

SEPMOSA – het 7 x 7 mozaïek



Doel van het spel

SEPMOSA is een tactische Rummikub variant voor twee spelers.

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 tegels 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
- Elke speler neemt vervolgens 6 stenen op het rekje



Verloop van een speelbeurt

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

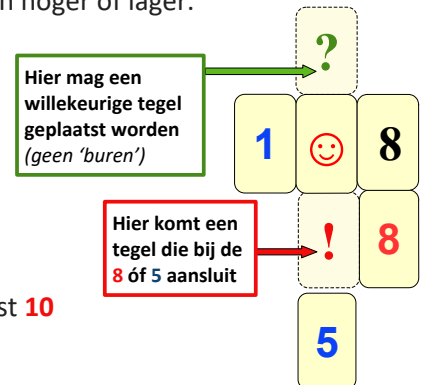
Vervolgens heb je de keuze uit twee opties: een tegel plaatsen of een actiesteen inzetten.

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.

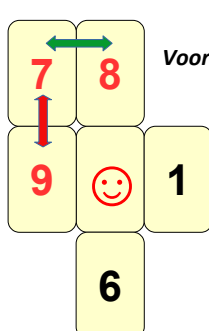


👉 De **10** en de **1** mogen ook naast elkaar worden gelegd: **10** naast **1** en **1** naast **10**

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

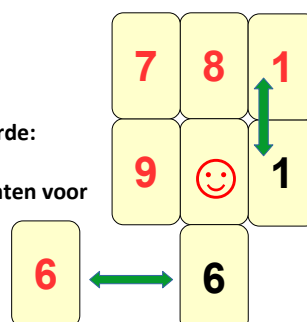
De andere aangrenzende tegels zijn niet van belang.

👉 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.

Hier heeft een actiesteen een steen verwijderd.
Zie optie 2: *actiestenen*

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 (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. Na de actie van de **11** mogen er zwevende tegels overblijven.

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 krijg je hier de punten voor.

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.

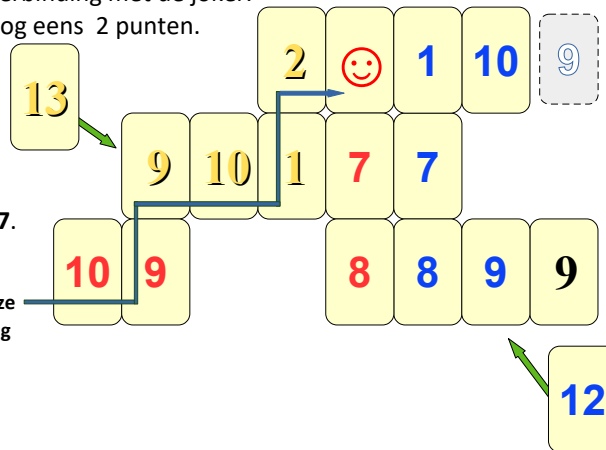
Voorbeeld actiestenen

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**.

10 staat via deze
 lijn in verbinding
 met de joker



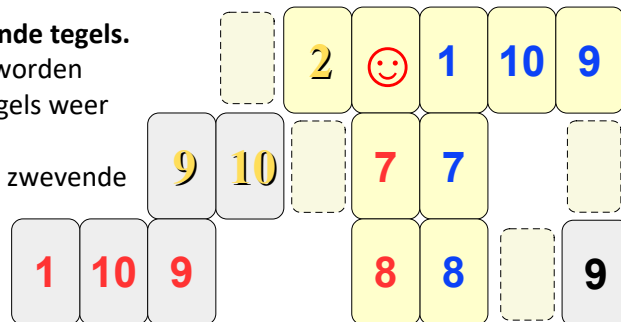
De **12** kan de **9** verplaatsen
 en de set **1 – 10 – 9** vormen.
 De **9** blijft als zwevende tegel
 op tafel liggen.

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 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.
- Als één plaatsing zowel een set maakt of uitbreidt als zwevende tegels opnieuw verbindt, scoor je beide. Maar ook dan tot een maximum van 7 punten.
- Leg je in het voorbeeld hieronder een **2** onder de **2**, dan scoor je **5** punten voor het verbinden van de vijf grijze tegels. Zou je in plaats van een **2** een **1** aansluiten dan scoor 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, wordt het mozaïek gereset.
- De joker blijft op tafel liggen. Alle 49 tegels uit het mozaïek worden geschud met de voorraad, de gesloten verwijderde stenen en alle gespeelde actiestenen. De stenen op de rekjes blijven liggen.
- De speler die na de 49e tegel aan de beurt zou zijn, gaat verder met het spel.

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 die 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 opeend 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	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