



# 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 gever 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.

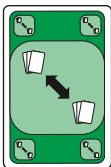
**VOORBEELD:** *hij legt de kaart “bepaal kleur” af en zegt: ik kies “ROOD”. De volgende Speler moet dan met een rode kaart verder spelen!!*

## 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