

SOLO[®]



2



8



14



20



26





SOLO[®]

IZGALMAS KÁRTYAJÁTÉK KICSIKNEK ÉS NAGYOKNAK!

Játékosok száma: 2–10

Ajánlott: 6 éves kortól

Játékidő: kb.:30 perc

Tartalom: 112 játékkártya (72 színkártya, 28 színes és 12 fekete akciókártya)

A CÉL

Elsőként lerakni minden lapot a kezünkből.

ELŐKÉSZÍTÉS

Válasszunk egy osztót, aki megkeveri a lapokat és minden játékosnak **8 lapot** oszt le. A megmaradt lapokból lefordítva egy **húzó-paklit** kell kialakítani. Az osztó fordítsa fel a pakli legfelső lapját és azt felfordítva tegye a pakli mellé. Ez a lap lesz a **lerakó-pakli** első lapja.

Ha ez a lap akciókártya, akkor a kezdő játékosnak végre kell hajtania a lap szerinti akciót.

A JÁTÉK MENETE

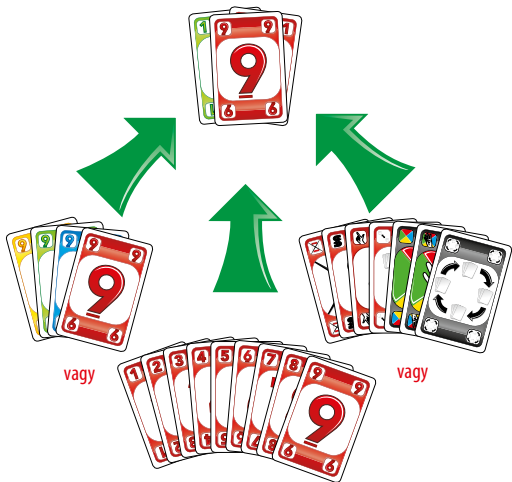
Az osztótól balra ülő játékos kezd, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.

Aki soron van, a következő lehetőségek közül választhat:

1. LAPOT TESZ A LERAKÓ-PAKLIRA

Egy **megfelelő** lapot tesz a lerakó-paklira: Egy lap akkor megfelelő, ha a **szín**, vagy **szám** szerint, vagy **akció** szimbólum szerint egyező az asztal közepén felfordítva fekvő lappal. Egy mindig megfelelő lap lehet egy **fekete akciókártya**. A fekete akciókártya bármire letehető!

Példa: Piros 9 fekszik az asztalon. Erre tetszés szerinti színű 9-es lapot, vagy bármilyen számot ábrázoló piros színű lapot, vagy egy piros akciókártyát, vagy egy fekete akciókártyát lehet rátenni. Ha a piros 9-re egy kék 9-es lap kerül, akkor a következő játékosnak vagy egy 9-est kell raknia, vagy tetszőleges kék kártyát, kék, vagy fekete akciókártyát.



2. KÖZBEDOB

Ha egy játékosnál van egy ugyanolyan lap, mint a lerakó-pakli legfelső lapja – az utoljára dobott lap – akkor soron kívül **azonnal** bedobhatja azt. Ezután a közbedobó után következő játékos folytathatja a játékot.

Figyelem: Az akciókártyáknál ügyelni kell az akció jelentésére. Ez azt jelenti, hogy a következő játékosnak végre kell hajtania az akciókártya szerinti akciót.

3. HÚZ

Ha a soron lévő játékos nem tud egy lapot letenni, akkor a lefelé fordított húzó-pakliból kell egy lapot húznia. Köre ezzel véget ér és a következő játékos van soron, hacsak valaki gyorsan közbe nem dob.

AKCIÓKÁRTYÁK

A soron következő játékos akkor játszhat ki akciókártyát, ha az akciókártya színe megegyezik a lerakó-pakli legfelső lapjának a színével. A fekete akciókártyák joker kártyák, ezek minden lapra letehetőek.

KIMARADÁS



A „kimaradsz” kártyák a játék négy színében (piros, zöld, kék és sárga) vannak. A soron lévő játékos kijátszhat egy „kimaradsz” kártyát, ha a színe megegyezik a lerakó-pakli legfelső lapjának a színével, vagy ha „kimaradsz” lap az utoljára letett lap. A soron következő játékos nem tehet lapot a lerakó-paklira és nem is húzhat. Egyszerűen kimarad és a játékot az öt követő játékos folytatja.

IRÁNYVÁLTÁS



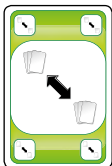
Az „irányváltás” kártyák a játék négy színében (piros, zöld, kék és sárga) vannak. A soron lévő játékos kijátszhat egy „irányváltás” kártyát, ha a színe megegyezik a lerakó-pakli legfelső lapjának a színével, vagy ha „irányváltás” lap az utoljára letett lap. Ilyen lap lerakásával azonnal megváltozik a játék iránya. Tehát ha a játék addig az óramutató járásával megegyező irányban haladt, akkor „irányváltás” lap lerakása után ellentétesen fog haladni. A játékot a lapot lerakó játékos jobb oldali szomszédja folytatja.

HÚZZ 2 LAPOT



A „húzz 2 lapot” kártyák a játék négy színében (piros, zöld, kék és sárga) vannak. A soron lévő játékos kijátszhat egy „húzz 2 lapot” kártyát, ha a színe megegyezik a lerakó-pakli legfelső lapjának a színével, vagy ha „húzz 2 lapot” lap az utoljára letett lap. A következő játékos vagy húz 2 lapot, vagy ha van nála „húzz 2 lapot” kártya, akkor leteszi azt és ebben az esetben a következő játékosnak kell 4 kártyát felvennie. Miután egy játékos 2, vagy több lapot is felvett, lépését az alapszabályok szerint lap lerakással, vagy húzással folytatja.

CSERÉLJÜNK! KÁRTYACSERE EGY MÁSIK JÁTÉKOSSAL



A „cseréljünk” kártyák a játék négy színében (piros, zöld, kék és sárga) vannak. A soron lévő játékos kijátszhat egy „cseréljünk” kártyát, ha a színe megegyezik a lerakó-pakli legfelső lapjának a színével, vagy ha „cseréljünk” lap az utoljára letett lap. Aki ilyen lapot tesz le, az kicserélheti a kezében tartott lapjait egy általa választott játékos lapjaival.

SZÍNVÁLASZTÁS



Az a játékos, aki nem tud megfelelő lapot letenni, vagy egy másik színt akar választani, bármikor kijátszhat „színválasztás” kártyát. Ez egy „joker” lap, tehát bármelyik lapra letehető. Színválasztás lap lerakása után a játékos szóban megjelöli azt a színt, amit szeretne.

Példa: András kijátszik egy „színválasztás lapot”, majd azt mondja, hogy: Pirosat kérek. A soron következő játékos vagy lerak egy a kérésnek megfelelő színt, vagy fekete akciókártyát tesz le, vagy húznia kell egy lapot.

HÚZZ FEL 4 LAPOT + SZÍNVÁLASZTÁS



Ez a lap is egy „joker” lap, tehát bármelyik lapra letehető. A lapnak két jelentése van. Az egyik az, hogy a lapot kijátszó játékos színt választhat. A másik az, hogy a következő játékosnak 4 lapot kell húznia.

Ha a soron következő játékosnak is van ilyen lapja és leteszi, akkor az őt követő játékosnak 8 lapot kell felhúznia.

Miután egy játékos 4, vagy több lapot is felvett, lépését az alapszabályok szerint lap lerakással, vagy húzással folytatja.

KÖRKÖRÖS KÁRTYACSERE



Ez a lap is egy „joker” lap, tehát bármelyik lapra letehető. Ilyen lap lerakása után az összes játékos, a játék irányának megfelelően továbbadja minden kártyáját a következő játékosnak. Ezt követően a játék egy tetszőleges lap lerakásával folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

Az utolsó előtti lap lerakása előtt a soron lévő játékosnak be kell mondania, hogy: **SOLO**, ezzel figyelmezteti játékostársait, hogy már csak egyetlen lapja maradt. Ha ezt elfelejti, akkor büntetésként 2 lapot kell húznia.

Az a játékos nyer, aki legelőször rakja le az utolsó lapját. Ezzel a forduló véget ér. Ha az utolsó kártya egy akciókártya, akkor a játékosok már nem hajtják végre a laphoz tartozó akciót.

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.

ÉRTÉKELÉS

Számkártyák 1-9-ig	1-9 pont
Irányváltás	10 pont
Kimaradás	20 pont
Húzz 2	30 pont
Cseréljünk	30 pont
Kártyacsere körkörösén	40 pont
Színválasztás	40 pont
Húzz négyet + színválasztás	50 pont

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel.: 388-4122

email: piatnik@piatnik.hu

www.piatnik.hu





BLÁZNIVÁ KARETNÍ HRA, KTERÁ ZARUČENĚ POBAVÍ CELOU RODINU.

Pro 2 až 10 hráčů ve věku od 6 do 106 let.

OBSAH HRY: 112 karet

CÍLEM HRY

Je být prvním hráčem, který se zbaví všech karet.

PŘÍPRAVA HRY

Zvolte rozdávacího hráče, který promíchá a rozdá karty. Každý hráč dostane **8 karet**.

Ostatní karty položte do středu stolu obrázkem dolů a vytvořte **dobírací balíček**.

Vrchní kartu otočte a položte vedle balíčku jako první kartu odhazovacího balíčku. Hráči si vezmou svoje karty do ruky a mohou si je seřadit podle barev nebo hodnot.

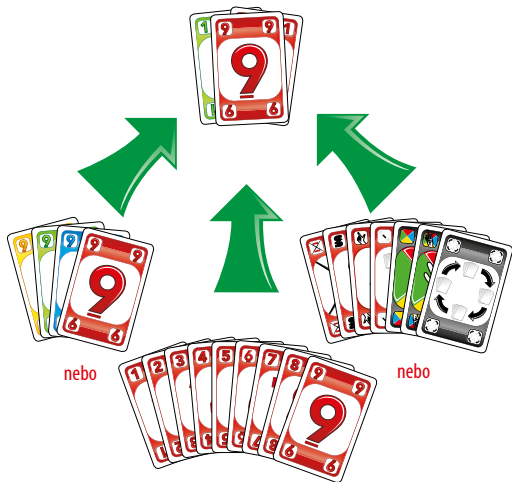
PRŮBĚH HRY

Hru začíná hráč nalevo od rozdávacího hráče, ostatní pokračují ve směru hodinových ručiček. Hráči hrají podle následujících pravidel:

1. ZAHRÁNÍ KARTY

Hráč, který je na tahu, může odehrát **vhodnou** kartu a položit ji na odhazovací balíček. Vhodná karta je karta **stejně barvy** nebo **stejně hodnoty** nebo **stejně akce** jako předcházející karta na odhazovacím balíčku.

PŘÍKLAD: Pokud je vrchní karta na odhazovacím balíčku červená 9, hráč může zahrát kartu s hodnotou 9 jakékoliv barvy (žlutou, zelenou, modrou nebo červenou), případně červenou kartu libovolné hodnoty (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).



2. ZAHRÁNÍ KARTY MIMO TAH

Pokud má kterýkoliv hráč v ruce úplně **stejnou** (ve všech atributech) kartu jako je právě vrchní karta odhazovacího balíčku, může ji zahrát okamžitě i mimo svůj tah. Ve hře pak pokračuje hráč, následující po hráči, který kartu zahrál. (Pokud byla zahraná karta akční, platí na tohoto následujícího hráče její vlastnosti.)

3. LÍZNUTÍ KARTY

Pokud hráč nemá vhodnou kartu na zahrání (anebo ji nechce zahrát), musí si líznout jednu kartu z dobíracího balíčku. Pokud je **líznutá karta vhodná**, může ji **hned zahrát**, pokud není vhodná, nechává si ji na ruce a na tahu je další hráč.

AKČNÍ KARTY

Hráči hrají kromě číselných karet i karty akční, samozřejmě pouze pokud jsou vhodné (stejně barvy anebo typu jako předcházející zahrnaná karta). Některé z akčních karet mohou být zahrnané na jakoukoliv kartu, fungují jako „žolíci“ a jsou černé barvy.

1 KOLO STOJÍŠ



Pokud hráč zahraje kartu „1 kolo stojíš“, následující hráč svůj tah pro toto kolo vynechává a ve hře pokračuje další následující hráč. (Jediná možná karta, kterou přeskakovaný hráč může zahrát je karta „1 kolo stojíš“ stejné barvy jako právě zahrnaná karta – podle pravidla Zahrání karty mimo tah.)

ZMĚNA SMĚRU



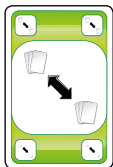
Směr, v kterém se hraje, se změní. Pokud jste hráli ve směru hodinových ručiček, budete hrát proti směru a naopak. To znamená, že na řadě je opět hráč, který hrál před hráčem, který položil kartu „Změna směru“.

BEREŠ 2 KARTY



Následující hráč si musí líznout 2 karty z dobíracího balíčku, anebo si může vyhnout líznutí tím, že sám zahraje kartu „Bereš 2 karty“. Pokud ji zahraje, další hráč v pořadí musí líznout 4 karty, případně zahrát „Bereš 2 karty“ atd. Hráč, který bral karty, pokračuje dál v normálním tahu – hraje vhodnou kartu nebo líže z balíčku.

VYMĚŇ SI KARTY S JINÝM HRÁČEM



Hráč, který zahrál tuto kartu, si vybere kohokoliv z protihráčů a vymění si s ním všechny karty (nemusí mít stejný počet karet).

VYBÍRÁM BARVU



Pokud hráč nemá jinou vhodnou kartu anebo chce jen změnit barvu, může zahrát kartu „Vybírám barvu“. Na barvě předcházející karty nezáleží, hráč určí novou barvu.

PŘÍKLAD: Hráč zahraje kartu „Vybírám barvu“ a ohlásí „Vybírám červenou!“. Následující hráč musí zahrát červenou kartu (anebo další kartu „Vybírám barvu“).

BEREŠ 4 KARTY A VYBÍRÁM BARVU



Tuto kartu je možné zahrát, kdykoliv jste na tahu. Má dvojitý efekt: určujete barvu, která platí pro odhazovací balíček a zároveň následující hráč bere 4 karty (anebo posouvá líznutí na dalšího hráče zahráním stejné karty). Hráč, který bral karty, pokračuje dále v normálním tahu – hraje vhodnou kartu nebo líže z balíčku.

JDOU KARTY DOKOLA



Pokud některý z hráčů zahraje tuto kartu, každý hráč odevzdá všechny svoje karty hráči následujícímu ve směru hry.

KONEC HRY

Pokud má hráč na ruce už jen jednu kartu, musí ohlásit „SOLO!“ a varovat tím ostatní hráče. Pokud opomene „SOLO!“ ohlásit (a svůj tah už začal následující hráč), musí si líznout 2 karty jako trest.

První hráč, který se zbavil karet, je vítěz. Pokud je poslední karta akční, její efekt se už neuplatňuje. Ostatní hráči spočítají body za karty, které mají na ruce a součet bodů všech hráčů si vítěz запиše jako své plusové body.

Úplným vítězem hry se stává hráč, který jako první dosáhne součet aspoň 600 bodů.

BODOVÁNÍ

Karty s číselnými hodnotami 1 až 9	1-9 bodů
„Změna směru“	10 bodů
„1 kolo stojíš“	20 bodů
„Bereš 2 karty“	30 bodů
„Vyměň si karty s jiným hráčem“	30 bodů
„Jdou karty dokola“	40 bodů
„Vybírám barvu“	40 bodů
„Bereš 4 karty a vybírám barvu“	50 bodů

Bavte se u rodinných her Piatnik

Distributor pro ČR a SR
Piatnik Praha s.r.o.
Lužná 591, 160 00 Praha 6
Tel: +420 235 351 100
e-mail: info@piatnik.cz





SOLO®

BLÁZNIVÁ KARTOVÁ HRA, KTORÁ ZARUČENE ZABAVÍ CELÚ RODINU.

Pre 2 až 10 hráčov vo veku od 6 do 106 rokov.

OBSAH HRY: 112 kariet

CIEĽ HRY

Cieľom hry je byť prvým hráčom , ktorý sa zbaví všetkých kariet.

PRÍPRAVA HRY

Zvoľte rozdávajúceho hráča, ktorý premieša a rozdá karty. Každý hráč dostane **8 kariet**. Ostatné karty položené lícom nadol vytvoria **doberací balíček** – umiestnite ho do stredu stola.

Vrchnú kartu otočte a položte vedľa balíčka ako prvú kartu odhadzovacieho balíčka. Hráči si môžu zobrať svoje karty na ruku a zoradiť ich podľa farieb alebo hodnôt.

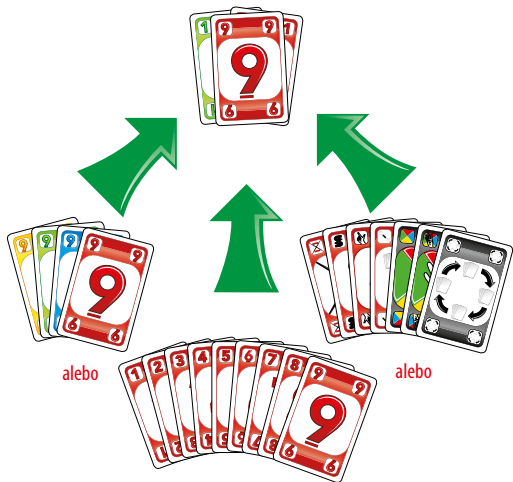
PRIEBEH HRY

Hru začína hráč naľavo od rozdávajúceho hráča, ostatní pokračujú v smere hodinových ručičiek. Hráči hrajú podľa nasledujúcich pravidiel:

1. ZAHRANIE KARTY

Hráč ktorý je na ťahu môže zahrat **vhodnú** kartu a položiť ju na odhadzovací balíček. Vhodná karta je karta **rovnakej farby**, alebo **rovnakej hodnoty**, alebo **rovnakej akcie** ako predchádzajúca karta odhadzovacieho balíčka.

PRÍKLAD: Ak je vrchná karta na odhadzovacom balíčku červená 9, hráč môže zahrat kartu s hodnotou 9 akejkoľvek farby (žltú, zelenú, modrú či červenú) alebo červenú kartu ľubovoľnej hodnoty (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9).



2. ZAHRANIE KARTY MIMO ŤAHU

Ak má ktorýkoľvek hráč na ruke **rovnakú** (vo všetkých atribútoch) kartu ako je vrchná karta odhadzovacieho balíčka, môže ju zahrat okamžite aj mimo svoj ťah. V hre nasleduje hráč nasledujúci po hráčovi ktorý kartu zahrál. (Ak bola zahraná karta akčná, platia na tohto nasledujúceho hráča jej vlastnosti.)

3. POTIAHNUTIE KARTY

Ak hráč nemá vhodnú kartu na zahranie (alebo ju nechce zahrat'), musí si potiahnuť jednu kartu z doberacieho balíčka. Ak je **potiahnutá karta vhodná**, môže ju **hneď zahrat'**, ak nie je vhodná, necháva si ju na ruke a na ťahu je ďalší hráč.

AKČNÉ KARTY

Hráči hrajú okrem číselných kariet aj akčné karty, samozrejme iba ak sú vhodné (rovnakej farby alebo typu ako predchádzajúca zahraná karta). Niektoré z akčných kariet môžu byť zahrané na akúkoľvek kartu, fungujú ako „žolíci“ a sú čiernej farby.

1 KOLO STOJÍŠ



Ak hráč zahrá kartu „1 kolo stojíš“, po ňom nasledujúci hráč toto kolo vynecháva svoj ťah a v hre pokračuje až po „stojacom“ hráčovi nasledujúci hráč. (Jediná možná karta, ktorú preskakovaný hráč môže zahrat' je karta „1 kolo stojíš“ rovnakej farby ako práve zahraná karta – podľa pravidla Zahranie karty mimo ťahu.)

ZMENA SMERU



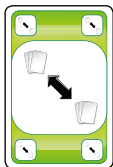
Smer v ktorom sa hrá sa zmení. Ak ste hrali v smere hodinových ručičiek, budete hrať proti smeru a naopak. To znamená, že na rade je opäť hráč, ktorý hral pred hráčom, ktorý položil kartu „Zmena smeru“.

BERIEŠ 2 KARTY



Nasledujúci hráč si musí potiahnuť 2 karty z doberacieho balíčka, alebo sa môže vyhnúť ťahaníu tým, že sám zahrá kartu „Berieš 2 karty“. Ak ju zahrá, ďalší hráč v poradí musí potiahnuť 4 karty, alebo zahráť „Berieš 2 karty“ atď. Hráč ktorý bral karty pokračuje ďalej v normálnom ťahu – hrá vhodnú kartu, alebo ťahá z balíčka.

VYMEŇ SI KARTY S INÝM HRÁČOM



Hráč ktorý zahrá túto kartu vyberá iného z hráčov a vymení si s ním všetky karty (nemusia mať rovnaký počet kariet).

VYBERÁM FARBU



Ak hráč nemá inú vhodnú kartu, alebo chce iba zmeniť farbu, môže zahráť kartu „Vyberám farbu“. Na farbe predchádzajúcej karty nezáleží, hráč určí novú farbu.

PRÍKLAD: Hráč zahrá kartu „Vyberám farbu“ a povie „Vyberám červenú!“. Nasledujúci hráč musí zahráť červenú kartu (alebo ďalšiu kartu „Vyberám farbu“).

BERIEŠ 4 KARTY A VYBERÁM FARBU



Túto kartu je možné zahráť kedykoľvek ste na ťahu. Má dvojitý efekt: určujete farbu, ktorá platí pre odhadzovací balíček a zároveň nasledujúci hráč berie 4 karty (alebo posúva branie na ďalšieho hráča zahráním rovnakej karty). Hráč ktorý bral karty pokračuje ďalej v normálnom ťahu – hrá vhodnú kartu, alebo ťahá z balíčka.

IDŮ KARTY DOKOLA



Ak niektorý z hráčov zahrá túto kartu, každý hráč odovzdá všetky svoje karty hráčovi nasledujúcemu v smere hry.

KONIEC HRY

Ak má hráč na ruke už iba jednu kartu, musí povedať „SOLO!“ a varovať tým ostatných hráčov. Ak povedať „SOLO!“ zabudne (a svoj ťah už začal nasledujúci hráč), musí si potiahnuť 2 karty ako trest.

Prvý hráč, ktorý sa zbavil kariet je víťaz. Ak je posledná karta akčná, jej efekt sa už neuplatňuje. Ostatní hráči spočítajú body za karty, ktoré majú na ruke a súčet bodov všetkých hráčov si víťaz zapíše ako svoje plusové body.

Úplným víťazom hry sa stáva hráč, ktorý ako prvý dosiahne súčet aspoň 600 bodov.

BODOVANIE

Karty s číselnými hodnotami 1 až 9	1-9 bodov
„Zmena smeru“	10 bodov
„1 kolo stojíš“	20 bodov
„Bereš 2 karty“	30 bodov
„Vymeň si karty s iným hráčom“	30 bodov
„Idú karty dokola“	40 bodov
„Vyberám farbu“	40 bodů
„Berieš 4 karty a vyberám farbu“	50 bodov

Zabávajte sa s rodinnými hrami Piatnik

Distribútor pre ČR a SR
Piatnik Praha s.r.o.
Lužná 591, 160 00 Praha 6
Tel: +420 235 351 100
e-mail: info@piatnik.cz





SOLO[®]

PASJONUJĄCA GRA KARCIANA DLA MŁODSZYCH I STARSZYCH
W KTÓRĄ MOŻE GRAĆ 2-10 GRACZY W WIEKU 6-106 LAT.

Gra zawiera: 112 kart

CEL GRY

Wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbedzie się wszystkich kart. Gracze w każdej kolejce mogą rzucić na stół tylko jedną kartę, a jeżeli to niemożliwe, to muszą pociągnąć jedną kartę z talii.

OPIS GRY

Rozdający wybrany przez graczy rozdaje każdemu z graczy po 8 kart. Pozostałe karty tworzą zakrytą talię, którą kładziemy na środku stołu.

Z wierzchu tali zdejmujemy górną kartę i odkrywając ją kładziemy obok talii. Gracze podnoszą swoje karty i układają je według kolorów i numerów.

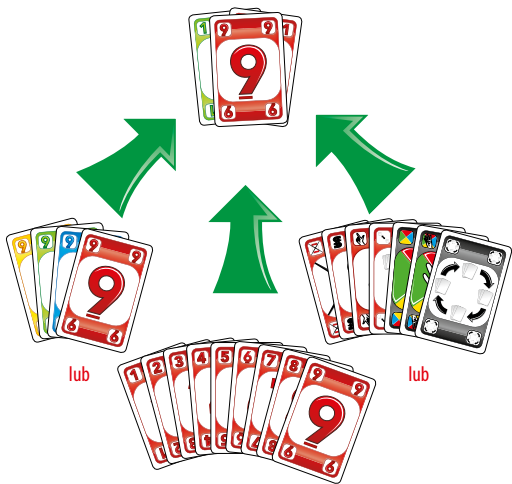
PRZEBIEG GRY

Grę rozpoczyna gracz na lewo od rozdającego, pozostali gracze zachowują tę kolejność. Gracze mogą wybrać spośród następujących możliwości:

1. RZUCIĆ KARTĘ

Następujący w kolejce gracz rzuca na środek stołu, na kartę już zagranej swoją kartę, pasującą do tamtej pod względem koloru lub numeru.

Na przykład: jeżeli na stole leży niebieska dziewiątka, to można na nią rzucić dziewiątkę w dowolnym kolorze (żółtym, zielonym, niebieskim, czerwonym), lub jakąkolwiek kartę w kolorze niebieskim.



2. WRZUCIĆ KARTĘ POZA KOLEJNOŚCIĄ

Jeżeli któryś z graczy posiada kartę identyczną z rzuconą ostatnio, to może ją wrzucić poza kolejnością. Grę kontynuuje gracz następujący po wrzucającym.

3. POCIĄGNĄĆ KARTĘ

Jeżeli któryś z graczy nie może rzucić, to musi pociągnąć kartę ze środka stołu. Potem następuje kolejny gracz w kolejce, chyba że ktoś szybko wrzuci kartę poza kolejnością.

KARTY SPECJALNE

Następujący w kolejności gracz może też zagrać karty specjalne, o ile uważa to za konieczne. Karty specjalne też mogą być rzucone tylko zgodnie z kolorem lub symbolem. Istnieją tak zwane Jokery, które można rzucić na dowolną kartę.

Jokery są w kolorze czarnym.

UTRATA KOLEJKI



Jeżeli górna karta ma np. kolor niebieski, to można na nią rzucić także kartę utraty kolejki w kolorze niebieskim. Na skutek tego następnego w kolejności gracz traci jedną kolejkę. Nie ma możliwości pociągnięcia karty, ani też rzucenia.

ZMIANA KIERUNKU



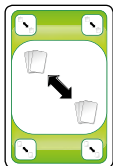
Jeżeli ostatnio rzucona karta jest np. żółta, to następujący w kolejności gracz może rzucić kartę zmiany kierunku w kolorze żółtym. W następstwie tego zmieni się kierunek gry, kolejki będą rozgrywane w odwrotnym kierunku.

CIĄGNIJ DWIE



Jeżeli górna karta ma np. kolor czerwony, to następujący w kolejności gracz może rzucić czerwoną kartę „ciągnij dwie”. Następny w kolejności gracz musi pociągnąć dwie karty, albo jeżeli posiada drugą czerwoną kartę „ciągnij dwie”, to może ją rzucić, a w tym przypadku następny gracz musi pociągnąć cztery karty, gdyż wartości tych kart się dodają!

ZAMIANA KART Z INNYM GRACZEM



Jeżeli któryś z graczy rzuci zgodną z kolorem kartę zamiany kart, to wszystkie posiadane przez siebie karty może zamienić na karty wybranego przez siebie gracza.

ZMIANA KOLORU



Tę kartę następujący w kolejności gracz może zagrać w każdym przypadku. Dzięki niej może zmienić aktualnie obowiązujący kolor. Po rzuceniu karty zmiany koloru mówi, jaki kolor ma obowiązywać. Wtedy następny w kolejności gracz musi rzucić kartę w nowym kolorze, albo pociągnąć kartę z talii.

CIĄGNIJ CZTERY + ZMIANA KOLORU



Tę kartę następujący w kolejności gracz może zagrać w każdym przypadku. Ma ona podwójne znaczenie. Można nią zmienić kolor, a oprócz tego następny w kolejności gracz musi pociągnąć cztery karty. Jeżeli następny gracz też ma takiego Jokera, to kolejny po nim gracz musi pociągnąć z talii osiem kart.

ZAMIANA KART W KÓŁKO



Tę kartę następujący w kolejności gracz może zagrać w każdym przypadku.

W tym przypadku każdy gracz przekazuje wszystkie swoje karty następnemu graczowi w kierunku zgodnym z kierunkiem gry. Spowoduje to, że każdy z graczy otrzyma te karty, które do tej pory były w posiadaniu gracza siedzącego obok niego. Po tym gra jest kontynuowana poprzez rzucenie dowolnej karty.

ZAKOŃCZENIE GRY

W przypadku, kiedy któremuś z graczy pozostały w ręce tylko dwie karty, to przed zagranie przedostatniej karty musi powiedzieć: SOŁO, ostrzegając w ten sposób pozostałych graczy, że pozostała mu już tylko jedna karta.

Jeżeli o tym zapomni, to za karę musi pociągnąć dwie karty.

Wygrywa ten z graczy, który jako pierwszy potrafi zagrać swą ostatnią kartę.

Pozostali gracze, którym w ręku zostały jeszcze karty, muszą zsumować wartości punktowe tych kart. Po dodaniu punktów każdemu z graczy zapisuje się jego punkty w postaci liczby ujemnej. Gra kończy się wtedy, gdy ujemne punkty któregoś z graczy osiągną poziom -500 .

Grę wygrywa ten gracz, który ma najmniej punktów ujemnych.

BODOVANIE

Każda z kart ma wartość w przedziale 1-9	1-9 punktów
Zmiana kierunku	10 punktów
Utrata kolejki	20 punktów
Ciągnij dwie	30 punktów
Zamiana kart	30 punktów
Zamiana kart w kółko	40 punktów
Zmiana koloru	40 punktów
Ciągnij cztery + zmiana koloru	50 punktów

Uwaga! Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Ryzyko uduszenia.
Zachowaj adres. Zastrzega się prawo do zmian zawartości gry.

Dystrybutor: Piatnik Budapest Kft
H-1034 Budapest, Bécsi út 100.
www.piatnik.hu





TRĂSNITUL JOC DE MAU-MAU CU DISTRAȚIE GARANTATĂ

Numărul de jucători: 2-10 persoane **Vârsta:** peste 6 ani **Durata:** 30 minute

Conținut: 112 cărți de joc (72 cărți colorate, 28 cărți de acțiune colorate și 12 cărți de acțiune negre)

SCOPUL JOCULUI

Scopul jocului este ca jucătorul să fie primul care scapă de toate cărțile din mână.

PREGĂTIREA JOCULUI

Desemnați un jucător care amestecă și împarte cărțile. Fiecare jucător primește **opt cărți**. Depuneți restul cărților în mijlocul mesei drept teanc de rezervă întors cu fața în jos. Descoperiți cartea superioară și depuneți-o întoarsă cu fața în sus lângă teancul de rezervă. Aceasta reprezintă începutul **teancului de depunere**. Dacă se întâmplă ca această carte să fie o carte de acțiune, jucătorul care începe partida, trebuie să execute acțiunea indicată.

DESFĂȘURAREA JOCULUI

Începe jucătorul din stânga celui care a împărțit cărțile, apoi jucați în sensul acelor de ceasornic. Jucătorul care este la rând, are următoarele posibilități de a juca cărțile din mână:

1. DEPUNERE

Jucătorul poate depune o carte **potrivită** pe teancul de depunere. Cartea se potrivește, dacă este de **aceeași culoare**, poartă **aceeași cifră**, sau un **simbol de acțiune identic** cu cel de pe cartea superioară de pe teancul de depunere. **Cartea neagră de acțiune** se consideră întotdeauna carte potrivită. După aceasta urmează rândul altui jucător.

Exemplu: Dacă pe teancul de depunere este expus un 9 roșu, poate fi depus deasupra acestuia un 9 de orice culoare, o carte roșie cu orice cifră, o carte de acțiune roșie, sau una dintre cărțile de acțiune negre.

Dacă peste 9 roșu s-a depus 9 albastru, următorul jucător trebuie să depună fie încă un 9, fie o carte albastră oarecare, fie o carte de acțiune de culoare albastră sau neagră.



2. INTERCALAREA UNEI CĂRȚI

Dacă un jucător are în mână o carte identică cu cartea superioară de pe teancul de depunere, acesta are voie să o depună **imediat** pe teancul de depunere. În acest caz nu contează, dacă jucătorul respectiv este la rând, sau nu.

După aceasta continuă următorul jucător în sensul direcției de joc de pe lângă jucătorul care a „intercalat” cartea.

Atenție: În cazul cărților de acțiune trebuie să ții cont de semnificația acestora. Acest lucru înseamnă că jucătorul care urmează la rând trebuie să execute instrucțiunea indicată de cartea de acțiune.

3. TRAGEREA UNEI CĂRȚI

Cine nu poate sau nu dorește să depună o carte potrivită, trebuie să tragă o carte din teancul de rezervă. Cartea trasă poate fi jucată pe loc. După aceasta continuă următorul jucător, cu excepția situației în care un alt jucător este mai rapid și intercalează o carte.

CĂRȚI DE ACȚIUNE

Cărțile de acțiune în cele patru culori pot fi jucate, dacă pe teancul de depunere este expusă o carte de culoare similară. **Cărțile de acțiune negre** pot fi depuse peste **orice carte** de pe cartea de depunere și joacă rolul de **joker**.

STAI O TURĂ



Cartea de acțiune „Stai o tură” există în patru culori (roșu, verde, albastru și galben). Jucătorul care urmează la rând, o poate juca, dacă cartea superioară de pe teancul de depunere este de culoare identică, sau dacă aceasta este de asemenea o carte „Stai o tură”. Următorul jucător în direcția de joc nu are voie nici să depună o carte, nici să tragă o carte din teancul de rezervă. Trebuie să stea o tură deoparte - și urmează la rând jucătorul de după el.

SCHIMBAREA DIRECȚIEI



Cartea de acțiune „Schimbă direcția” există în patru culori (roșu, verde, albastru și galben). Jucătorul care urmează la rând, o poate juca, dacă cartea superioară de pe teancul de depunere este de culoare identică, sau dacă aceasta este de asemenea o carte „Schimbă direcția”. Direcția de joc se schimbă pe loc. Dacă de exemplu până în acest moment jocul s-a desfășurat în sensul acelor de ceasornic, din acest moment încolo jucătorii urmează la rând în sens contrar acelor de ceasornic. Astfel urmează la rând jucătorul din dreapta celui care a fost adineauri la rând.

UMFLĂ 2



Cartea de acțiune „**Umflă 2**” există în patru culori (roșu, verde, albastru și galben). Jucătorul care urmează la rând, o poate juca, dacă cartea superioară de pe teancul de depunere este de culoare identică, sau dacă aceasta este de asemenea o carte „Umflă 2”. Jucătorul următor este obligat să tragă două cărți din teancul de rezervă, sau poate „**prelungi**” acțiunea, adică poate depune o a doua carte de acțiune „Umflă 2” pe teancul de depunere. Următorul jucător va trebui să tragă atunci **patru cărți**, sau poate juca și el o carte de acțiune „Umflă 2” etc. Dacă un jucător a tras două sau mai multe cărți, execută după aceasta o tură normală, depunând o carte, sau trăgând o carte din teancul de rezervă.

SCHIMB DE CĂRȚI CU UN ADVERSAR



Cartea de acțiune „**Fă schimb de cărți cu un adversar**” există în patru culori (roșu, verde, albastru și galben). Jucătorul care urmează la rând, o poate juca, dacă cartea superioară de pe teancul de depunere este de culoare identică, sau dacă și aceasta este o carte „Fă schimb de cărți cu un adversar”. În acest caz jucătorul își alege un adversar cu care schimbă toate cărțile din mână.

ALEGEREA CULORII



Dacă un jucător nu are nicio carte potrivită, sau dacă dorește să schimbe culoarea de joc, poate juca o carte de acțiune „Schimbă culoarea”. Această carte de acțiune este un joker, de aceea poate fi depusă peste orice carte de pe teancul de depunere. Acum jucătorul poate alege culoarea următoare (roșu, verde, albastru sau galben).

Exemplu: Un jucător depune cartea de acțiune „Alege culoarea” și spune: „Schimb în ROȘU!” Următorul jucător va trebui să continue jocul, depunând o carte de culoare roșie, sau trebuie să depună el însuși o carte de acțiune de culoare neagră.

UMFLĂ 4 + SCHIMBĂ CULOAREA



Și această carte de acțiune este un **joker**, de aceea poate fi depusă peste orice carte de pe teancul de depunere.

Are două semnificații: Pe de o parte jucătorul **are voie** să schimbe culoarea de joc, pe de altă parte următorul jucător va fi **obligat** să tragă patru cărți. (Următorul jucător are desigur și posibilitatea de a prelungi, jucând o carte identică!)

Dacă un jucător a tras patru sau mai multe cărți, execută după aceasta o tură normală, depunând sau trăgând o carte din teancul de rezervă.

SCHIMB DE CĂRȚI PE RÂND



Și această carte de acțiune este un **joker**, de aceea poate fi depusă pe orice carte de pe teancul de depunere.

Dacă un jucător joacă această carte, **toți** jucătorii sunt obligați să-și predea întregul teanc de cărți din mână următorului jucător **din sensul direcției de joc**.

Următorul jucător are voie să joace o carte oarecare.

SFÂRȘITUL JOCULUI

Înainte de a depune penultima carte, jucătorul trebuie să strige clar: „**SOLO!**” Aceasta este o avertizare pentru toți adversarii, că jucătorul nu mai are decât o singură carte în mână. Dacă uită să strige „**SOLO!**”, trebuie să tragă două cărți de pe teancul de rezervă.

Dacă jucătorul a reușit să-și depună ultima carte, a câștigat, iar runda ia imediat sfârșit. Dacă ultima carte este o carte de acțiune, acțiunea indicată nu mai trebuie executată.

Ceilalți jucători trebuie acum să numere punctele cărților pe care le au încă în mână. Aceste puncte trebuie notate drept puncte de penalizare. Jocul se sfârșește după mai multe runde, când cel puțin unul dintre jucători a acumulat peste 500 de puncte de penalizare. Câștigă jucătorul care a acumulat cele mai puține puncte de penalizare.

EVALUAREA

Cărți cu cifre 1-9	1-9 puncte
„Schimbă direcția”	10 puncte
„Stai o tură”	20 puncte
„Umflă 2”	30 puncte
„Fă schimb de cărți cu un adversar”	30 puncte
„Schimb de cărți pe rând”	40 puncte
„Alege culoarea”	40 puncte
„Umflă 4 + Alege culoarea”	50 puncte

Importat și distribuit
 SC PEAK TOYS DISTRIBUTION SRL
 Str. Maramureșului, nr. 61
 400246, Cluj-Napoca, România
 Tel/Fax: 0040-364-730-566 / 730-565
www.peaktoys.ro

Piatnik Budapest Kft.
 H-1034 Budapest, Bécsi út 100.
www.piatnik.hu



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, under license, MCMXCIII, MMXI



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

