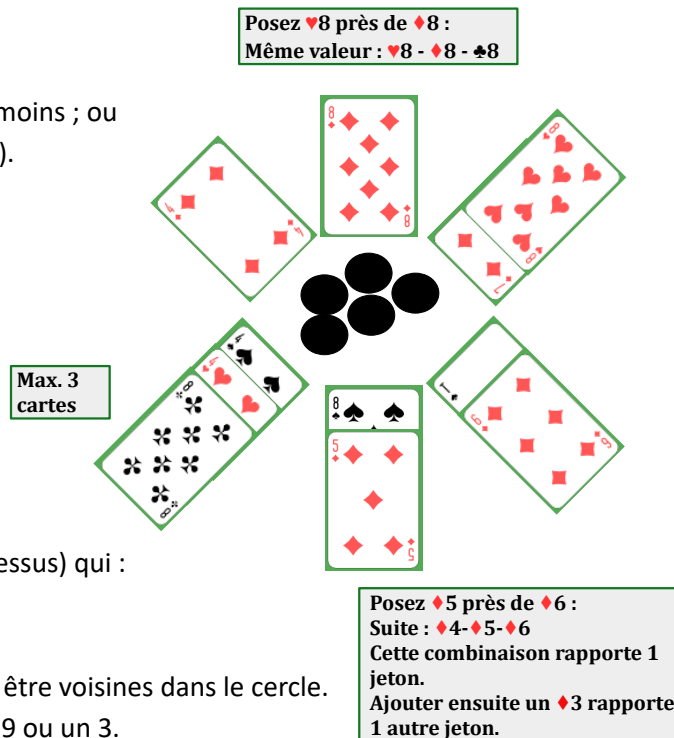
Une carte posée sur une carte du cercle doit correspondre à au moins l'une des deux cartes voisines.

La carte voisine doit :

- Être de même couleur et valoir 1 de plus ou de moins ; ou
- Avoir la même valeur (quelle que soit la couleur).

Attention :

- La carte située dessous doit rester visible.
- Seule la carte de gauche ou de droite compte.
- L'as peut suivre le 2 comme le 10.
- Maximum 3 cartes par pile.



Combinaisons

Une combinaison comprend au moins trois cartes (du dessus) qui :

- Se suivent (de même couleur) ; ou
- Ont la même valeur.

Les cartes d'une combinaison ne doivent pas forcément être voisines dans le cercle.

10-as-2 est aussi une suite valable, prolongeable par un 9 ou un 3.

Gagner des jetons

- Chaque nouvelle combinaison rapporte 1 jeton.
- Prolonger une combinaison existante rapporte aussi 1 jeton.
- Si une carte forme à la fois un brelan et une suite de trois cartes, chacun rapporte un jeton.
- Prolonger une suite à 6 cartes rapporte 2 jetons.

Option 2 : Jouer une carte d'action

La carte d'action doit être de la même couleur que la carte (du dessus) retirée.

- Valet : retirez 1 carte (celle du dessus d'une pile).
- Dame : retirez les 2 cartes du dessus d'une pile.
- Roi : retirez une pile de 3 cartes → +1 jeton.

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

Avec le roi ♣, retirez la pile
de ♠8 → +1 jeton !

Placez les cartes retirées dans la défausse.

Si cela crée une combinaison, vous gagnez un jeton.

Quand vous tirez la dernière carte d'action, vous pouvez encore jouer l'une de vos deux cartes d'action et gagner des jetons. La manche s'achève ensuite.

Option 3 : Libérer une place – rendre 1 jeton

Retirez une pile de trois cartes du cercle. Cela permet d'éviter de bloquer le jeu.

Placez les cartes retirées dans la défausse et rendez 1 jeton !

Remplir les places vides

- Remplissez aussitôt la place avec une carte de la pioche ou de la réserve.
- Cette carte n'a pas à respecter la règle de correspondance.
- Si elle crée une combinaison, vous gagnez un jeton.