

SOLO®

Un joc interesant pentru cei mici și cei mari.
2-10 jucători, 6-106 ani.

Jocul conține :

- 1 instrucțiuni de joc
- 18 cărți de joc roșii numerotate de la 1 la 9
- 18 cărți de joc verzi numerotate de la 1 la 9
- 18 cărți de joc albastre numerotate de la 1 la 9
- 18 cărți de joc galbene numerotate de la 1 la 9
- 8 cărți de joc rămii afară (4 culori)
- 8 cărți de joc schimbare de sens (4 culori)
- 8 cărți de joc trage 2 cărți (4 culori)
- 4 cărți de joc schimb de carte (4 culori)
- 4 cărți de joc schimb de culoare
- 4 cărți de joc trage 4 cărți +schimbă culoarea
- 4 cărți de joc schimb de cărți circular

SCOPUL JOCULUI

Fii primul care scapă de toate cărțile.

În fiecare tură, jucătorii pot scăpa doar de o carte iar dacă acest lucru nu este posibil, trebuie să tragă o carte.

DESCRIEREA JOCULUI

Alegeți un jucător care va fi banca. Aceasta înaparte fiecărui jucător câte 8 cărți. Cărțile rămse se așează cu fața in jos pe mijlocul mesei.

Întoarceți prima carte din pachet și o așezați pe masă. Jucătorii ridică cărțile proprii în mână și le aranjează după numere și culori.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Începe jucătorul din stînga băncii, și urmează pe rînd. Jucătorii pot alege din următoarele posibilități:

1. Aruncarea unei cărți

Jucătorul ce urmează aruncă peste cartea de pe masă o carte ce corespunde culorii sau numărului acesteia.

(Exemplu: dacă pe masă este 9 albastru atunci jucătorul poate arunca după plac, 9 galben, roșu sau orice alta carte albastră.)

Dacă pe 9 albastru următorul jucător aruncă 9 roșu atunci următoarea carte trebuie să fie ori roșie ori cu cifra 9.

Dacă jucătorul ce urmează nu are cartea corespunzătoare, trage o ata carte din pachetul de pe masă și continuă jocul următorul jucător .

2. Aruncarea din mers

Dacă nu jucător are o carte identică cu ultima carte aruncată, el poate arunca această carte în afara rîndului, iar jocul îl continua jucătorul din stînga celui ce a aruncat cartea din mers.

3. Tragere

Dacă jucătorul nu are carte de aruncat atunci trage o carte din pachetul de pe masă și continuă jocul următorul jucător, în cazul în care din mers, nu aruncă altcineva o carte.

CĂRȚI DE JOC DE ACȚIUNE

Dacă jucătorul consideră că este nevoie, poate folosi cărțile de acțiune. Acestea se aruncă conform culorilor sau simbolurilor de pe ele.

Sunt și cărți de joker ce pot fi aruncate pe orice carte .
Acestea sunt negre.

Rămii afară



În cazul în care culoarea cărții este: ex-albastru, atunci poate fii aruncată cartea rămii afara albastru, astfel jucătorul care urmează rămîne afară din tură, fără a avea voie să tragă alteă carte sau să arunce vreo una.

Schimbare de sens



Dacă ultima carte aruncată este: ex-galbenă, atunci următorul jucător poate arunca cartea de schimbare de sens galbenă; în urma acesteia se schimbă sensul de joc.

Trage doua cărți



În cazul în care ultima carte este: ex-roșie, atunci următorul jucător poate arunca cartea, “trage două cărți” roșie: în urma acesteea următorul jucător trage două cărți sau dacă are și el cartea roșie cu “trage două cărți” o poate arunca la rîndul lui iar următorul jucător trage patru cărți deoarece acțiunea se dublează.

Schimbare de culoare



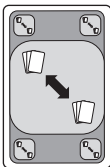
Dacă un jucător aruncă această carte are dreptul să schimbe culoarea de joc și trebuie să menționeze cu voce tare culoarea în care schimbă jocul. Astfel următorul jucător trebuie să arunce o carte în culoarea cerută sau dacă nu are să tragă o carte.

Trage patru cărți și schimbă culoarea



Cu această carte jucătorul are dreptul să schimbe culoarea și-l obligă pe următorul jucător să tragă patru cărți dacă și acest jucător are acest tip de carte joker atunci următorul jucător trage opt cărți.

Schimb de cărți cu un alt jucător



Dacă un jucător aruncă (schimb de carte) cores-punzător culorii, atunci toate cărțile și le poate schimba cu un jucător ales de el.

Schimb de cărți circular



Prin aruncarea acestei cărți toți jucătorii sunt obligați să-și schimbe cărțile proprii cu următorul jucător. Apoi jocul se continuă prin aruncarea unei noi cărți, astfel fiecare jucător va avea cărțile jucătorului alăturat .

FINALUL JOCULUI

În cazul în care un jucător rămîne cu 2 cărți în mînă, la aruncarea penultimei cărți trebuie să anunțe SOLO, atenționînd astfel că mai are o singură carte în mînă. Dacă uită să anunțe acest lucru, drept pedeapsă mai ia 2 cărți.

Cîștigă cel ce reușește să joace și ultima carte.

Ceilalți jucători trebuie să-și numere valoarea cărților rămase în mînă pe care le notează cu minus 500, în schimb cîștigă cel ce are cele mai puține puncte.

VALORILE CĂRȚILOR DE JOC

Fiecare carte de joc numerotată de la 1 la 9 are valoarea sa nominală. Adică 1 este 1 punct9 este 9 puncte .

Schimbare de sens	10 puncte
Rămii afară	20 puncte
Trage două cărți	30 puncte
Schimb de carte	30 puncte
Schimb de carte circular	40 puncte
Schimb de culoare	40 puncte
Trage 4 cărți + schimb culoare	50 puncte

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, unter Lizenz, MCMXCIII