

Weil's besser ist!

# SOLO



amigo-spiele.de/01825

**Spieler:** 2–10 Personen

**Alter:** ab 6 Jahren

**Dauer:** ca. 30 Minuten

**Inhalt:** 120 Spielkarten

(72 Zahlenkarten in vier Farben, 32 farbige und 16 schwarze Aktionskarten)

## SPIELZIEL

Das Spielziel ist, 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 Nachziehstapel in die Tischmitte.

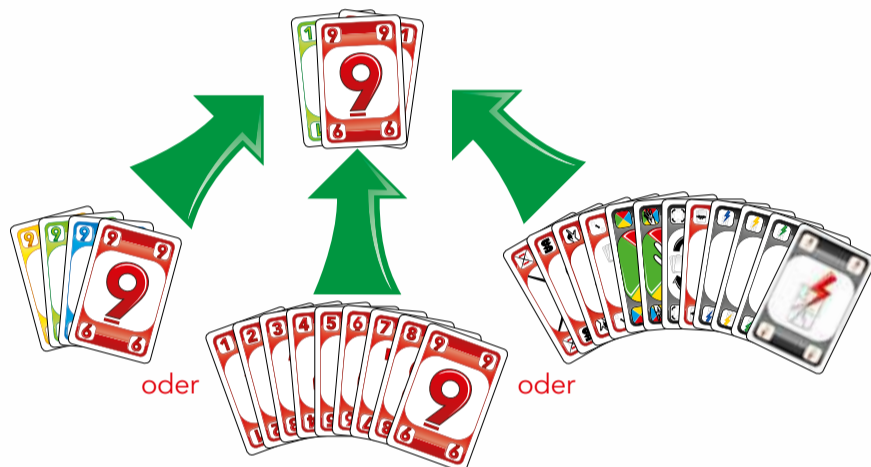
Die oberste Karte wird aufgedeckt und offen neben den Nachziehstapel gelegt, mit ihr beginnt der **Ablagestapel**. Sollte dies eine Aktionskarte sein, werden so lange weitere Karten aufgedeckt, bis eine Zahlenkarte oben auf dem Ablagestapel liegt.

## SPIELABLAUF

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Es gibt folgende Möglichkeiten, Karten aus der Hand auszuspielen:

### 1. ABLEGEN

Wer an der Reihe ist, 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 des Ablagestapels. Eine passende Karte ist auch eine **schwarze Aktionskarte**.



Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Beispiel:** Liegt eine rote 9 auf dem Ablagestapel, kann jede 9, jede rote Zahlenkarte, eine rote Aktionskarte oder eine schwarze Aktionskarte abgelegt werden.

### 2. ZWISCHENWERFEN

Wenn ein beliebiger Mitspieler **genau die gleiche Zahlenkarte** auf der Hand hat wie die oberste Zahlenkarte des Ablagestapels, darf er diese Karte **sofort** außer der Reihe auf den Ablagestapel legen. Danach ist der nächste Spieler nach dem „Zwischenwerfer“ an der Reihe.

**Beispiel:** Ein Spieler legt eine rote 3 auf den Ablagestapel. Ein beliebiger Mitspieler wirft eine weitere rote 3 dazwischen. Der nächste Spieler nach dem „Zwischenwerfer“ ist an der Reihe.

### 3. DRILLING+

Wer an der Reihe ist und **drei oder mehr** Zahlenkarten mit gleicher Zahl auf der Hand hat, kann diese Karten auf einmal ablegen. Jedoch muss er diese Aktion mit „Drilling+“ ansagen. Dabei muss die erste Karte in Farbe oder Zahl mit der obersten Karte des Ablagestapels übereinstimmen, die Farben der beiden anderen Karten spielen keine Rolle. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

**Beispiel:** Liegt eine gelbe 5 auf dem Ablagestapel, kann ein Spieler auf einmal eine gelbe 7, eine rote 7, eine blaue 7 und eine weitere blaue 7 ablegen.

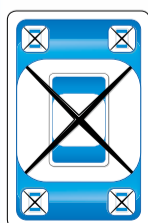
### 4. KARTE ZIEHEN

Wer an der Reihe ist und keine passende Karte ablegen kann oder will, muss eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand ziehen. Der Spieler darf nun noch eine Karte ablegen oder wenn möglich, die „Drilling+“-Aktion ausführen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

## AKTIONSKARTEN

Aktionskarten in den Farben Rot, Grün, Blau und Gelb können abgelegt werden, wenn die oberste Karte des Ablagestapels eine Karte in der entsprechenden Farbe ist. **Schwarze Aktionskarten können auf jede beliebige Karte** des Ablagestapels gelegt werden.

### AUSSETZEN



Die Aktionskarte „**Aussetzen**“ kann auf eine gleichfarbige Karte oder auf eine „Aussetzen“-Karte gelegt werden.

Der nächste Spieler in Spielrichtung darf weder eine Karte ablegen noch eine Karte vom Nachziehstapel ziehen – und der übernächste Spieler ist an der Reihe.

### RICHTUNGSWECHSEL



Die Aktionskarte „**Richtungswechsel**“ kann auf eine gleichfarbige Karte oder auf eine „Richtungswechsel“-Karte gelegt werden.

**Sofort** ändert sich die Spielrichtung. Wurde beispielsweise bisher im Uhrzeigersinn gespielt, wird ab sofort gegen den Uhrzeigersinn gespielt.

## ZIEH 2

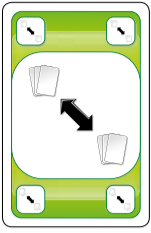


Die Aktionskarte „**Zieh 2**“ kann auf eine gleichfarbige Karte oder auf eine „Zieh 2“-Karte gelegt werden. Der nächste Spieler muss zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen.

Er kann aber stattdessen „**verlängern**“, d. h. er legt eine weitere „Zieh 2“-Aktionskarte auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler muss dann **vier Karten** ziehen oder auch eine „Zieh 2“-Karte ablegen usw.

Nachdem ein Spieler zwei oder mehr Karten vom Nachziehstapel gezogen hat, ist er normal an der Reihe.

## KARTENTAUSCH MIT EINEM MITSPIELER



Die Aktionskarte „**Kartentausch mit einem Mitspieler**“ kann auf eine gleichfarbige Karte oder auf eine „Kartentausch“-Karte gelegt werden.

Der Spieler bestimmt **einen Mitspieler**, mit dem er alle seine Handkarten vollständig austauscht. Dieser **Mitspieler** ist danach als nächster Spieler an der Reihe.

## GESCHENK



Die Aktionskarte „**Geschenk**“ kann auf eine gleichfarbige Karte oder auf eine „Geschenk“-Karte gelegt werden.

Wer diese Karte ablegt, **schenkt zwei** seiner Handkarten einem beliebigen Mitspieler. Der „Beschenkte“ muss diese Karten auf seine Hand nehmen. Danach ist der vom schenkenden Spieler in Spielrichtung nächste Spieler an der Reihe.

**Achtung:** Sollte der Spieler, der diese Aktionskarte abgelegt hat, nur noch eine oder zwei Karten auf der Hand haben, verschenkt er diese Karte(n) und beendet die Runde.

## FARBWAHL



Die Aktionskarte „**Farbwahl**“ ist schwarz. Wer sie ablegt, wählt eine beliebige Farbe (Rot, Grün, Blau oder Gelb), die der nächste Spieler ablegen muss.

**Beispiel:** Ein Spieler legt die Aktionskarte „Farbwahl“ und sagt: „Ich wünsche mir Rot.“ Der nächste Spieler muss eine rote Zahlen- oder Aktionskarte ablegen oder eine beliebige schwarze Aktionskarte.

## ZIEH 4 + FARBWAHL

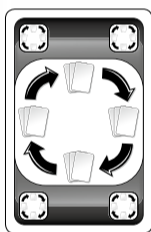


Die Aktionskarte „**Zieh 4 + Farbwahl**“ ist schwarz. Der Spieler wählt auch hier eine Farbe. Zusätzlich muss der nächste Spieler vier Karten ziehen.

Der nächste Spieler kann auch hier „**verlängern**“, indem er eine „Zieh 4 + Farbwahl“-Karte ablegt!

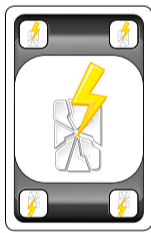
Nachdem ein Spieler vier oder mehr Karten vom Nachziehstapel gezogen hat, ist er normal an der Reihe.

## KARTENTAUSCH REIHUM



Die Aktionskarte „**Kartentausch reihum**“ ist schwarz. Wird diese Karte von einem Spieler abgelegt, müssen alle Spieler ihre Handkarten vollständig an ihren in Spielrichtung jeweils nachfolgenden Mitspieler weitergeben. Der in Spielrichtung nächste Spieler ist danach normal an der Reihe und darf eine beliebige Karte ablegen.

## SCHUTZ



Mit dieser schwarzen Aktionskarte „**schützt**“ sich ein Spieler vor den Auswirkungen anderer Aktionskarten, die ihn **direkt betreffen**. So muss er keine Karten ziehen, kann eine Farbwahl ignorieren und setzt auch nicht aus, weil er die „Schutz“-Aktionskarte abgelegt hat.

Die „Schutz“-Karte kann auch außer der Reihe als Reaktion auf eine „Geschenk“- oder eine „Kartentausch“-Karte abgelegt werden. Dann muss der Spieler kein Geschenk annehmen bzw. kann seine Karten behalten. Beim „Kartentausch reihum“ wird er einfach übersprungen. Nur auf einen „Richtungswechsel“ hat die „Schutz“-Karte **keinen** Einfluss.

Wie alle schwarzen Aktionskarten kann die „Schutz“-Karte auf jede Karte des Ablagestapels gelegt werden. Hat ein Spieler eine „Schutz“-Karte abgelegt, ist der von ihm aus gesehen in Spielrichtung nächste Spieler an der Reihe. Dieser muss entweder eine Karte in der Farbe des Blitzes oder eine schwarze Karte ablegen.

## SPIELENDE

Hat ein Spieler nur noch **eine** Karte auf der Hand, muss er deutlich „**Solo!**“ sagen, **bevor** der nächste Spieler eine Karte ablegt oder zieht. Dies ist eine Warnung an alle, dass der Spieler nur noch eine Karte besitzt. Wer vergisst „Solo!“ zu sagen, muss zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen.

**Achtung:** Kann ein Spieler auf einmal mehrere Karten aus der Hand ablegen (als „Drilling+“ oder als „Geschenk“), dann muss er, nachdem er die vorletzte Karte gelegt hat, deutlich „Solo!“ sagen. Konnte ein Spieler seine letzte Karte ablegen, beendet er sofort die Runde. Ist die letzte Karte **eine Aktionskarte**, wird sie nicht mehr befolgt.

## WERTUNG

Die anderen Spieler zählen nun die Punkte der Karten, die sie noch auf der Hand haben, zusammen. 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.

Zahlenkarten 1–9	1–9 Punkte
„Richtungswechsel“	10 Punkte
„Aussetzen“	20 Punkte
„Zieh 2“, „Geschenk“, „Kartentausch mit einem Mitspieler“	30 Punkte
„Kartentausch reihum“, „Schutz“, „Farbwahl“	40 Punkte
„Zieh 4 + Farbwahl“	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

