

BAMBINO



SOLO

Spelers: 2 - 4

Leeftijd: vanaf 4 jaar

Duur: 20 minuten



Inhoud: 56 speelkaarten

4 speelfiguren

1 speelbord

Spelidee

Om de beurt leggen de spelers steeds één kaart op de aflegstapel in het midden van de tafel. Men moet steeds hetzelfde dier op hetzelfde dier of dezelfde kleur op dezelfde kleur leggen. Wie als eerste alle eigen kaarten heeft afgelegd, wint de ronde en mag zijn speelfiguur op het speelbord één stap vooruitzetten. Er worden meerdere rondes gespeeld. Wie als eerste met zijn figuur de finish op het bord bereikt, wint het spel.

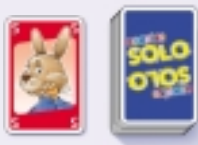
Vorbereiding

Leg het speelbord aan de rand van de tafel. Iedere speler krijgt een speelfiguur en plaatst deze op het speelbord, op het startveld met dezelfde kleur. Bij minder dan 4 spelers blijven figuren over; deze worden niet gebruikt en worden in de doos teruggelegd.

De kaarten worden geschud. Iedere speler krijgt vijf kaarten, die hij op de hand neemt. De overige kaarten worden als gedekte trekstapel in het midden van de tafel gelegd.

De bovenste kaart van de trekstapel wordt open naast deze stapel gelegd – dit is het begin van de open aflegstapel. Als de omgedraaide kaart een actiekaart is (zie „De actiekaarten“), wordt deze onder de trekstapel geschoven en wordt een nieuwe kaart omgedraaid.

Voorbeeld van de voorbereiding bij vier personen:



Spelverloop

De linker buurman van de deler begint, vervolgens gaat het spel om de beurt in klokricting verder. Wie aan de beurt is, **mag slechts één kaart uitspelen, nooit meerdere**. Welke kaart gespeeld mag worden, wordt bepaald door de bovenste kaart van de open aflegstapel. De speler moet een kaart met **dezelfde kleur** of een kaart met **hetzelfde dier** spelen. Hij mag zelf kiezen welke kaart hij speelt – dit mag ook een actiekaart zijn.

De uitgespeelde kaart wordt open op de aflegstapel gelegd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Voorbeeld:



Laura is aan de beurt. Zij moet een willekeurige rode kaart of een willekeurige kaart met een haas (waarde 5) spelen. Ze speelt een haas (geel) en legt deze op de aflegstapel.

De volgende speler is nu aan de beurt en moet een gele kaart of een kaart met een haas spelen.



Nico is aan de beurt. Hij speelt een gele kaart met een paard (waarde 8) en legt deze op de aflegstapel. Nu is de volgende speler aan de beurt en moet een gele kaart of een kaart met een paard spelen.

Als een speler een actiekaart aflegt, dan moet de volgende speler de opdracht van de actiekaart uitvoeren. Voor het spelen van actiekaarten gelden de normale regels: hetzelfde dier op hetzelfde dier of dezelfde kleur op dezelfde kleur.

Uitzondering: de actiekaart met de vlinder (kleurkeuze) mag op **elke** kaart worden afgelegd – (zie ook „De actiekaarten“).

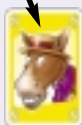
Voorbeeld:

Nico



Birgit

Hanna



Laura

Birgit is aan de beurt. Ze speelt een actiekaart „kleurkeuze“. Zij kiest de kleur blauw. De volgende speler is aan de beurt en moet een blauwe kaart spelen (of opnieuw een kaart „kleurkeuze“).

Als een speler geen kaart kan (of wil) afleggen, dan trekt hij de bovenste kaart van de trekstapel en neemt deze op zijn hand. Daarna is de volgende speler aan de beurt. Het is dus niet toegestaan eerst een kaart te trekken en daarna een kaart af te leggen.

De actiekaarten



„+1“

Als een van deze kaarten wordt gespeeld, moet de volgende speler één kaart van de trekstapel trekken en op zijn hand nemen. Hij mag geen kaart afleggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



„+2“

Als een van deze kaarten wordt gespeeld, moet de volgende speler twee kaarten van de trekstapel trekken en op zijn hand nemen. Hij mag geen kaart afleggen. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



„Overslaan“

Als een van deze kaarten wordt gespeeld, moet de volgende speler een beurt overslaan en mag hij geen kaart afleggen.



„Kleurkeuze“

Een kleurkeuzekaart mag op elke gespeelde kaart worden afgelegd. De speler die de kleurkeuzekaart uitspeelt, kiest een kleur en noemt deze luid en duidelijk. Met de genoemde kleur wordt dan doorgespeeld.

Einde van een ronde

Als een speler zijn voorlaatste kaart aflegt, moet hij luid en duidelijk „SOLO“ roepen; dit is een waarschuwing aan alle medespelers, dat hij nog maar één kaart bezit. Vergeet een speler „SOLO“ te roepen, dan moet hij als straf meteen twee kaarten van de trekstapel trekken en op zijn hand nemen.

Als een speler zijn laatste kaart aflegt, eindigt de ronde. Deze speler mag zijn figuur op het speelbord één stap richting finish verplaatsen. Alle andere figuren blijven staan.

Nu worden alle kaarten geschud en begint een nieuwe ronde – precies op de hiervoor beschreven manier.

De eerste kaart wordt door de linker buurman van de winnaar van de vorige ronde uitgespeeld.

Einde van het spel

Er worden zoveel rondes gespeeld, tot een speler met zijn figuur de finish op het speelbord heeft bereikt. Deze speler is de winnaar.



U heeft een kwaliteitsproduct gekocht. Heeft u toch een klacht of opmerking, neem dan a.u.b. contact met ons op.

Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:

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