

SOLO[®]



2



8



14



20



26



SOLO[®]

Das verrückte Mau-Mau Spiel für garantierten Familienspaß!

Spieler: 2 - 10

Alter: 6 -106 Jahre

1	Spielanleitung	
18	rote Karten von 1 bis 9	
18	grüne Karten von 1 bis 9	
18	blaue Karten von 1 bis 9	
18	gelbe Karten von 1 bis 9	
8	Karten „Aussetzen“	in 4 Farben
8	Karten „Richtungswechsel“	in 4 Farben
8	Karten „Zieh 2“	in 4 Farben
4	Karten „Kartentausch mit einem Mitspieler“	in 4 Farben
4	Karten „Farbenwahl“	
4	Karten „Zieh 4 + Farbenwahl“	
4	Karten „Kartentausch reihum“	

SPIELZIEL aller Spieler ist es, als erster alle Karten abzulegen.

SPIELVORBEREITUNG

Es wird ein Geber bestimmt, der die Karten verteilt. Jeder Spieler erhält **8 Karten**. Die verbleibenden Karten bilden den **Kartenstock**, der auf die Mitte des Tisches gelegt wird.

Die oberste Karte wird aufgedeckt und bildet neben dem Kartentock den **Ablegestapel**. Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand und sortieren diese nach Farben oder Zahlen.

SPIELVERLAUF

Der Spieler links vom Geber beginnt. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Die Spieler haben folgende Möglichkeiten Karten loszuwerden.

1. Ablegen

Wenn man an der Reihe ist kann man eine **passende** Karte auf den Ablegestapel legen.

Eine passende Karte ist eine Karte mit **gleicher Farbe** oder **gleicher Zahl** oder **gleichem Aktionskarten-Symbol**, wie die oberste Karte auf dem Ablegestapel.

***BEISPIEL:** Liegt eine rote 9, kann er eine 9 mit beliebiger Farbe ablegen (gelb, grün, blau, rot) oder eine rote Karte mit beliebiger Zahl (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).*

Wurde nach der roten 9 eine blaue 9 gelegt, muß der nächste Spieler entweder wieder eine 9 ablegen oder eine beliebige blaue Karte. Kann der Spieler nicht ablegen, muß er eine Karte vom Kartentock aufnehmen. Kann er auch diese Karte nicht ablegen, ist der nächste Spieler an der Reihe.

2. Zwischenwerfen

Hat ein Spieler **genau die gleiche Karte** auf der Hand wie die oberste auf dem Ablegestapel, so darf er diese Karte sofort abwerfen.

Es ist dabei gleichgültig ob der Spieler an der Reihe ist oder nicht!! Nun ist der nächste Spieler, nach dem „Zwischenwerfer“, in Spielrichtung an der Reihe.

Bei Aktionskarten mit den Symbolen ist allerdings auf deren Bedeutung zu achten, das heißt sie muß von dem nächsten Spieler befolgt werden!

3. Ziehen:

Paßt keine Karte dann muß eine Karte vom Kartenstock aufgenommen werden. Die gezogene Karte kann abgelegt werden. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe, wenn nicht ein anderer Spieler schneller dazwischen wirft.

AKTIONSKARTEN

Wer an der Reihe ist, kann auch Aktionskarten spielen. Manche passen sogar auf jede beliebige Karte des Ablegestapels und haben die Bedeutung eines „Jokers“. Diese Karten sind schwarz!

AUSSETZEN



Ist die oberste Karte des Ablegestapels eine blaue Karte, so kann ein Spieler, der an der Reihe ist, eine blaue Aktionskarte „**Aussetzen**“ ablegen. Die Bedeutung ist, daß der nächste Spieler in Spielrichtung weder eine Karte ablegen, noch eine Karte nehmen darf – er **muß** passen – und der übernächste Spieler in Spielrichtung ist an der Reihe.

RICHTUNGSWECHSEL



Ist die oberste Karte des Ablegestapels eine gelbe Karte, so kann ein Spieler, der an der Reihe ist, eine gelbe Karte „**Richtungswechsel**“ ablegen. Die Bedeutung ist, daß sich die Spielrichtung ändert. Wurde zum Beispiel in Uhrzeigerichtung gespielt dann wird jetzt **gegen** den Uhrzeigersinn gespielt, das heißt der Spieler rechts vom Spieler, der an der Reihe war, ist als nächster dran.

ZIEH 2



Ist die oberste Karte des Ablegestapels eine rote Karte, so kann ein Spieler, der an der Reihe ist, eine rote Aktionskarte „**ZIEH 2**“ ausspielen. Der nächste Spieler muß nun 2 Karten aufnehmen oder kann „**verlängern**“, d.h. er legt eine weitere „**ZIEH 2**“ auf den Ablegestapel. Der nächste Spieler muß dann 4 Karten ziehen usw.

FARBENWAHL



Kann ein Spieler keine Karte ablegen oder will er eine andere Farbe bestimmen, so kann er seine Aktionskarte „**Farbenwahl**“ einsetzen. Die Farbe der vorangegangenen Karte ist unbedeutend!

BEISPIEL: Er legt die Karte *Farbenwahl* und sagt: *ich wünsche mir „ROT“*. Der nächste Spieler muß mit einer roten Karte weiterspielen!!

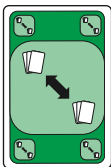
ZIEH 4 + FARBENWAHL



Diese Karte kann jederzeit gespielt werden, wenn man an der Reihe ist. Sie hat 2 Bedeutungen:

Erstens kann man eine Farbe wählen **und zweitens** muß der nächste Spieler 4 Karten ziehen. (Natürlich können die nächsten Spieler auch verlängern!)

KARTENTAUSCH MIT EINEM MITSPIELER



Wer diese Karten ausspielt, hat das Recht, mit einem Spieler seiner Wahl die Karten auf der Hand vollständig auszutauschen.

KARTENTAUSCH REIHUM



Wird diese Karte von einem Spieler ausgespielt, müssen alle Spieler ihre Karten auf der Hand vollständig an ihren, in Spielrichtung nachfolgenden, Nachbarn weitergeben.

SPIELENDE

Vor dem Ablegen der vorletzten Karte muß deutlich „**SOLO!**“ gesagt werden. Dies ist eine Warnung an alle, daß man jetzt nur noch eine Karte besitzt.

Wer vergißt „**SOLO!**“ zu rufen, muß 2 Karten vom Kartenstock ziehen.

Kann ein Spieler auch noch seine letzte Karte ablegen, hat er gewonnen und die Runde ist vorüber.

Die anderen Spieler müssen nun die Punkte der Karten, die sie noch auf der Hand haben zusammenzählen. Diese Punkte werden den Spielern als Minuspunkte aufgeschrieben. Das Spiel endet, sobald mindestens ein Spieler 500 Minuspunkte überschritten hat. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

WERTUNG

Alle Karten von 1 bis 9 zählen ihren Wert.

„RICHTUNGSWECHSEL“	- zählt 10 Punkte
„AUSSETZEN“	- zählt 20 Punkte
„ZIEH 2“	- zählt 30 Punkte
„KARTENTAUSCH MIT EINEM SPIELER“	- zählt 30 Punkte
„KARTENTAUSCH REIHUM“	- zählt 40 Punkte
„FARBENWAHL“	- zählt 40 Punkte
„ZIEH 4 + FARBENWAHL“	- zählt 50 Punkte



SOLO®

The crazy card game for guaranteed family enjoyment

Players: 2 - 10

Age: 6 -106 years

1 Instructions

18 red cards with values 1 - 9

18 green cards with values 1 - 9

18 blue cards with values 1 - 9

18 yellow cards with values 1 - 9

8 "Miss a turn" cards in 4 colours

8 "Change direction" cards in 4 colours

8 "Take 2" cards in 4 colours

4 "Swap cards with another player" cards in 4 colours

4 "Choose a colour" cards

4 "Take 4 + choose a colour" cards

4 "Change cards all round" cards

The AIM OF THE GAME is to be the first player to put down all of your cards

PREPARATION

The players choose a dealer who shuffles and deals the cards. Each player is given **8 cards**. The remaining cards make up **the pack**, which is placed face down in the middle of the table.

The top card is turned over and placed next to the pack, as the first card in the discard pile. Each player picks up his cards and sorts these according to colour or value.

THE GAME

The player sitting to the left of the dealer starts the game. The other players follow in clockwise order. Each player can get rid of his cards in the following ways.

1. Discarding

When it's your turn, you may put a **suitable** card on the discard pile.

A suitable card is a card of the **same colour**, or the **same value**, or the **same action card symbol** as the previously discarded card.

***EXAMPLE:** If the previously discarded card is a red 9, the next player may put down another 9 of any colour (yellow, green, blue, red) or a red card of any value (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).*

If a blue 9 is played, the next player must either put down another 9 or a blue card of any value. If the player cannot put down a suitable card, he must take a card from the top of the pack. If he cannot play this card, he keeps it in his hand and the next player takes his turn.

2. Discarding out of turn

If a player has **exactly the same card** in his hand as the card on top of the discard pile, he may put his card down immediately.

It does not matter whether it is his turn or not. The player next to the discarder takes his turn next.

When action cards with symbols are played, the next player must act as instructed by the card.

3. Taking a card

If a player does not have a suitable card in his hand, he must take a card from the pack. If this card is suitable, he may play it immediately.

The next player then takes his turn as long as nobody discards out of turn.

ACTION CARDS

The player whose turn it is may also play an action card. Some of these can be discarded after any other card and act as “Jokers”. These cards are black.

MISS A TURN



If the top card on the discard pile is blue, the next player may put down a blue “**Miss a turn**” action card. This means that the next player in the order of play may neither play a card nor take a card from the pack, he **must** miss his turn - and the player next to him may take his turn.

CHANGE DIRECTION



If the card on top of the discard pile is yellow, the next player may discard a yellow **“Change direction”** card. This means that the order of play is reversed. If the game had been played clockwise before this card was played, it changes to **counter-clockwise** afterwards, i.e. the player whose turn it was before the one who played this card, goes next.

TAKE 2



If the card on top of the discard pile is red, the next player can discard a red **“TAKE 2”** action card. The player next to him must then pick up 2 cards or **can pass the penalty on** by playing another **“TAKE 2”** card. The next player must then pick up 4 cards, etc.

CHOOSE A COLOUR



If a player cannot put down a card, or if he wishes to change the colour, he may play his **“Choose a colour”** action card. The colour of the previous card is not important.

EXAMPLE: *He plays the choose a colour card and says “Change to RED”. The next player must then play a red card.*

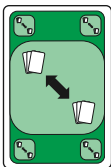
TAKE 4 + CHOOSE A COLOUR



You can play this card whenever it is your turn. It has two meanings:

firstly, you can choose a colour and **secondly**, the next player must pick up 4 cards. (He may also pass the penalty on, of course.)

SWAP CARDS WITH ANOTHER PLAYER



The player who puts down this card is entitled to swap cards with a player of his choice.

CHANGE CARDS ALL ROUND



If a player puts down this card, each player must give all or his cards to his neighbour in the direction of play.

END OF THE GAME

If a player only has one card in his hand, he must call **“SOLO!”** to warn the other players.

If a player forgets to call **“SOLO!”**, he must take 2 cards from the pack.

The first player to play his last card is the winner and the round is over.

The other players must add up the points on their cards and the total is written down as the winner's score.

The first player to score 600 points is the overall winner.

SCORING

All cards with values of 1 to 9 are counted at their face value.

“CHANGE DIRECTION”	- scores 10 points
“MISS A TURN”	- scores 20 points
“TAKE 2”	- scores 30 points
“SWAP CARDS WITH ANOTHER PLAYER”	- scores 30 points
“CHANGE CARDS ALL ROUND”	- scores 40 points
“CHOOSE A COLOUR”	- scores 40 points
“TAKE 4 + CHOOSE A COLOUR”	- scores 50 points



SOLO®

Une nouvelle version graphique et moderne du fameux “huit américain”, avec des cartes d’action qui animent le jeu par de multiples rebondissements.

Joueurs: de 2 à 10

Age: de 6 à 106 ans

1 Règle du jeu

18 cartes rouges de 1 à 9

18 cartes vertes de 1 à 9

18 cartes bleues de 1 à 9

18 cartes jaunes de 1 à 9

8 cartes “passer” des 4 couleurs

8 cartes “changer de sens” des 4 couleurs

8 cartes “piocher 2” des 4 couleurs

4 cartes “changer ses cartes
avec un autre joueur” des 4 couleurs

4 cartes “choisir la couleur”

4 cartes “piocher 4 + choisir la couleur”

4 cartes “échanger les cartes dans le sens du jeu”

LE BUT DU JEU est d’être le premier à se défausser de toutes ses cartes.

PREPARATION

Un premier donneur est choisi. Chaque joueur reçoit 8 cartes. Les cartes restantes constituent la pioche qui est placée au centre de

la table. La première carte de la pioche est découverte et placée à côté pour constituer le talon. Les joueurs prennent leurs cartes et les rangent selon leur couleur et leur valeur.

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur qui est à gauche du donneur commence. Les joueurs peuvent se défausser de leurs propres cartes en suivant les règles suivantes:

1. Comment se défausser.

Quand c'est son tour, un joueur peut se défausser d'une carte et la poser sur le talon.

La carte qu'il élimine doit avoir la même couleur ou la même valeur ou le même symbole (dans le cas des cartes d'action) que la carte qui se trouve au dessus du talon.

EXEMPLE: *Si la carte qui se trouve au-dessus du talon est un 9 rouge, le joueur peut se défausser d'un 9 de n'importe quelle couleur (jaune, vert, bleu, rouge) ou bien d'une carte rouge de n'importe quelle valeur (1,2,3,4,5,6,7,8,9).*

Si le joueur s'est défaussé d'un 9 bleu, le joueur suivant doit se défausser d'un autre 9 ou de n'importe quelle carte bleue. S'il ne peut pas le faire, il doit prendre une carte de la pioche. Si la carte qu'il a prise ne lui permet pas de jouer, il passe la main au joueur suivant.

2. Possibilité de se défausser avant son tour.

Si un joueur a en main exactement la même carte que celle qui se trouve sur le talon, il peut s'en défausser immédiatement, même si ce n'est pas son tour!! Dans ce cas, après son intervention, c'est au joueur qui le suit de jouer.

Dans le cas de cartes d'action avec des symboles, il faut suivre leurs indications: le joueur suivant doit exécuter les ordres que la carte d'action indique.

3. Quand est-il obligatoire de prendre une carte à la pioche?

Si on ne peut se défausser d'aucune carte, il faut prendre une carte à la pioche. Il est possible de se défausser immédiatement de cette carte. La main passe alors au joueur suivant, à moins qu'un autre joueur n'arrive à se défausser d'une carte avant que ce soit son tour. (voir point 2)

CARTES D'ACTION

Quand c'est à lui de jouer, un joueur peut utiliser une carte d'action. Certaines cartes peuvent être jouées après n'importe quelle carte du talon, comme un "joker". Ce sont les cartes noires.

PASSER



Quand la dernière carte du talon est bleue, la personne qui doit jouer peut se défausser d'une carte d'action bleue "passer". Cela signifie que le joueur suivant ne pourra ni se défausser ni prendre une carte de la pioche, mais qu'il devra passer la main au joueur qui le suit.

CHANGER DE SENS



Si la dernière carte du talon est jaune, la personne qui doit jouer peut se défausser d'une carte jaune "changement de sens". Cela signifie que le jeu change de sens. Par exemple, si on jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, on jouera maintenant dans le sens contraire des aiguilles d'une montre et la main passera au joueur qui se trouve à la droite de celui qui pose cette carte.

PIOCHER 2



Si la dernière carte du talon est rouge, la personne qui doit jouer peut se défausser d'une carte d'action rouge "PIOCHER 2". Le joueur suivant doit donc prendre deux cartes ou bien "monter", c'est-à-dire mettre une autre carte "PIOCHER 2" sur le talon. Le joueur d'après doit alors prendre 4 cartes, à moins de "monter" à son tour, et ainsi de suite.

CHOISIR LA COULEUR



Si un joueur ne peut pas se défausser d'une carte, ou s'il veut choisir une autre couleur, il peut jouer sa propre carte d'action "choix de la couleur". La couleur de la carte précédente n'a aucune importance.

EXEMPLE: *Le joueur joue la carte "choix de la couleur" et dit: "je veux le rouge". Le joueur suivant doit jouer une carte rouge.*

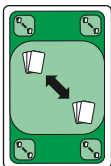
PIOCHER 4 + CHOISIR LA COULEUR



Quand c'est son tour, un joueur peut toujours jouer cette carte qui a deux significations:

- 1) le joueur choisit la couleur.
- 2) le joueur suivant doit prendre 4 cartes (naturellement, les joueurs suivants peuvent eux-aussi "monter").

ECHANGER SES CARTES AVEC UN AUTRE JOUEUR



Le joueur qui joue cette carte a le droit de changer toutes les cartes qu'il a en main avec toutes celles d'un autre joueur de son choix.

ECHANGER LES CARTES DANS LE SENS DU JEU



Quand un joueur joue cette carte, chaque joueur doit passer toutes les cartes qu'il a en main au joueur qui vient après lui dans le sens du jeu.

FIN DU JEU

Avant de se défausser de l'avant-dernière carte, il faut annoncer "SOLO". Le joueur avertit ainsi les autres joueurs qu'il ne lui reste qu'une seule carte. Celui qui oublie d'annoncer "SOLO" doit prendre deux cartes à la pioche. Le gagnant de la manche est le joueur qui arrive à se défausser de sa dernière carte. Les autres joueurs doivent alors faire la somme des valeurs des cartes qu'ils ont encore en main. Les résultats sont enregistrés sous forme de points de pénalité. Dès qu'un joueur dépasse 300 points de pénalité, la partie est terminée et le gagnant est celui qui a le moins de points.

POINTS

Les cartes de 1 à 9 valent de 1 à 9 points.

"CHANGER DE SENS"	10 points
"PASSER"	20 points
"PIOCHER 2 CARTES"	30 points
"ECHANGER SES CARTES AVEC UN AUTRE JOUEUR"	30 points
"ECHANGER LES CARTES DANS LE SENS DU JEU"	40 points
"CHOISIR LA COULEUR"	40 points
"PIOCHER 4 + CHOISIR LA COULEUR"	50 points



SOLO®

Gegarandeerd plezier voor de hele familie met dit knettergekke kaartspel!

Spelers : 2-10 Leeftijd : 6 - 106 jaar

1 spelregel

18 rode kaarten van 1 tot 9

18 groene kaarten van 1 tot 9

18 blauwe kaarten van 1 tot 9

18 gele kaarten van 1 tot 9

8 kaarten "sla beurt over" in 4 kleuren

8 kaarten "keer om" in 4 kleuren

8 kaarten "neem twee" in 4 kleuren

4 kaarten "kaartenruil met een medespeler" in 4 kleuren

4 kaarten "bepaal kleur"

4 kaarten "neem 4 + bepaal kleur"

4 kaarten "kaartenruil voor alle spelers"

HET DOEL is om als eerste alle kaarten af te leggen.

VOORBEREIDING

Er wordt een geveer bepaald, die alle kaarten verdeelt. Elke speler krijgt 8 kaarten. De overige kaarten (de stok) worden omgekeerd in het midden van de tafel gelegd.

De bovenste kaart wordt open naast de stok gelegd en vormt het begin van de aflegstapel. De spelers nemen hun kaarten in de hand en sorteren ze volgens kleur of getal.

De speler links van de geveer begint. De speelrichting verloopt daarna volgens de wijzers van de klok. De spelers kunnen hun kaarten op verschillende manieren kwijtraken:

1. Afleggen

Als een speler aan de beurt is, kan hij een passende kaart op de aflegstapel leggen.

Een passende kaart is een kaart met dezelfde kleur, hetzelfde getal of hetzelfde symbool als de bovenste kaart van de aflegstapel.

VOORBEELD: *Is de bovenste kaart van de aflegstapel een rode 9, dan kan de speler een 9 afleggen van een kleur naar keuze (geel, groen, blauw, rood) of een andere rode kaart van een getal naar keuze (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).*

Indien na de rode 9 een blauwe 9 werd afgelegd, dan moet de volgende speler ofwel ook een 9 afleggen, ofwel een blauwe kaart naar keuze. Kan de speler niet afleggen, dan moet hij een kaart van de stok nemen. Kan hij deze kaart ook niet afleggen, dan is de volgende speler aan de beurt.

2. Tussenwerpen

Heeft een speler precies dezelfde kaart in de hand als de bovenste kaart van de aflegstapel, dan mag hij deze kaart direct afleggen. De speler hoeft daarom niet aan de beurt te zijn!! Daarna is de speler naast de "tussenwerper" (volgens de speelrichting van dat moment) aan de beurt.

Bij het spelen van symboolkaarten moet men goed op de betekenis letten, want ze moet door de volgende speler gevolgd worden!

3. Nemen

Indien de speler geen passende kaart heeft, dan neemt hij de bovenste kaart van de stok. Past deze kaart, dan mag ze direct afgelegd worden. Pas dan is de volgende speler aan de beurt, tenzij er iemand snel een kaart tussenwerpt.

SYMBOOLKAARTEN

Wie aan de beurt is, kan ook een symboolkaart afleggen. Sommige kaarten passen zelfs op eender welke kaart van de aflegstapel en hebben de betekenis van een "joker". Deze jokers zijn zwart!

SLA BEURT OVER



Is de bovenste kaart van de aflegstapel een blauwe, dan kan de speler die aan de beurt is een blauwe symboolkaart "sla beurt over" afleggen. Dit betekent dat de volgende speler noch een kaart mag afleggen, noch een kaart mag nemen. Hij moet passen, en de volgende speler in de speelrichting is nu aan de beurt.

KEER OM



Is de bovenste kaart van de aflegstapel een gele, dan kan de speler die aan de beurt is een gele symboolkaart “keer om” afleggen. Dit betekent dat de speelrichting verandert. Als bijvoorbeeld volgens de wijzers van de klok werd gespeeld, dan wordt nu tegen de wijzers van de klok gespeeld.

NEEM 2



Is de bovenste kaart van de aflegstapel een rode, dan kan de speler die aan de beurt is een rode symboolkaart “neem 2” afleggen. De volgende speler moet nu 2 kaarten van de stok nemen, of kan “verlengen”, dit wil zeggen dat ook hij een “neem2” kaart aflegt. In dit geval moet de volgende speler 4 kaarten nemen, enz.

BEPAAAL KLEUR



Kan een speler geen kaart afleggen of wil hij een andere kleur bepalen, dan kan hij zijn symboolkaart “bepaal kleur” afleggen. De kleur van de voorgaande kaart speelt hierbij geen rol.

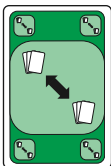
VOORBEELD: *hij legt de kaart “bepaal kleur” af en zegt: ik kies “ROOD”. De volgende Speler moet dan met een rode kaart verder spelen!!*

NEEM 4 + BEPAAL KLEUR



Deze kaart mag altijd gespeeld worden als men aan de beurt is. Ze heeft 2 betekenissen: ten eerste mag men een kleur bepalen en ten tweede moet de volgende speler 4 kaarten van de stok nemen. (Natuurlijk kunnen de volgende spelers ook hier verlengen!).

KAARTENRUIL MET EEN MEDESPELER



Wie deze kaart aflegt, heeft het recht om al zijn kaarten te ruilen met die van een spelnaar keuze.

KAARTENRUIL VOOR ALLE SPELERS



Wordt deze kaart afgelegd, dan moeten alle spelers al hun kaarten doorgeven aan de in de speelrichting volgende buur.

EINDE VAN HET SPEL

Alvorens een speler zijn voorlaatste kaart aflegt, moet hij duidelijk **“SOLO!”** roepen. Dit is een waarschuwing voor de medespelers, dat deze speler nu nog slechts een kaart in de hand heeft. Wie vergeet **“SOLO”** te roepen, moet 2 kaarten van de stok nemen. Kan een speler ook zijn laatste kaart afleggen, dan is hij winnaar en is de spelronde voorbij.

De anderen moeten hun punten optellen en de winnaar krijgt alle punten van de medespelers op zijn naam. Wie als eerste 600 punten verzamelt, is de eindwinnaar.

PUNTENTELLING

Alle kaarten van 1 tot 9 hebben hun eigen waarde.
De symboolkaarten hebben de volgende waarden:

“KEER OM”	10 punten
“SLA BEURT OVER”	20 punten
“NEEM TWEE”	30 punten
“KAARTENRUIL MET EEN MEDESPELER”	30 punten
“KAARTENRUIL VOOR ALLE SPELERS”	40 punten
“BEPAAAL KLEUR”	40 punten
“NEEM 4 + BEPAAAL KLEUR”	50 punten



SOLO®

Una moderna versione grafica di un antico gioco “Dernier” con l’aggiunta di carte azione che rendono più movimentato e piacevole il gioco.

Giocatori: da 2 a 10

Eta: da 6 a 106 anni

- 1 Regole del gioco
 - 18 carte rosse da 1 a 9
 - 18 carte verdi da 1 a 9
 - 18 carte blu da 1 a 9
 - 18 carte gialle da 1 a 9
 - 8 carte “salta il turno” in 4 colori
 - 8 carte “cambio di direzione” in 4 colori
 - 8 carte “prendi 2” in 4 colori
 - 4 carte “cambio di carte con un altro giocatore” in 4 colori
 - 4 carte “scelta del colore”
 - 4 carte “prendi 4 + scelta del colore”
 - 4 carte “cambio di carte nel senso di gioco”
-

SCOPO DEL GIOCO per tutti i giocatori è essere il primo ad eliminare tutte le carte.

PRELIMINARI

Viene scelto chi distribuisce le carte. Ogni giocatore riceve 8 carte. Le carte restanti costituiscono il pozzo coperto che viene collocato al centro del tavolo.

La carta in cima al mazzo viene scoperta e collocata accanto ad esso per costituire il pozzo degli scarti. I giocatori prendono in mano le proprie carte e le ordinano in base al colore o al numero.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Inizia il giocatore a sinistra di chi ha dato le carte. Gli altri seguono in senso orario. I giocatori possono liberarsi delle proprie carte in base alle regole seguenti.

1. Come scartare.

Quando viene il suo turno, un giocatore può scartare una carta appropriata in cima al mazzo degli scarti.

Una carta appropriata è una carta che abbia lo stesso colore o lo stesso numero o lo stesso simbolo (nel caso delle carte d'azione) della carta che si trova in cima al mazzo degli scarti.

ESEMPIO: *Se la carta in cima al mazzo degli scarti è un 9 rosso, il giocatore può scartare un 9 di qualsiasi colore (giallo, verde, blu, rosso) oppure una carta rossa con qualsiasi numero (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).*

Se dopo il 9 rosso viene scartato un 9 blu, allora il giocatore successivo deve scartare o un altro 9 o una qualsiasi carta blu. Se il giocatore non è in grado di farlo, deve prendere una carta dal mazzo coperto. Se non può scartare neanche questa carta allora il turno passa al giocatore successivo.

2. Possibilità di scartare senza che sia il proprio turno.

Se un giocatore ha in mano esattamente la stessa carta che si trova in quel momento in cima al mazzo degli scarti, allora può scartare subito la carta in questione. Non ha importanza se non è il turno di quel giocatore!! In ogni caso, dopo il suo intervento, toccherà al giocatore che segue nella direzione di gioco.

Nel caso di carte d'azione con simboli bisogna comunque seguire le loro indicazioni, ossia il giocatore successivo deve fare quanto esse prescrivono!

3. Quando è obbligatorio prendere una carta dal mazzo.

Se non si può scartare bisogna prendere una carta dal mazzo. Tale carta può essere scartata. Il turno quindi passa al giocatore successivo, a meno che un altro giocatore non riesca prima a scartare anche se non è il suo turno (vedi punto 2).

CARTE D'AZIONE

Quando viene il suo turno, un giocatore può anche utilizzare carte d'azione. Alcune possono persino essere giocate dopo qualsiasi carta del mazzo degli scarti, fungendo da "jolly": sono di colore nero.

SALTA IL TURNO



Quando la carta in cima al mazzo degli scarti è blu, la persona a cui tocca giocare può scartare una carta d'azione blu "salta il turno". Ciò significa che chi lo segue nel senso di gioco non potrà né scartare né prendere una carta, bensì dovrà passare - e toccherà quindi a colui che lo segue nella direzione di gioco.

CAMBIO DI DIREZIONES



e la carta in cima al mazzo degli scarti è gialla, la persona a cui tocca giocare può scartare una carta gialla “cambio di direzione”. Ciò significa che si cambia direzione di gioco. Ad esempio, se si sta giocando seguendo il senso orario adesso si giocherà in senso antiorario, perciò sarà il turno del giocatore alla destra di quello che ha giocato per ultimo.

PRENDI 2



Se la carta in cima al mazzo degli scarti è rossa, la persona a cui tocca giocare può scartare una carta d'azione rossa “PRENDI 2”. Il giocatore successivo deve quindi prendere 2 carte oppure “allungare”, ossia mettere un'altra carta “PRENDI 2” sul mazzo degli scarti. Il giocatore successivo deve allora prendere 4 carte, e così via.

”SCELTA DEL COLORE“



Se un giocatore non è in grado di scartare alcuna carta oppure se vuole scegliere un altro colore può giocare la propria carta d'azione “scelta del colore”. Non importa quale fosse il colore della carta precedente.

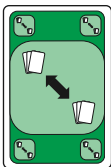
ESEMPIO: *Il giocatore depone la carta “scelta del colore” e dice: voglio il rosso. Il giocatore successivo deve continuare il gioco con una carta rossa.*

PRENDI 4 + SCELTA DEL COLORE



Quando arriva il suo turno, un giocatore può sempre giocare questa carta, la quale ha due significati: primo, si può scegliere un colore; secondo, il giocatore successivo deve prendere 4 carte (naturalmente i giocatori successivi possono anche "allungare")!

CAMBIO DI CARTE CON UN ALTRO GIOCATORE



Chi gioca questa carta ha il diritto di cambiare tutte le carte che ha in mano con quelle di un giocatore a sua scelta.

CAMBIO DI CARTE NEL SENSO DI GIOCO



Quando viene giocata questa carta ogni giocatore deve passare tutte le carte che ha in mano al giocatore il cui turno viene dopo il suo nel senso di gioco.

FINE DEL GIOCO

Prima di scartare la penultima carta bisogna dire chiaramente **“SOLO!”**. In questo modo si avvertono tutti gli altri che ci è rimasta soltanto una carta. Chi si dimentica di dire **“SOLO!”** deve prendere due carte dal mazzo. Quando un giocatore riesce a mettere giù la sua ultima carta vince e conclude la mano. Gli altri giocatori devono ora sommare i valori delle carte che hanno ancora in mano. I risultati verranno registrati sotto forma di punti di penalità. Non appena un giocatore supera complessivamente i 300 punti di penalità, la partita termina. Vince il giocatore che ha totalizzato il minor numero di punti di penalità.

PUNTEGGIO

Per le carte da 1 a 9 conta il loro valore

“CAMBIO DI DIREZIONE”	-vale 10 punti
“SALTA IL TURNO”	-vale 20 punti
“PRENDI 2”	-vale 30 punti
“CAMBIO DI CARTE CON UN ALTRO GIOCATORE”	-vale 30 punti
“CAMBIO DI CARTE NEL SENSO DI GIOCO”	-vale 40 punti
“SCELTA DEL COLORE”	-vale 40 punti
“PRENDI 4 + SCELTA DEL COLORE”	-vale 50 punti



AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

