

SEPMOSA – het 7 x 7 mozaïek



Doel van het spel

SEPMOSA is een tactische Rummikub variant voor twee of vier spelers.

Met vier spelers speelt team A tegen team B. Beurtvolgorde: A1 – B1 – A2 – B2

Leg om beurten ‘tegels’ aan in een groeiend mozaïek. Scoor punten door **sets** te vormen van 3 of meer tegels van **dezelfde kleur**. De eerste speler die 77 punten bereikt, wint het spel.

Materiaal

Het spel gebruikt de 104 stenen van een Rummikub spel plus 1 joker.

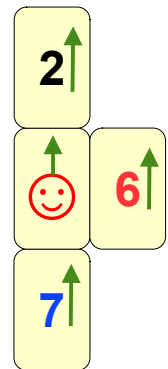
- 80 stenen van 1 - 10 in vier kleuren: de tegels
- De 11-en, 12-en en 13-en zijn de 24 actiestenen
- 1 joker — de centrale tegel op tafel



Voorbereiding

- Schud de tegels en de actiestenen samen
- Leg de joker ongezien tussen de spelers op tafel en draai deze om
- Bepaal door loting wie er begint
- Twee spelers: elke speler neemt 6 stenen op het rekje
- Vier spelers: elke speler neemt 5 stenen op het rekje

Plaats tijdens het spel tegels in dezelfde oriëntatie als de joker



Verloop van een speelbeurt

Neem aan het begin van je speelbeurt een steen van de voorraad

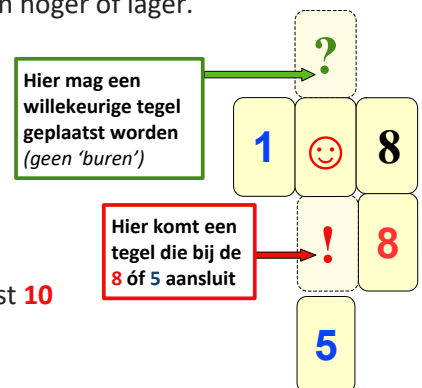
Vervolgens heb je de keuze uit twee opties: een tegel plaatsen of een actisteen inzetten.

Geen van beide mogelijk? Leg dan één van je tegels of actiestenen gesloten opzij.

Je speelbeurt is voorbij en je verliest **2 punten**.

Optie 1 — Een tegel plaatsen

- plaats een tegel van je rekje naast de joker of naast een tegel van het mozaïek (*naast is ook onder en boven*)
- Een tegel sluit geldig aan als deze voldoet aan één van de volgende voorwaarden:
 - De nieuwe tegel heeft dezelfde kleur én is in waarde precies één hoger of lager.
Voorbeeld 1: 7 naast 8.
 - De tegel heeft dezelfde waarde (ongeacht de kleur).
Voorbeeld 2: 1 naast 1
- Naast de **joker** mag een willekeurige tegel worden geplaatst zolang deze niet naast een **andere tegel** wordt geplaatst.

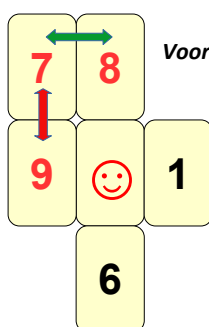


👉 De **10** en de **1** mogen ook naast elkaar worden gelegd: **10** naast **1** en **1** naast **10**

👉 Een tegel hoeft maar met **één aangrenzende tegel** geldig aan te sluiten.

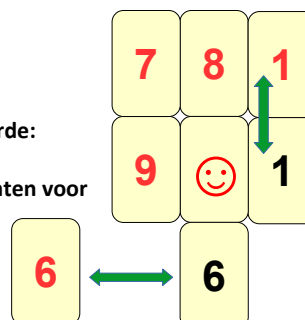
De andere aangrenzende tegels zijn niet van belang.

👉 In een horizontale of verticale rij mogen **GEEN identieke tegels** liggen (zelfde kleur én waarde).



Voorbeeld 1: 7 naast 8

Gelijke waarde:
6 naast 6.
Score: 3 punten voor
6 - 9 - 7



Voorbeeld 2: 1 naast 1

Hier liggen nu drie rode tegels naast elkaar. Deze set levert drie punten op. Het is niet nodig dat de tegels van een set in waarde op elkaar volgen; alleen de kleur is van belang.



Grenzen van het speelveld – 7 x 7

Het speelveld bestaat uit maximaal 7 horizontale rijen van elk maximaal 7 tegels, met de **joker altijd in de middelste rij**. Open plekken binnen een rij tellen niet mee voor de lengte. In de middelste *horizontale* rij telt de joker niet mee voor de lengte.

Je mag **10** aansluiten naast **9**.
Dat de **10** nu óók naast **9** en **8** ligt speelt geen rol. Voorwaarde is dat de tegel bij minstens **één** tegel aansluit.

Rijtje met 3 tegels. **Centrale rij 4** →
De joker telt niet mee voor de lengte van de rij.



Vanaf de centrale rij met de joker mogen er maximaal 3 tegels **verticaal** worden aangesloten (boven → rij 1, 2, 3 en onder → rij 5, 6, 7). Waar een **X** staat bij de tegels van rij 1 en rij 7 mogen dus geen tegels worden aangesloten.

In een rijtje mogen niet meer dan zeven tegels liggen.

Waar een **X** staat kan geen tegel meer worden aangesloten.

In rij 6 liggen zes tegels.

Je mag een tegel aansluiten naast de **5, 6, 7** of **4**.

Ook tussen de **6** en **4** kan nog een tegel komen.

Optie 2 — Een actiesteen inzetten – Leg actiestenen open en naast elkaar apart op tafel

👉 Een actiesteen werkt alleen op tegels die dezelfde kleur hebben als de actiesteen

👉 Een actiesteen kan niet worden ingezet bij zwevende tegels

👉 Na een actie mogen er zwevende tegels overblijven (zie blz. 3)

11 De 11: één tegel verwijderen

- Haal één tegel van tafel die dezelfde kleur heeft als de **11**. Leg die tegel gesloten opzij.

12 De 12: tegel verplaatsen

- Verplaats één tegel op tafel die dezelfde kleur heeft als de **12**.
- De verplaatste tegel moet op de nieuwe plek geldig aansluiten volgens de aansluitregels.
- Levert de verplaatsing een set of uitbreiding van een set op, dan scoor je daarvoor de gebruikelijke punten.
- Zwevende tegels die door de verplaatsing opnieuw met de joker worden verbonden, leveren bij de 12 geen extra punten op.

13 De 13: set van drie tegels verwijderen

- Haal een horizontaal of verticaal rijtje van drie aangrenzende tegels van dezelfde kleur als de **13** van tafel. Dit mogen ook drie tegels zijn uit een rijtje van 4 of meer tegels.
- Leg ze gesloten opzij. Je scoort 3 punten.

Extra punten: Tegels die nu niet meer in verbinding staan met de joker leveren per tegel één punt op.

Je scoort maximaal 4 punten voor zwevende tegels, ook al zijn dit er 5 of meer.

Voorbeeld actiestenen

De **13** haalt het rijtje **9 – 10 – 1** uit het spel (3 punten).

De **9** en **10** staan niet meer in verbinding met de joker.

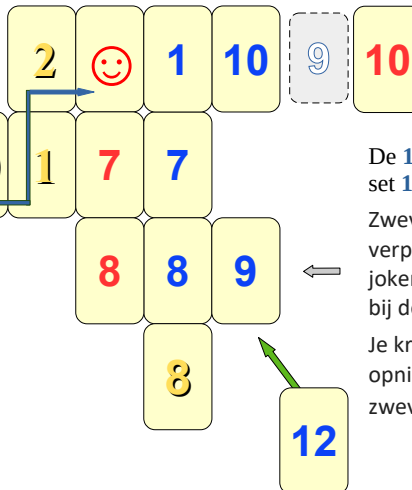
Deze zwevende tegels scoren nog eens 2 punten.

11

Haalt de **11** de **1** weg,
dan zweven er vier tegels.
Wie deze tegels weer verbindt
met de joker scoort 4 punten.
Dat kan bijvoorbeeld met een **7**.

13

10 staat via deze
lijn in verbinding
met de joker



De **12** kan de **9** verplaatsen en de
set **1 – 10 – 9** vormen: 3 punten.

Zwevende tegels die door de
verplaatsing opnieuw met de
joker worden verbonden, leveren
bij de 12 geen extra punten op.
Je krijgt dus geen punt voor het
opnieuw verbinden van de
zwevende **10**.

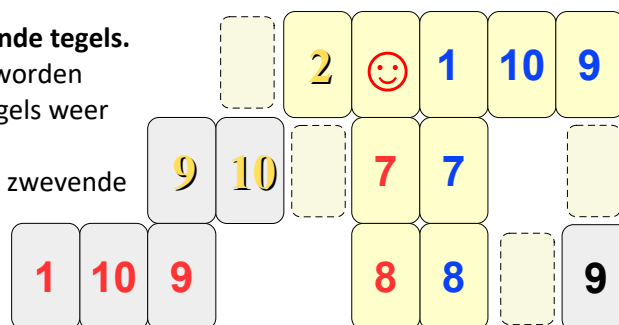
Verbinding met de joker – zwevende tegels

- Tegels die na een actie van de **11**, **12** of **13** niet via aangrenzende tegels in verbinding staan met de joker blijven op tafel liggen. Dit zijn 'zwevende' tegels geworden.
- Deze kunnen later opnieuw met tegels van het rekje worden verbonden met de joker.
- Je mag alleen bij zwevende tegels aanleggen als je daardoor één of meer zwevende tegels opnieuw met de joker verbindt. Dus niet aansluiten bij 'eilandjes'.
- Verbind je één of meer 'zwevende' tegels opnieuw met de joker? Dan krijg je 1 punt voor elke zwevende tegel die daardoor weer met de joker verbonden is tot een maximum van 7 punten.
- De **12** mag niet op een zwevende tegel worden ingezet. Wel mag je met de **12** een andere tegel verplaatsen waardoor zwevende tegels opnieuw met de joker worden verbonden. Dit levert echter geen punten op.
- Als een tegel van het rekje een set maakt of uitbreidt én zwevende tegels opnieuw verbindt, score je beide. Maar ook dan tot een maximum van 7 punten (dus set-score *plus* aansluiten zwevende tegels scoort maximaal 7 punten).
- Leg je in het voorbeeld hieronder een **2** onder de **2**, dan score je **5** punten voor het verbinden van de vijf grijze tegels. Zou je in plaats van een **2** een **1** aansluiten dan score je de maximale score van **7** punten.

De grijze tegels zijn zwevende tegels.

Hier mag alleen een tegel worden
aangesloten als deze de tegels weer
verbindt met de joker.

Actiestenen mogen niet bij zwevende
tegels ingezet worden.



Hier kan een
verbindings-tegel
komen.

De 49-tegels-regel

- Wanneer de 49e tegel wordt aangesloten eindigt het spel direct en wint de speler met de meeste punten.

Voorraadstapels op

Is de voorraad stenen op, schud dan de opzij gelegde tegels en actiestenen. Deze vormen de nieuwe voorraad.



Einde van het spel

De eerste speler of het team dat 77 punten of meer bereikt, wint het spel.

Overzicht puntentelling

Wie een set maakt of uitbreidt scoort punten.

Een set bestaat uit 3 of meer tegels van dezelfde kleur die horizontaal of verticaal aaneengesloten liggen.

👉 De tegels hoeven niet oplopend in waarde te zijn; alleen de kleur is bepalend.

Met één geplaatste of verplaatste tegel kun je nooit meer dan 7 punten scoren, ook niet als je tegelijk een set maakt én zwevende tegels verbindt of met één tegel een verticale én horizontale set maakt

Sets maken en uitbreiden	Punten
Set van 3 tegels maken	3 punten
4e tegel aansluiten	4 punten
5e tegel aansluiten	5 punten
6e tegel aansluiten	6 punten
7e tegel aansluiten	7 punten

👉 Een tegel kan tegelijk een horizontale én verticale set vormen. Je scoort dan voor beide sets, maar de totale score van één geplaatste of verplaatste tegel is nooit hoger dan 7 punten.

Actie met de 13	Punten
Drie tegels verwijderen met de 13	3 punten
Elke tegel die daardoor zwevend wordt	1 punt
Maximumscore voor de 13-actie	7 punten

Zwevende tegels opnieuw verbinden	Punten
Elke zwevende tegel die opnieuw met de joker wordt verbonden De 12-actie levert geen punten op voor het verbinden van zwevende tegels	1 punt
Maximumscore voor opnieuw verbinden	7 punten
Ontstaat of groeit hierdoor ook een set?	Tel ook de setpunten erbij (tot. max. 7).

Geen passende tegel of actiesteen	Punten
Je kunt geen tegel aansluiten en geen actiesteen spelen	-2 punten