

# SEPMOSA – das 7 x 7 Mosaik



## Ziel des Spiels

SEPMOSA ist eine taktische Rummikub-Variante für zwei Spieler.

Legt abwechselnd „Steine“ an ein wachsendes Mosaik. Erziele Punkte durch **Sets** aus 3 oder mehr Steinen derselben **Farbe**. Der erste Spieler mit 77 Punkten gewinnt.

## Material

Das Spiel verwendet die 104 Steine eines Rummikub-Spiels plus 1 Joker.

- 80 Steine von 1 - 10 in vier Farben: die Steine
- Die 11er, 12er und 13er sind die 24 Aktionssteine
- 1 Joker — der zentrale Stein auf dem Tisch



## Vorbereitung

- Mische die Steine und die Aktionssteine zusammen
- Lege den Joker verdeckt zwischen die Spieler und drehe ihn um
- Lost aus, wer beginnt
- Jeder Spieler nimmt dann 6 Steine auf seine Ablagebank



## Ablauf eines Zuges

Ziehe zu Beginn deines Zuges einen Stein vom Vorrat

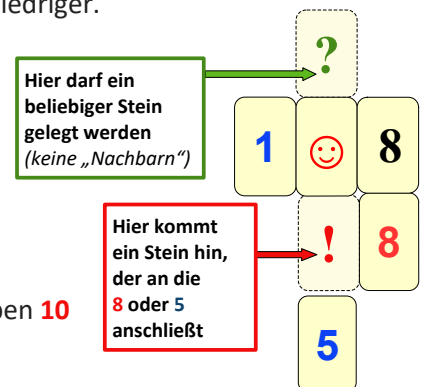
Danach wählst du: einen Stein legen oder einen Aktionsstein einsetzen.

**Nichts möglich?** Lege dann einen deiner Steine oder Aktionssteine verdeckt beiseite.

Dein Zug endet und du verlierst **2 Punkte**.

## Option 1 — Einen Stein legen

- lege einen Stein von deiner Ablagebank neben den Joker oder neben einen Mosaikstein (*neben bedeutet auch oben/unten*)
- **Ein Stein schließt gültig an, wenn er eine dieser Bedingungen erfüllt:**
  - Der neue Stein hat dieselbe Farbe und ist genau 1 höher oder niedriger.  
*Beispiel 1: 7 neben 8.*
  - Der Stein hat denselben Wert (unabhängig von der Farbe).  
*Beispiel 2: 1 neben 1*
- Neben dem **Joker** darf ein beliebiger Stein gelegt werden solange er nicht neben einem **anderen Stein** liegt.

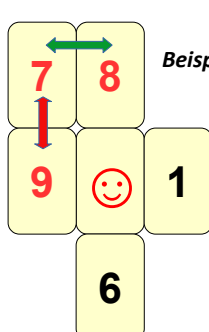


👉 Die **10** und die **1** dürfen auch neben einander liegen: **10** neben **1** und **1** neben **10**

👉 Ein Stein muss nur mit **einem angrenzenden Stein** gültig verbunden sein.

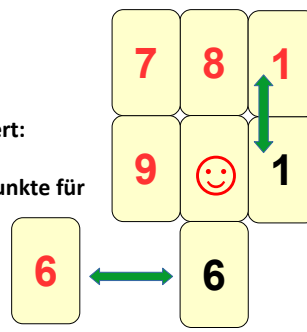
Die anderen angrenzenden Steine sind unwichtig.

👉 In einer horizontalen oder vertikalen Reihe dürfen **KEINE identischen Steine** liegen (gleiche Farbe und gleicher Wert).



*Beispiel 1: 7 neben 8*

**Gleicher Wert:**  
6 neben 6.  
**Punkte: 3 Punkte für**  
6 - 9 - 7



*Beispiel 2: 1 neben 1*

Hier liegen nun drei rote Steine nebeneinander.

Dieses Set bringt 3 Punkte.

Die Steine eines Sets müssen keine Wertfolge bilden; nur die Farbe zählt.

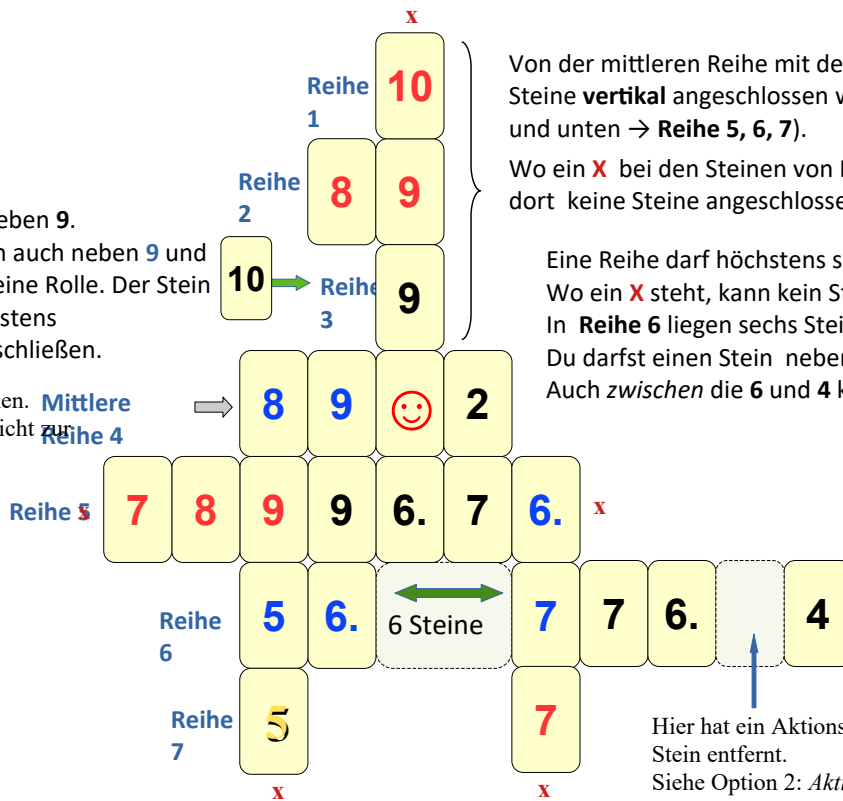


## Grenzen des Spielfelds – 7 x 7

Das Spielfeld besteht aus höchstens 7 horizontalen Reihen mit je höchstens 7 Steinen, der **Joker immer in der mittleren Reihe**. Leere Felder in einer Reihe zählen nicht zur Länge. In der mittleren *horizontalen* Reihe zählt der Joker nicht zur Länge.

Du darfst **10** neben **9**.  
Dass die **10** nun auch neben **9** und **8** liegt, spielt keine Rolle. Der Stein muss an mindestens **einen Stein** anschließen.

Reihe mit 3 Steinen. **Mittlere Reihe 4**.  
Der Joker zählt nicht zur Reihelänge.



Von der mittleren Reihe mit dem Joker dürfen höchstens 3 Steine **vertikal** angeschlossen werden (oben → **Reihe 1, 2, 3** und unten → **Reihe 5, 6, 7**).

Wo ein **X** bei den Steinen von **Reihe 1** und **Reihe 7** dürfen dort keine Steine angeschlossen werden.

Eine Reihe darf höchstens sieben Steine enthalten.

Wo ein **X** steht, kann kein Stein mehr angeschlossen werden.

In **Reihe 6** liegen sechs Steine.

Du darfst einen Stein neben die **5, 6, 7, 6** oder **4**.

Auch *zwischen* die **6** und **4** kann noch ein Stein gelegt werden.

Hier hat ein Aktionsstein einen Stein entfernt.  
Siehe Option 2: *Aktionssteine*

## Option 2 — Einen Aktionsstein einsetzen — Lege Aktionssteine offen und nebeneinander separat auf den Tisch

👉 Ein Aktionsstein wirkt nur auf Steine mit derselben Farbe wie der Aktionsstein

👉 Ein Aktionsstein kann nicht bei schwebenden Steinen eingesetzt werden (zie S. 3)

### 11 Die 11: einen Stein entfernen

- Entferne einen Stein vom Tisch, der dieselbe Farbe hat wie die **11**. Lege diesen Stein verdeckt beiseite. Nach der Aktion der **11** dürfen schwebende Steine übrig bleiben.

### 12 Die 12: Stein versetzen

- Versetze einen Stein auf dem Tisch, der dieselbe Farbe hat wie die **12**.
- Der versetzte Stein muss am neuen Platz nach den Anschlussregeln gültig anschließen.
- Ergibt die Versetzung ein Set oder die Erweiterung eines Sets, erhältst du dafür die Punkte.

### 13 Die 13: Set aus drei Steinen entfernen

- Entferne eine horizontale oder vertikale Reihe aus drei angrenzenden Steinen mit derselben Farbe wie die **13** vom Tisch. Dies dürfen auch drei Steine aus einer Reihe von 4 oder mehr Steinen sein.
- Lege sie verdeckt beiseite. Du erhältst 3 Punkte.

**Extrapunkte:** Steine die nun nicht mehr mit dem Joker verbunden sind, bringen je Stein 1 Punkt.

Du erhältst höchstens 4 Punkte für schwebende Steine, auch wenn es davon 5 oder mehr gibt.

## Beispiel Aktionssteine

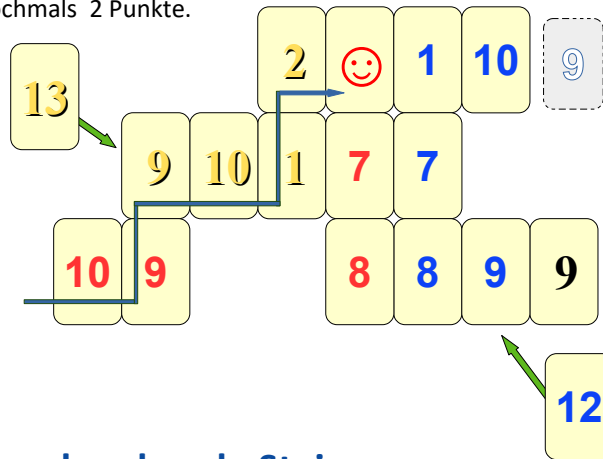
Die **13** entfernt die Reihe **9 – 10 – 1** aus dem Spiel (3 Punkte).

Die **9** und **10** sind nicht mehr mit dem Joker verbunden.

Diese schwebenden Steine bringen nochmals 2 Punkte.

**11** Entfernt die **11** die **1** weg, schweben vier Steine. Wer sie wieder mit dem Joker verbindet, erhält 4 Punkte. Das geht z. B. mit einer **7**.

**10** steht über diese Linie in Verbindung mit dem Joker



Die **12** kann die **9** versetzen und dadurch die Reihe **1–10–9** bilden: 3 Punkte.

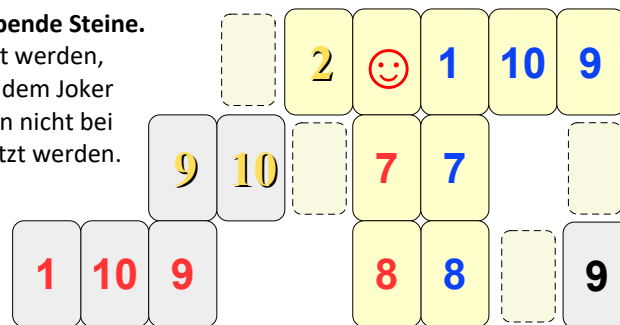
Die **9** bleibt als schwebender Stein auf dem Tisch liegen.

## Verbindung zum Joker – schwebende Steine

- Steine, die nach einer Aktion der **11**, **12** oder **13** nicht über angrenzende Steine mit dem Joker verbunden sind bleiben auf dem Tisch. Das sind nun „schwebende“ Steine geworden.
- Sie können später wieder mit dem Joker verbunden werden.
- Du darfst nur an schwebende Steine anlegen, wenn du dadurch einen oder mehrere schwebende Steine wieder mit dem Joker verbindest. Also nicht an „Inseln“ anschließen.
- Verbindest du einen oder mehrere „schwebende“ Steine wieder mit dem Joker? Dann erhältst du 1 Punkt für jeden schwebenden Stein, der dadurch wieder mit dem Joker verbunden ist bis zu maximal 7 Punkten.
- Wenn ein Zug zugleich ein Set bildet/erweitert und schwebende Steine verbindet, zählt beides. Aber auch dann bis maximal 7 Punkte.
- Legst du im Beispiel unten eine **2** unter die **2**, erhältst du **5** Punkte für das Verbinden der fünf grauen Steine. Legst du statt einer **2** eine **1** an, dann erhältst du die Höchstpunktzahl von **7** Punkten.

### Die grauen Steine sind schwebende Steine.

Hier darf nur ein Stein angelegt werden, wenn er die Steine wieder mit dem Joker verbindet. Aktionssteine dürfen nicht bei schwebenden Steinen eingesetzt werden.



Hier kann ein Verbindungsstein hin.

## Die 49-Steine-Regel

- Wenn der 49. Stein angeschlossen wird, wird das Mosaik zurückgesetzt.
- Der Joker bleibt auf dem Tisch. Alle 49 Steine aus dem Mosaik werden mit dem Vorrat gemischt, den verdeckt entfernten Steinen und allen gespielten Aktionssteinen. Die Steine auf den Ablagebänken bleiben liegen.
- Der Spieler, der nach dem 49. Stein an der Reihe wäre, setzt das Spiel fort.

## Vorratsstapel leer

Ist der Vorrat an Steinen leer, mische die beiseitegelegten Steine und Aktionssteine. Sie bilden den neuen Vorrat.



## Spielende

Der erste Spieler, der 77 Punkte oder mehr erreicht, gewinnt das Spiel.

# Punkteübersicht

Wer ein Set bildet oder erweitert, erhält Punkte.

Ein Set besteht aus 3 oder mehr Steinen derselben Farbe, die horizontal oder vertikal zusammenhängend liegen.

👉 Die Steine müssen nicht aufsteigend sein; nur die Farbe zählt.

Mit einem gelegten/versetzten Stein kannst du nie mehr als 7 Punkte erzielen, auch wenn du zugleich ein Set bildest und schwebende Steine verbindest oder mit einem Stein ein vertikales und horizontales Set bildest.

Sets bilden und erweitern	Punkte
Set aus 3 Steinen bilden	3 Punkte
4. Stein anlegen	4 Punkte
5. Stein anlegen	5 Punkte
6. Stein anlegen	6 Punkte
7. Stein anlegen	7 Punkte

👉 Ein Stein kann zugleich ein horizontales und ein vertikales Set bilden. Du wertest dann beide, aber die Gesamtpunktzahl für einen gelegten oder versetzten Stein ist nie höher als 7 Punkte.

Aktion mit der 13	Punkte
Drei Steine mit der 13 entfernen	3 Punkte
Jeder Stein, der dadurch schwebend wird	1 Punkt
Höchstpunktzahl für die 13-Aktion	7 Punkte

Schwebende Steine wieder verbinden	Punkte
Jeder schwebende Stein, der wieder mit dem Joker verbunden wird	1 Punkt
Höchstpunktzahl fürs Wiederverbinden	7 Punkte
Entsteht oder wächst dadurch auch ein Set?	Zähle auch die Setpunkte dazu (insg. max. 7).

Kein passender Stein oder Aktionsstein	Punkte
Du kannst keinen Stein anlegen und keinen Aktionsstein spielen	-2 Punkte