

# SOLO<sup>®</sup>

## DAS VERRÜCKTE MAU-MAU-SPIEL FÜR GARANTIERTEN FAMILIENSPASS!

**Spieler:** 2–10 Personen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Dauer:** 30 Minuten

**Inhalt:** 112 Spielkarten (72 Farbkarten, 28 farbige und 12 schwarze Aktionskarten)

### SPIELZIEL

Das Spielziel ist es, als Erster alle Karten aus der Hand abzulegen.

### SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler wird bestimmt, der die Karten mischt und verteilt. Jeder Spieler erhält **acht Karten**. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Zugstapel in die Mitte des Tisches.

Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen neben den Zugstapel gelegt. Dies ist der Beginn des **Ablagestapels**. Sollte dies eine Aktionskarte sein, muss der Spieler, der das Spiel beginnt, die Anweisung der Aktionskarte befolgen.

### SPIELABLAUF

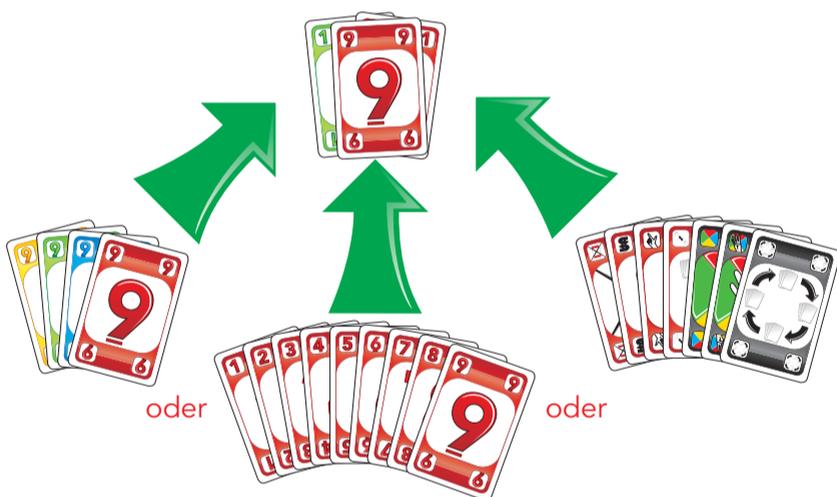
Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer an der Reihe ist, hat folgende Möglichkeiten Karten aus der Hand auszuspielen:

#### 1. ABLEGEN

Der Spieler kann eine **passende** Karte auf den Ablagestapel legen. Eine passende Karte ist eine Karte mit **gleicher Farbe, gleicher Zahl** oder **gleichem Aktionskarten-Symbol**, wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel. Eine passende Karte ist auch immer eine **schwarze Aktionskarte**. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Beispiel:** Liegt eine rote 9 auf dem Ablagestapel, kann eine 9 in einer beliebigen Farbe, eine rote Karte mit beliebiger Zahl, eine rote Aktionskarte oder eine der schwarzen Aktionskarten abgelegt werden.

Wurde nach der roten 9 eine blaue 9 gelegt, muss der nächste Spieler entweder wieder eine 9 ablegen, eine beliebige blaue Karte oder eine blaue bzw. schwarze Aktionskarte.



#### 2. ZWISCHENWERFEN

Hat ein Spieler genau die gleiche Karte auf der Hand wie die oberste Karte auf dem Ablagestapel, so darf er diese Karte **sofort** auf den Ablagestapel werfen. Dabei ist es gleichgültig, ob der Spieler an der Reihe ist oder nicht!

Danach ist der nächste Spieler, nach dem „Zwischenwerfer“, in Spielrichtung an der Reihe.

**Achtung:** Bei Aktionskarten ist auf deren Bedeutung zu achten. Das heißt, der nächste Spieler muss die Anweisung der gespielten Aktionskarte befolgen!

#### 3. ZIEHEN

Wer keine passende Karte ablegen kann oder will, muss eine Karte vom Zugstapel auf die Hand nehmen. Die gezogene Karte kann sofort ausgespielt werden. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe, wenn nicht ein anderer Spieler schneller dazwischen wirft.

### AKTIONSKARTEN

Aktionskarten in den vier Farben können ausgespielt werden, wenn eine Karte mit der entsprechenden Farbe oben auf dem Ablagestapel liegt. **Schwarze Aktionskarten** passen auf **jede beliebige Karte** des Ablagestapels und haben die Bedeutung eines „Jokers“.

#### AUSSETZEN



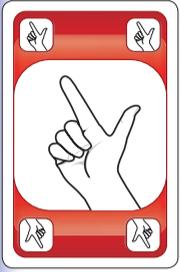
Die Aktionskarte **„Aussetzen“** gibt es in vier Farben (rot, grün, blau und gelb). Wer an der Reihe ist, kann sie ausspielen, falls die oberste Karte des Ablagestapels die gleiche Farbe hat oder ebenfalls eine „Aussetzen“-Karte ist. Der nächste Spieler in Spielrichtung darf weder eine Karte ablegen, noch eine Karte vom Zugstapel ziehen. Er muss passen – und der übernächste Spieler in Spielreihenfolge ist an der Reihe.

## RICHTUNGSWECHSEL



Die Aktionskarte „**Richtungswechsel**“ gibt es in vier Farben (rot, grün, blau und gelb). Wer an der Reihe ist, kann sie ausspielen, falls die oberste Karte des Ablagestapels die gleiche Farbe hat oder ebenfalls eine „Richtungswechsel“-Karte ist. Sofort ändert sich die Spielrichtung. Wurde zum Beispiel bisher im Uhrzeigersinn gespielt, wird ab sofort gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Damit wäre der Spieler rechts von dem, der eben an der Reihe war, als nächster dran.

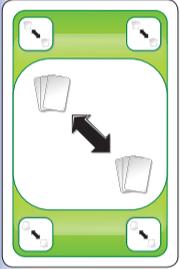
## ZIEH 2



Die Aktionskarte „**Zieh 2**“ gibt es in vier Farben (rot, grün, blau und gelb). Wer an der Reihe ist, kann sie ausspielen, falls die oberste Karte des Ablagestapels die gleiche Farbe hat oder ebenfalls eine „Zieh 2“-Karte ist. Der nächste Spieler muss nun zwei Karten vom Zugstapel ziehen oder kann „**verlängern**“, d. h. er legt eine weitere Aktionskarte „Zieh 2“ auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler muss dann **vier Karten** ziehen oder seinerseits die Aktionskarte „Zieh 2“ ausspielen usw.

Hat ein Spieler zwei oder mehr Karten gezogen, führt er danach seinen normalen Spielzug mit Ablegen oder Ziehen einer Karte durch.

## KARTENTAUSCH MIT EINEM MITSPIELER



Die Aktionskarte „**Kartentausch mit einem Mitspieler**“ gibt es in vier Farben (rot, grün, blau und gelb). Wer an der Reihe ist, kann sie ausspielen, falls die oberste Karte des Ablagestapels die gleiche Farbe hat oder ebenfalls eine „Kartentausch“-Karte ist. Der Spieler bestimmt dann einen Mitspieler und tauscht alle seine Handkarten mit ihm aus.

## FARBENWAHL



Hat ein Spieler keine passende Karte oder er will eine andere Farbe bestimmen, dann kann er die Aktionskarte „**Farbenwahl**“ ausspielen. Diese Aktionskarte ist ein „**Joker**“, sie kann daher auf jede Karte des Ablagestapels gelegt werden. Der Spieler darf dann eine beliebige Farbe (rot, grün, blau oder gelb) wählen.

**Beispiel:** Ein Spieler legt die Aktionskarte „Farbenwahl“ und sagt: „Ich wünsche mir ROT.“ Der nächste Spieler muss mit einer roten Karte weiterspielen oder selbst eine schwarze Aktionskarte legen.

## ZIEH 4 + FARBENWAHL



Diese Aktionskarte ist ebenfalls ein „**Joker**“ und kann auf jede Karte des Ablagestapels abgelegt werden.

Sie hat zwei Bedeutungen: Erstens **darf** der Spieler eine Farbe wählen und zweitens **muss** der nächste Spieler vier Karten ziehen. (Natürlich kann der nächste Spieler auch verlängern, indem er die gleiche Karte ausspielt!)

Hat ein Spieler vier oder mehr Karten gezogen, führt er danach seinen normalen Spielzug mit Ablegen oder Ziehen einer Karte durch.

## KARTENTAUSCH REIHUM



Diese Aktionskarte ist ebenfalls ein „**Joker**“ und kann auf jede Karte des Ablagestapels abgelegt werden.

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

Der nächste Spieler darf danach eine beliebige Karte ausspielen.

## SPIELENDE

Vor dem Ablegen der vorletzten Karte muss deutlich „**SOLO!**“ gesagt werden. Dies ist eine Warnung an alle, dass der Spieler nur noch eine Karte besitzt. Wer vergisst „**SOLO!**“ zu rufen, muss zwei Karten vom Zugstapel ziehen.

Konnte ein Spieler seine letzte Karte ablegen, hat er gewonnen und die Runde ist sofort vorüber. Ist die letzte Karte eine Aktionskarte, wird sie nicht mehr befolgt.

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 nach mehreren Runden, sobald mindestens ein Spieler 500 Minuspunkte überschritten hat. Es gewinnt der Spieler mit den wenigsten Minuspunkten.

## WERTUNG

Zahlenkarten 1-9	1-9 Punkte
„Richtungswechsel“	10 Punkte
„Aussetzen“	20 Punkte
„Zieh 2“	30 Punkte
„Kartentausch mit einem Mitspieler“	30 Punkte
„Kartentausch reihum“	40 Punkte
„Farbenwahl“	40 Punkte
„Zieh 4 + Farbenwahl“	50 Punkte

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

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

