

*Diese Spielanleitung ist nur zusammen mit der deutschen Original-Regel verwendbar.
These game instructions can only be used with the original German rules.*

Бо так краще! СОЛО

amigo-spiele.de/01825

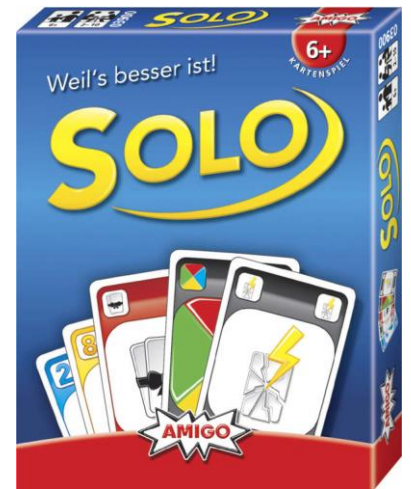
Гравців: 2–10

Вік: від 6 років

Тривалість: прибл. 30 хвилин

Вміст: 120 гральних карт

(72 карти з цифрами чотирьох кольорів, 32 кольорових і 16 чорних карт дій)



МЕТА ГРИ

Мета гри – першим скинути всі карти.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Визначається гравець, який перемішує та роздає карти. Кожен гравець отримує по **вісім карт**. Карти, що залишилися, кладуться закритими посередині столу як колода для добирання.

Верхня карта відкривається та кладеться поруч – з неї розпочинається **стос для відкладання карт**. Якщо це карта дії, то відкриваються інші карти, доки на стос не буде покладено карту з цифрами.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Починає гравець ліворуч від того, хто роздає, і далі за годинниковою стрілкою. Карти можна викладати так:

1. ВИКЛАДАННЯ КАРТ

Коли настає його черга, гравець може покласти підходящу карту на стос. **Підходяща карта – це карта того ж кольору, з таким самим числом або символом дії, що й верхня карта на стосі для відкладання.** Підходящою картою є також **чорна карта дії**.

Або

Або

Потім хід переходить до наступного гравця.

Приклад: якщо на стосі для відкладання червона 9, то можна скинути будь-яку 9, будь-яку червону карту з цифрами, червону карту дії або чорну карту дії.

2. ПОЗАЧЕРГОВЕ СКИДАННЯ

Якщо будь-який інший гравець має **точно таку карту з цифрами**, що й верхня карта на стосі, він може **одразу** покласти цю карту на стос поза чергою. Потім хід переходить до гравця, наступного за «позачерговим».

Приклад: гравець кладе на стос червону 3. Будь-який інший гравець може поза чергою скинути червону 3. Потім настає хід гравця, наступного за «позачерговим».

3. ТРІЙЦЯ+

Гравець, чия черга робити хід, і який має **три чи більше карт** з однаковими цифрами, може відразу скинути ці карти. Проте про цей хід він повинен оголосити «Трійця+». Колір або цифра першої карти повинні збігатися з верхньою картою стосу, кольори двох інших карт не мають значення. Потім хід переходить до наступного гравця.

Приклад: якщо на стосі для відкладання лежить **жовта 5**, гравець може за один раз скинути **жовту 7, червону 7, синю 7** і ще одну **синю 7**.

4. ДОБИРАННЯ КАРТИ

Гравець, чия черга робити хід, і який не може або не хоче скинути пасуючу карту, повинен добрати карту з колоди. Тепер гравець може скинути одну карту або, якщо можливо, виконати дію «Трійця+». Потім хід переходить до наступного гравця.

КАРТИ ДІЙ

Карти дій червоного, зеленого, синього та жовтого кольорів можна скинути, якщо верхня карта стосу має такий самий колір. **Чорні карти дії можна покласти на будь-яку карту** в стосі.

ПРОПУСК ХОДУ

Карту дії «**Пропуск ходу**» можна покласти на карту того ж кольору або на карту «Пропуск ходу».

Наступний гравець не може ані скинути карту, ані добрати карту з колоди, а хід переходить далі до наступного гравця після нього.

ЗМІНА НАПРЯМКУ ГРИ

Карту дії «**Зміна напрямку**» можна покласти на карту того ж кольору або на карту «Зміна напрямку».

Напрямок гри **відразу** змінюється. Наприклад, якщо раніше в гру грали за годинниковою стрілкою, то тепер вона грається проти годинникової стрілки.

ТЯГНИ 2

Карту дії «**Тягни 2**» можна покласти на карту того ж кольору або на карту «Тягни 2». Наступний гравець повинен взяти дві карти з колоди.

Однак замість цього він може «**перевести**», тобто викласти на стос ще одну карту дії «Тягни 2». Тоді наступний гравець повинен взяти **чотири карти** або викласти карту «Тягни 2» і так далі.

Після того, як гравець взів з колоди дві чи більше карт, настає його хід.

ОБМІН КАРТАМИ ЗІ СПІВГРАВЦЕМ

Карту дії «**Обмін картами зі співгравцем**» можна покласти на карту того ж кольору або на карту «Обмін картами зі співгравцем».

Гравець обирає **співгравця**, з яким він обмінює всі свої карти. Потім настає хід цього **співгравця**.

ПОДАРУНОК

Карту дії «**Подарунок**» можна покласти на карту того ж кольору або на карту «Подарунок».

Той, хто скине цю карту, **дарує дві** своїх карти будь-якому іншому гравцеві. «Обдарований» повинен прийняти ці карти. Потім настає хід гравця, наступного за тим, що подарував карти.

Увага: якщо у гравця, який виклав цю карту дії, на руках залишилася лише одна або дві карти, він дарує цю карту(и) і завершує розіграш.

ВИБІР КОЛЬОРУ

Карта дії «**Вибір кольору**» має чорний колір. Той, хто скидає цю карту, вибирає будь-який колір (червоний, зелений, синій або жовтий), який повинен скинути наступний гравець.

Приклад: гравець кладе картку дії «Вибір кольору» і каже: «Я хочу червоний». Наступний гравець повинен скинути червону карту з цифрою чи дії або будь-яку чорну карту дії.

ТЯГНИ 4 + ВИБІР КОЛЬОРУ

Карта дії «**Тягни 4 + вибір кольору**» має чорний колір. Гравець у цьому випадку також обирає колір. Додатково наступний гравець повинен взяти чотири карти з колоди.

Наступний гравець у цьому випадку також може «**перевести**», якщо викладе на стос карту дії «Тягни 4 + вибір кольору»!

Після того, як гравець взяв з колоди чотири чи більше карт, настає його хід.

ОБМІН КАРТАМИ ПО КРУГУ

Карта дії «**Обмін картами по кругу**» має чорний колір. Якщо гравець викладає цю карту, то усі гравці повинні передати всі свої карти наступному гравцеві в напрямку гри. Потім хід як звичайно переходить до наступного гравця, і він може скинути будь-яку карту.

ЗАХИСТ

Цією чорною картою дії гравець «**захищає**» себе від інших карт дії, що вимагають дій **безпосередньо від нього**. Так, якщо він виклав карту дії «Захист», він не мусить брати жодних карт, може ігнорувати вибір кольору, а також може не пропускати хід.

Карту «Захист» також можна викласти поза чергою у відповідь на карту «Подарунок» або «Обмін». Тоді гравець не мусить приймати подарунок або може залишити собі свої карти. А у випадку «Обміну карт по кругу» його просто оминають. Карта «Захист» **не має** впливу лише на «Зміну напрямку гри».

Як і всі чорні карти дій, карту «Захист» можна покласти на стос на будь-яку карту. Якщо гравець поклав карту «Захист», то хід переходить до гравця, наступного за ним у напрямку гри. Цей гравець мусить покласти картку кольору блискавки або чорну картку.

ЗАКІНЧЕННЯ ГРИ

Якщо на руках у гравця залишилася лише **одна** карта, він повинен чітко сказати «**Соло!**», **перш ніж** наступний гравець скине або візьме карту. Це попередження для всіх, що у гравця залишилася лише одна карта. Гравець, який забуде сказати «Соло!», повинен взяти дві карти з колоди.

Увага: якщо гравець може скинути кілька своїх карт одночасно (як «Трійцю*» або «Подарунок»), то він повинен чітко сказати «Соло!» після того, як поклав передостанню карту. Якщо гравець скинув свою останню карту, він негайно завершує розіграш. Якщо остання карта є **картою дії, то дія більше не виконується**.

ПІДРАХУНОК

Тепер інші гравці підраховують бали згідно з картами, які у них залишилися. Ці бали записуються гравцям як мінус-бали. Гра закінчується після кількох розіграшів, як тільки хоча б один з гравців набере більше 500 мінус-балів. Перемагає той, хто отримав найменше мінус-балів.

Карти з цифрами 1–9	1–9 балів
«Зміна напрямку гри»	10 балів
«Пропуск ходу»	20 балів
«Тягни 2», «Подарунок», «Обмін картами зі співгравцем»	30 балів
«Обмін картами по кругу», «Захист», «Вибір кольору»	40 балів
«Тягни 4 + вибір кольору»	50 балів

Ви придбали якісний продукт. Якщо у вас все ж є підстави для рекламації, зв'яжіться з нами напряму.

У вас є питання? Ми будемо раді надати вам відповіді:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach

www. amigo-spiele.de, Ел. пошта: hotline@amigo-spiele.de

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MCMXCIII, MMXVIII

Редакція 3.0