

BAMBINO



SOLO

Giocatori: 2 - 4 persone Et : a partire da 4 anni Durata: 20 minuti



Contenuto: 56 carte da gioco 4 pedine 1 tavola da gioco

Idea del gioco

I giocatori scartano ognuno a turno una carta sul mazzo che si trova al centro del tavolo. Le carte scartate devono essere abbinare per colore o per figura con quelle che si trovano gi  l . Chi scarta per primo tutte le sue carte, vince il giro ed ha diritto a muovere la sua pedina di una tacca sulla tavola da gioco. Si giocano diversi giri e vince il gioco chi riesce per primo a portare la sua pedina al traguardo.

Preparazione del gioco

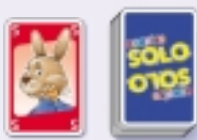
La tavola da gioco viene messa sul tavolo ma in modo da lasciare spazio per il mazzo. Ogni giocatore riceve una pedina di diverso colore che mette al punto di partenza sul corrispondente colore. Se i giocatori sono meno di quattro, le pedine restanti vengono rimesse nella scatola.

Le carte vengono mischiate. Ogni giocatore ne riceve cinque. Le rimanenti carte vengono messe al centro del tavolo coperte, per formare il mazzo di riserva.

La carta in cima al mazzo di riserva viene girata e posta scoperta vicino a quest'ultimo per formare l'inizio del mazzo. Se la prima carta girata dal mazzo di riserva è una carta azione (vedere „Funzioni delle Carte Azione”), viene rimessa sotto il mazzo di riserva e ne viene scoperta un'altra.



Esempio della disposizione del gioco con quattro persone:



Svolgimento del gioco

Il giocatore alla sinistra di chi ha distribuito dà inizio al gioco, che continuerà quindi in senso orario. Il giocatore che è di turno può scartare **unicamente una carta, mai più di una!** Quale carta può venir giocata dipende da quella posta in cima al mazzo: il giocatore deve scartare una carta dello **stesso colore** oppure con la **stessa figura**. Viene lasciato al buonsenso, quale carta giocare (può trattarsi anche d'una carta azione).

La carta scartata viene messa scoperta in cima al mazzo. Il turno passa ora al giocatore successivo.

Esempio:



È il turno di Laura. Può scartare una carta di colore rosso oppure una con raffigurato un coniglio (5 punti). Decide per un coniglio giallo e scarta la carta mettendola in cima al mazzo. È il turno del prossimo giocatore che può scegliere tra una carta di color giallo oppure una con raffigurato un coniglio.



È il turno di Nicola. Scarta sul mazzo una carta gialla con raffigurato un cavallo (8 punti). Tocca ora al prossimo giocatore che ha due possibilità: scartare una carta di color giallo oppure una carta con raffigurato un cavallo.

Se il giocatore decide per una carta azione, il prossimo giocatore dovrà attenersi alle regole specifiche spiegate in seguito. Per scartare una carta azione basta rispettare le normali condizioni, cioè abbinare le carte per colore o per figura. **Eccezione:** la carta azione con la farfalla (carta “Jolly”) può venir scartata sopra qualsiasi carta (vedere “Funzioni delle Carte Azione”).

Esempio:



È il turno di Bea, che scarta la carta azione “Jolly”. Opta per il color blu. Il prossimo giocatore deve scartare una carta color blu (oppure nuovamente una carta azione “Jolly”).

Se un giocatore non ha una carta abbinabile a quella sul mazzo (oppure decide di non usare una carta), deve pescarne una dal mazzo di riserva e tenerla in mano. A questo punto il turno passa al giocatore successivo. Non è quindi permesso pescare una carta e scartare.

Funzioni delle Carte Azione



Carta „+1“

Se viene scartata questa carta, il prossimo giocatore deve prendere una carta dal mazzo di riserva e non può scartare (deve tenerla in mano). Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Carta „+2“

Se viene scartata questa carta, il prossimo giocatore deve prendere due carte dal mazzo di riserva e non può scartare (deve tenerle in mano). Il turno passa quindi al giocatore successivo.



Carta „Salto“

Se viene scartata questa carta, il prossimo giocatore deve saltare il turno: non può quindi scartare alcuna carta.



Carta „Jolly“

La carta „Jolly“ può venir scartata in qualsiasi momento ed abbinata a qualsiasi carta. Il giocatore che scarta questa carta dice il colore con il quale intende continuare il gioco.

Fine di un giro

Prima di scartare la penultima carta, il giocatore deve dire la parola „SOLO“; questo è un ammonimento per tutti gli altri giocatori, per renderli attenti che gli rimane solo una carta da scartare. Se il giocatore dimentica di pronunciare la parola „SOLO“, deve prendere in mano due carte dal mazzo di riserva, come penitenza.

Un giro termina quando un giocatore scarta la sua ultima carta. Ecco che entra in scena la tavola da gioco: chi ha vinto un giro può avanzare di una tacca con la sua pedina sulla tavola da gioco, in direzione del traguardo.

A questo punto le carte vengono nuovamente mischiate ed inizia un nuovo giro – esattamente come descritto finora.

La prima carta viene scartata dal giocatore alla sinistra del vincitore del giro precedente.

Fine del gioco

Non vi è limite al numero dei giri da giocare. Il gioco termina quando un primo giocatore porta la sua pedina al traguardo, sulla tavola da gioco. Questo giocatore è il vincitore!



Ha acquistato un vero prodotto di qualità. Dovesse ugualmente sussistere motivo di reclamo, può rivolgersi direttamente a noi.

Volentieri risponderemo ad eventuali domande:

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