

SOLO[®]

Izgalmas kártyajáték kicsiknek és nagyoknak
2-10 játékos részére, 6-106 éves korig

A játék tartalmaz:

- 1 használati utasítást
- 18 piros kártyát 1-9-ig terjedő számozással
- 18 zöld kártyát 1-9-ig terjedő számozással
- 18 kék kártyát 1-9-ig terjedő számozással
- 18 sárga kártyát 1-9-ig terjedő számozással
- 8 „kimarad kártyát” /4 színben/
- 8 „irányváltó kártyát” /4 színben/
- 8 „húzz kettőt kártyát” /4 színben/
- 4 „kártyacsere” /4 színben/
- 4 „színváltás kártya”
- 4 „húzz négyet + színváltás” kártya
- 4 „körkörös kártyacsere”

A JÁTÉK CÉLJA

Legelsőként lerakni minden lapot. Körönként a játékosok csak egy lapot rakhatnak, vagy ha nem tudnak rakni, húzniük kell egy lapot.

JÁTÉKLEÍRÁS

Egy, a játékosok által választott osztó minden játékosnak 8 lapot oszt le. A megmaradt kártyákat arccal lefelé helyezzük az asztal közepére.

Leemeljük a pakli tetejéről a legfelső kártyát és azt, arccal felfelé a pakli mellé helyezzük. A játékosok felemelik lapjaikat és szortírozzák azokat szín és szám szerint.

A JÁTÉK MENETE

A játékot az osztótól balra lévő játékos kezdi, a többi játékos ezt a sorrendet követi.

A játékosok a következő lehetőségek közül választhatnak:

1. Kártyalapot dobni.

A soron következő játékos a szín, vagy szám szerint egyező lapját az asztal közepére, a már megjátszott lapra teszi.
/Például: ha kék kilences fekszik az asztalon, akkor tetszés szerinti, színű /sárga, zöld, kék, piros/ kilencrest, vagy bármilyen kék színű lapot lehet dobni.

Ha egy kék kilencesre valaki egy piros kilencrest tesz, akkor a következő játékosnak vagy egy kilencrest kell raknia, vagy tetszőleges piros kártyát.

Ha a játékos nem tud rakni, akkor a közepen lévő, színnel lefelé fordított pakliból kell egyet húznia és a következő játékos dobhat.

2. Közbedobás

Ha egy játékos birtokolja ugyanazt a lapot, amely megegyezik az utoljára dobott lappal, akkor soron kívül bedobhatja azt. Ezután a közbedobó után következő játékos folytathatja a játékot.

3. Húzás

Amennyiben egy játékos nem tud rakni, húznia kell középről egy kártyát.

Ezután a következő játékos van soron, hacsak valaki gyorsan közbe nem dob.

AKCIÓKÁRTYÁK

A soron következő játékos akció kártyákat is megjátszhat, amennyiben ezt szükségesnek látja.

Az akciókártyák szintén szín, vagy szimbólum alapján rakhatóak le. Vannak úgynevezett Jokerkártyák, amelyek minden lapra dobhatóak.

A Joker kártyák feketék.

Kimaradás



Amennyiben a legfelső kártyalap színe pl.: kék, akkor erre dobható egy kék „kimarad” kártya is. Ezután a soron következő játékos kimarad egy körből. Nincs lehetősége rá, hogy lapot húzzon és arra sem, hogy dobjon.

Irányváltás



Amennyiben az utoljára dobott kártya pl.: sárga, akkor a soron következő játékos eldobhatja a sárga, „irányváltó” kártyáját. Ennek következtében a játék iránya megváltozik, ellentétes irányba fordul a kör.

Húzz kettőt



Amennyiben a legfelső kártya pl.: soron következő játékos eldobhatja kettőt kártyáját. A soron következő lapot kell húznia, vagy amennyiben másik piros színű „húzz kettőt” kártya is, ebben az esetben a következő négy kártyát kell felvennie, mert a k duplázódik!

Színváltás



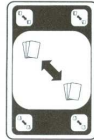
Ezt a kártyát minden esetben kijátszó játékos, mellyel az adott tozthatatja. Színváltás lap dobása szóban jelölje azt a színt, amire v. Ekkor a soron következő játékos v. kérésnek megfelelő színt, vagy húznia.

Húzz fel négyet + színváltás



Ezt a kártyát minden esetben kijátszó játékos. Két jelentősége az, hogy színt válthat, a másik, hogy a következő játékosnak húznia. Ha a következőnek is van ilyen Joker lap, követőnek kell nyolcat húznia.

Kártyacsere egy másik játékosal



Amennyiben egy játékos a színnek megfelelő „csere” kártyát dobja, akkor az általa birtokolt összes lapot kicserélheti egy általa választott játékos lapjaival.

Körkörös kártyacsere



Ezt a kártyát minden esetben kijátszó játékos a soron következő játékos.
Ebben az esetben az összes játékos, a játék irányának megfelelően továbbadja minden kártyáját a következő játékosnak. Ez azt eredményezi, hogy minden játékosnál azok a lapok lesznek, amelyek eddig a melléte lévő játékos birtokában voltak. Ezután a játék egy tetszőleges lap dobásával folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

Abban az esetben, ha bármely játékosnak már csak két lap marad a kezében, az utolsó előtti lap kijátszása előtt be kell mondania, hogy: SOLO, ezzel figyelmezteti játékostársait, hogy már csak egyetlen lapja van.

Ha ezt elfelejti, akkor büntetésként két kártyalapot kell húznia. Az a játékos nyer, aki legelőször tudja kijátszani az utolsó lapját is. A többi játékosnak, akiknek a kezében még maradtak kártyák, meg kell számolniuk a kártyák pontértékét. A pontok összeadása után minden játékosnak negatív pontszámként kerülnek felírásra a pontjai. A játék akkor fejeződik be, ha egy játékos mínusz pontjai elérik a -500-at.

A játékot az a játékos nyeri, akinek a legkevesebb mínusz pontja van.

A KÁRTYÁK ÉRTÉKEI

Minden kártyának van egy 1-9-ig terjedő értéke. Az 1-es 1, a 9-es 9 pontot ér.

Irányváltás kártya:	10 pont
Kimaradás:	20 pont
Húzz kettőt:	30 pont
Kártyacsere:	30 pont
Kártyacsere körkörösén:	40 pont
Színváltás:	40 pont
Húzz négyet + színváltás:	50 pont

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, unter Lizenz, MCMXCIII