

S E P M O S A – la mosaïque 7 x 7



But du jeu

S E P M O S A est une variante tactique du Rummikub pour deux joueurs.

À tour de rôle, ajoutez des « tuiles » à la mosaïque. Marquez des points en formant des séries de 3 tuiles ou plus de même couleur. Le premier à 77 points gagne.

Matériel Le jeu utilise les 104 tuiles du Rummikub plus 1 joker.

- 80 tuiles 1-10 en quatre couleurs : les tuiles
- Les 11, 12 et 13 sont les 24 tuiles d'action
- 1 joker — la tuile centrale sur la table

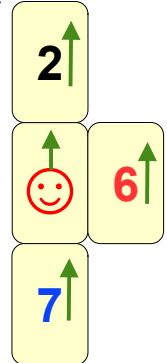


Mise en place

Mélangez les tuiles et les tuiles d'action ensemble; puis placez-les face cachée sur la table.

- Placez le joker face cachée entre les joueurs, puis retournez-le
- Tirez au sort le joueur qui commence
- Deux joueurs : chaque joueur prend 6 tuiles et les place sur son chevalet.
- Quatre joueurs : chaque joueur prend 5 tuiles et les place sur son chevalet.

Pendant la partie,
gardez l'orientation
du joker



Déroulement d'un tour

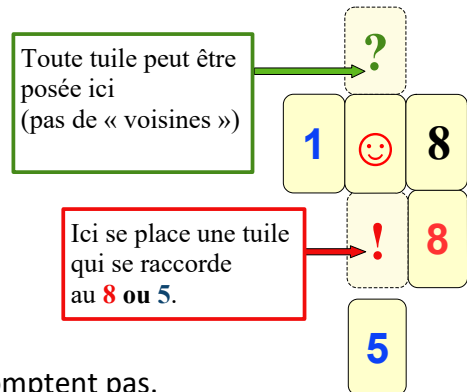
Au début de votre tour, piochez une tuile dans la réserve

Choisissez ensuite : poser une tuile ou utiliser une tuile d'action.

Impossible ? Mettez une tuile ou tuile d'action de côté, face cachée. Tour terminé : -2 points.

Option 1 — Poser une tuile

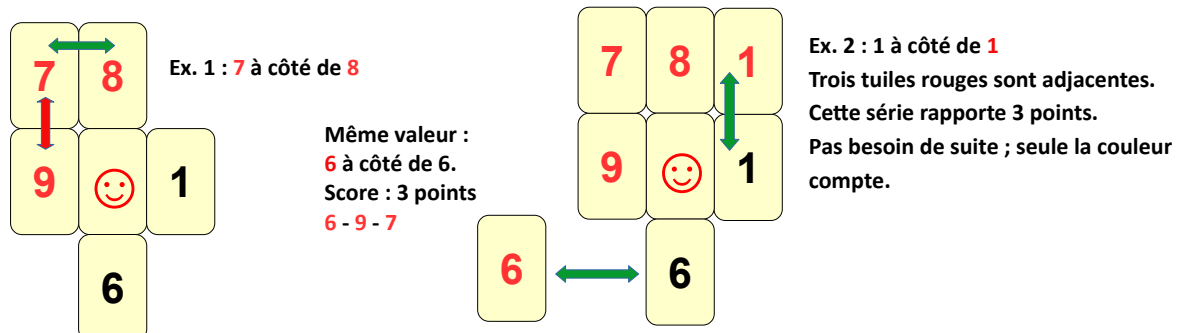
- posez une tuile de votre chevalet à côté du joker ou d'une tuile de la mosaïque.
- Une tuile se connecte valablement si :
 - Même couleur et valeur à ± 1 .
Ex. 1 : **7** à côté de **8**.
 - La tuile a la même valeur (peu importe la couleur).
Ex. 2 : **1** à côté de **1**
- À côté du joker, toute tuile est possible si elle ne touche aucune autre tuile.



👉 Le **10** et le **1** peuvent être adjacents : **10-1** et **1-10**

👉 Une **seule connexion** valable suffit. Les autres voisines ne comptent pas.

👉 **Pas de doublon** (même couleur+valeur) dans une ligne horizontale ou verticale.

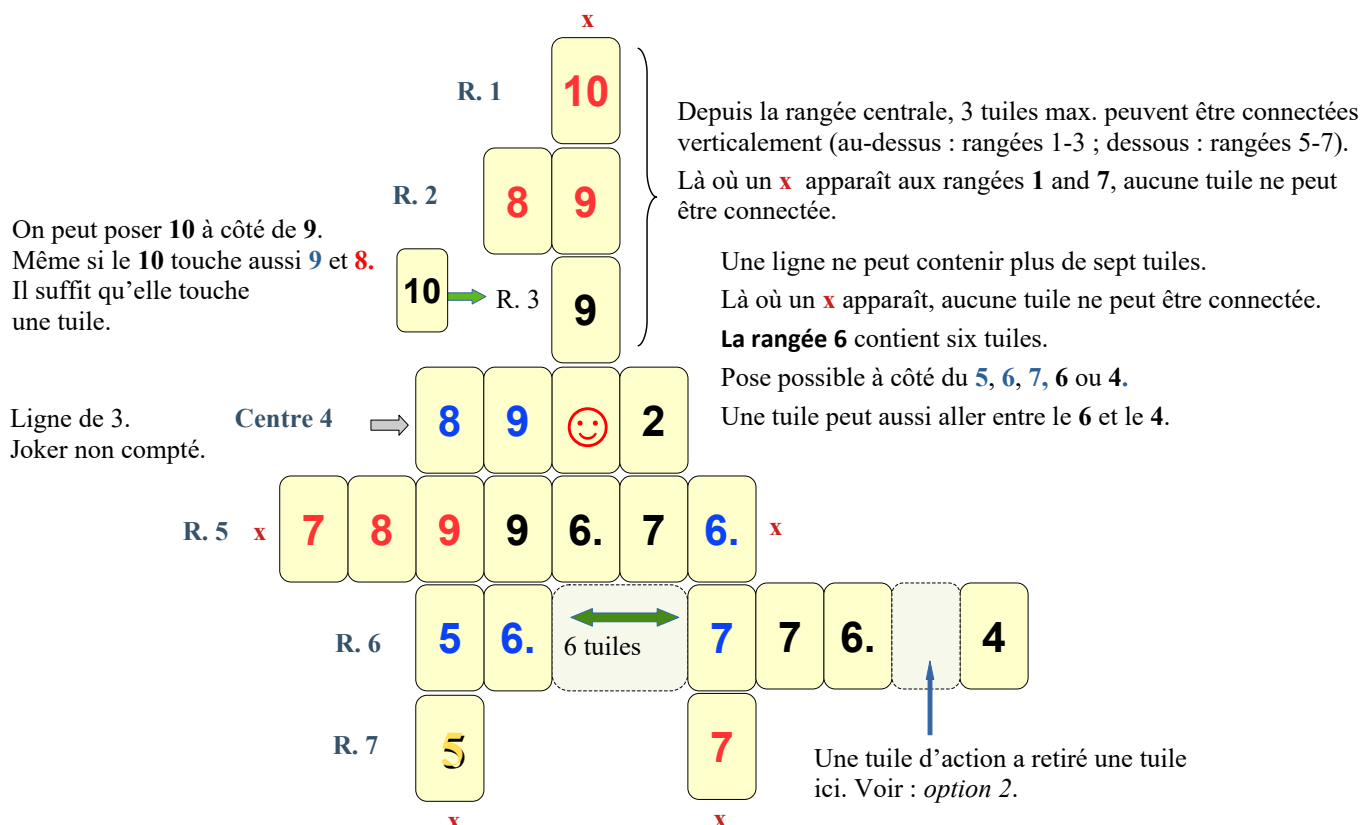


Limites de l'aire de jeu – 7 x 7

L'aire de jeu comporte jusqu'à 7 rangées horizontales de 7 tuiles, avec le joker dans la rangée du milieu.

Les cases vides dans une rangée ne comptent pas dans sa longueur.

Dans la rangée du milieu, le joker ne compte pas dans la longueur.



Option 2 — Utiliser une tuile d'action – placez les tuiles d'action utilisées face visible à part

👉 Les tuiles d'action n'agissent que sur les tuiles de même couleur

👉 **Pas de tuiles d'action sur les tuiles flottantes**

👉 Après une action, des tuiles flottantes peuvent rester en jeu (voir p. 3).

11 - Retirer une tuile

- Retirez une tuile de même couleur. Mettez-la de côté face cachée.

12 - Déplacer une tuile

- Déplacez une tuile de même couleur.
- Elle doit se connecter valablement au nouvel emplacement.
- Marquez les points de toute série créée ou prolongée.
- L'action du 12 ne rapporte aucun point si le déplacement permet de relier des tuiles flottantes.

13 - Retirer une série de trois tuiles

- Retirez de la table une rangée horizontale ou verticale de trois tuiles adjacentes de la même couleur que le 13. Elles peuvent faire partie d'une ligne de 4 tuiles ou plus.
- Mettez-les de côté face cachée. Vous marquez 3 points.

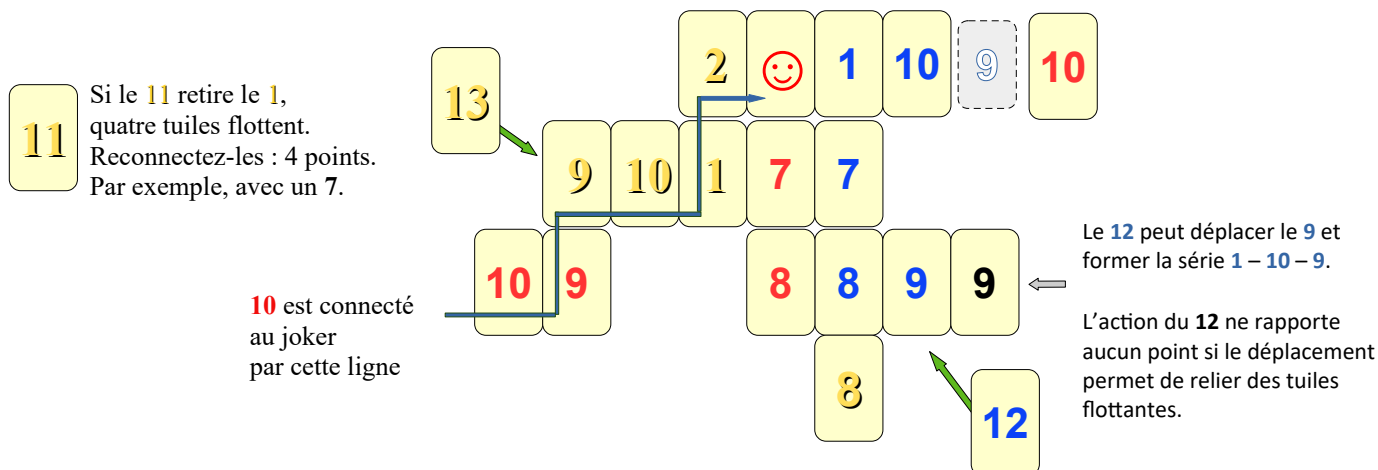
Points bonus: Les tuiles qui, après l'action du 13, ne sont plus reliées au joker rapportent un point chacune.

Vous marquez au maximum 4 points pour les tuiles flottantes, même s'il y en a 5 ou plus.

Exemple de tuiles d'action

Le **13** retire **9-10-1** (3 pts).

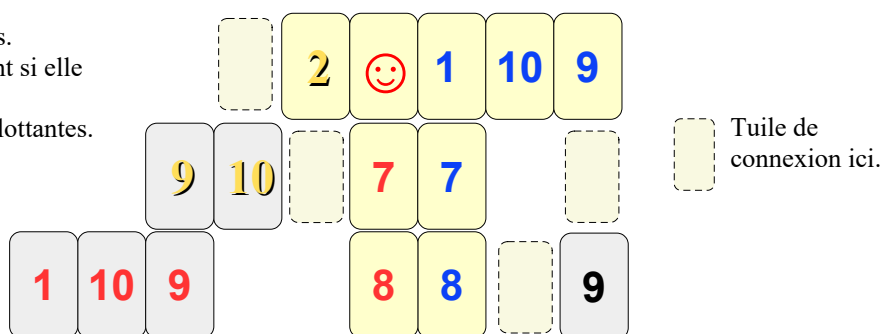
Le **9** et le **10** ne sont plus connectés : +2 points.



Connexion au joker – tuiles flottantes

- Après une action **11**, **12** ou **13**, les tuiles qui ne sont plus connectées au joker par des tuiles adjacentes restent sur la table comme tuiles « flottantes ».
- Elles peuvent être reconnectées au joker plus tard.
- Ne posez près de tuiles flottantes que si cela en reconnecte une ou plusieurs au joker. Ne connectez pas de nouveaux « îlots ».
- Marquez 1 point par tuile flottante reconnectée au joker, max. 7 points.
- Le **12** ne peut pas être utilisé sur une tuile flottante. En revanche, vous pouvez utiliser le **12** pour déplacer une autre tuile afin de reconnecter des tuiles flottantes au joker. Cette action ne rapporte toutefois aucun point.
- Si une tuile du chevalet forme ou complète une série **et** reconnecte des tuiles flottantes, vous marquez les points pour les deux. Le total reste toutefois limité à **7 points maximum** : score de la série **plus** reconnexion des tuiles flottantes. Dans l'exemple, poser un **2** sous le **2** rapporte 5 points pour reconnecter cinq tuiles grises. Poser un **1** à la place rapporte le maximum de 7 points.

Tuiles grises = tuiles flottantes.
Connexion autorisée seulement si elle reconnecte au joker.
Pas de tuiles d'action sur les flottantes.



La règle des 49 tuiles

Lorsque la **49e tuile** est connectée, la partie se termine immédiatement et le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Réserve épuisée

Si la réserve est vide, mélangez les tuiles et tuiles d'action mises de côté pour former une nouvelle réserve.



Fin de la partie

Le premier joueur ou la première équipe à atteindre **77 points ou plus** remporte la partie.

Aperçu du score

Le joueur qui crée ou prolonge une série marque des points.

Une série se compose de 3 tuiles ou plus de la même couleur, connectées horizontalement ou verticalement.

👉 *Les tuiles n'ont pas besoin d'être consécutives ; seule la couleur compte.*

Une tuile posée/déplacée ne peut jamais rapporter plus de 7 points, même si elle reconnecte aussi des tuiles flottantes ou forme à la fois une série verticale et horizontale.

Créer et prolonger des séries	Points
Créer une série de 3 tuiles	3 points
Connecter une 4e tuile	4 points
Connecter une 5e tuile	5 points
Connecter une 6e tuile	6 points
Connecter une 7e tuile	7 points

👉 Une tuile peut former en même temps une série horizontale et verticale. Marquez les deux, mais le score total pour une tuile posée ou déplacée n'est jamais supérieur à 7 points.

Action avec le 13	Points
Retirer trois tuiles avec le 13	3 points
Chaque tuile qui devient ainsi flottante	1 point
Score maximum pour l'action du 13	7 points

Reconnecter les tuiles flottantes	Points
Chaque tuile flottante reconnectée au joker	1 point
Score maximum pour la reconnexion	7 points
Cela crée-t-il ou prolonge-t-il aussi une série ?	Ajoutez aussi les points de la série (total max. 7).

Aucune tuile ou tuile d'action adaptée	Points
Vous ne pouvez connecter aucune tuile ni jouer aucune tuile d'action	-2 points