

SOLOmino

Wilfried Lepuschitz és Arno Steinwender játéka

A NÉPSZERŰ SOLO JÁTÉK DOMINÓ VÁLTOZATA!

Játékosok: 2-6 fő
Tartalom: 120 kártya

Ajánlott: 6 éves kortól

Játékidő: 20 perc



JÁTÉKÖTLET ÉS A JÁTÉK CÉLJA

Ebben a játékváltozatban a játékosok egymás után helyezik le kártyáikat a dominósorba, ügyesen használva az akciókártyákat, amik azonnal megváltoztathatják a játék irányát, vagy éppen büntetőkártya húzására kötelezik a játékosársakat!

A végén az a játékos nyer, akinek sikerült a kezéből minden lapját elsőként letennie.

ELŐKÉSZÜLETEK

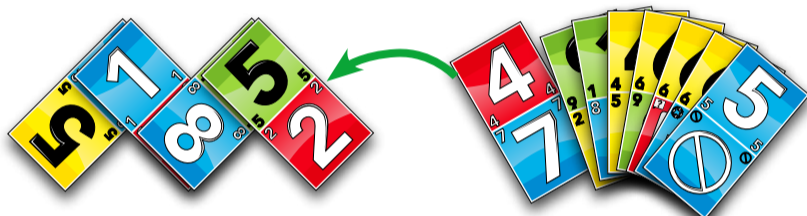
Keverjük meg a kártyákat, és adjunk minden játékosnak 8 lefordított lapot a kezébe. A megmaradt kártyákból alakítsunk ki egy lefordított húzó-paklit az asztalon. Fordítsuk fel a húzó-pakli legfelső lapját és fektessük az asztal közepére. Ez a lap lesz a dominósorunk kezdőlapja.

HOGYAN JÁTSZUNK?

A legfiatalabb játékos kezd, őt követően az óramutató járásával megegyezően kerülünk sorra. Aki soron van, az dönt, hogy letesz egy kártyát a kezéből, vagy húz egy kártyát a pakliból.

KÁRTYÁT TESZÜNK LE

A játékos egy megfelelő kártyát illeszt a kezdőlap egyik végéhez. Egy kártya akkor megfelelő, ha egyik felén a kezdőlap egyik oldalával azonos szín, azonos szám vagy ugyanaz az akciószimbólum van.



Példa: A dominósor végén egy piros 2-es van. A játékos vagy 2-es, vagy piros lapot tehet rá.



A lapot úgy kell letenni, hogy a lapok összeillő oldalai takarják egymást.

KÁRTYÁT HÚZUNK

Ha a soron lévő játékos nem tud, vagy nem akar kártyát letenni, akkor húznia kell egy lapot a pakliból. Amennyiben a húzott lap megfelelő, azonnal leteheti. Ellenkező esetben a kezébe kell vennie. Ezután a következő játékos jön.

AKCIÓKÁRTYÁK

Amikor a dominósorban egy akciókártya láthatóvá válik, akkor az akciót azonnal végre kell hajtani. Nem számít, hogy melyik játékos tette le az akciókártyát és az sem számít, hogy az akciószimbólum a dominósor végén áll-e.

KIMARADSZ



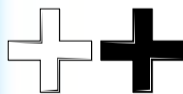
Amikor egy játékos „kimaradsz” kártyát tesz le, akkor az őt **követő játékos kimarad** és az azutáni játékos van soron.

IRÁNYVÁLTÁS



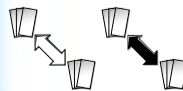
Ha egy játékos „irányváltás” kártyát játszik ki, azonnal **megváltozik a játék iránya**. A játékosok ettől kezdve az óramutató járásával ellentétes irányban következnek.

HÚZZ 1 LAPOT



Ha egy játékos „húzz 1 lapot” kártyát tesz le, akkor a következő játékosnak két lehetősége van: **vagy húz egy kártyát** a pakliból a kezébe, **vagy ő is letesz** a dominósor egyik végére egy „húzz 1 lapot” kártyát. Ebben az esetben az őt követő játékosnak kell 2 lapot húznia vagy „húzz 1 lapot” letennie. És így tovább. Ez az akció annál a játékosnál ér véget, akinek végül húznia kell egy lapot. A játékot az a játékos folytatja, aki felvette a lapokat.

KÁRTYACSERE



Amikor egy játékos kijátszik egy „kártyacsere” kártyát akkor kiválaszt **egy játékos**, akivel **kicserélik** a kezeikben tartott lapokat.

KÖRKÖRÖS KÁRTYACSERE

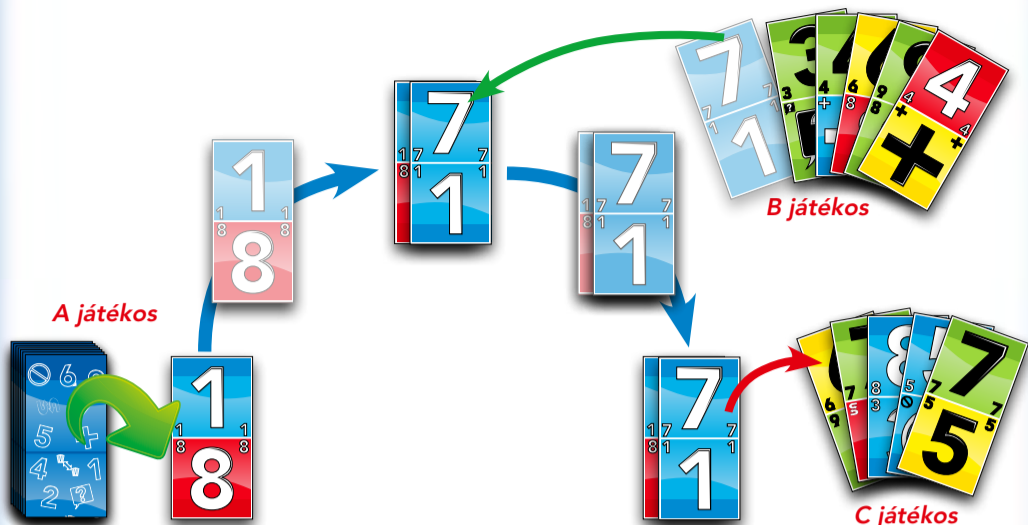


Amikor egy játékos kijátszik egy „körkörös kártyacsere” kártyát akkor **minden játékos**, továbbadja a szomszédjának a kezeiben tartott összes lapot. A lapot kijátszó játékos határozza meg, hogy a lapok átadásának iránya az óramutató járásával megegyező, vagy ellentétes irányú legyen.

KÁRTYAKÉRÉS



Amikor a játékos egy „kártyakerés” lapot tesz le, egy pillanatra megállítja a játékot. Elveszi a húzó-pakli legfelső lapját és **felfordítva** a következő játékos elé teszi. Akinek az elé rakott lap egyik oldalára **pontosan megegyező** lapot kell tennie. A pontosan megegyező azt jelenti, hogy **szín és szám** illetve a **szimbólum** egyezik. Ha van ilyen lapja, rárakja a felfordított lapra, majd mindkét lapot továbbadja a következő játékosnak, akinek szintén pontosan egyező lapot kell letennie. És így tovább, egészen addig, míg egy játékos nem tud pontosan megegyező lapot tenni. Neki fel kell vennie az összes elé rakott lapot. A játékot az a játékos folytatja, aki felvette a lapokat.



Példa: „A” játékos „kártyakerés” lapot tett le. Felhúzza a húzó-pakli legfelső lapját és felfordítva leteszi a „B” játékos elé. Neki olyan lapot kell letennie, amelyiken piros 8 vagy kék 1 van. Mivel van ilyen lapja, ráteszi és a két lapot továbbadja a „C” játékosnak. A „C” játékosnak kék 1 vagy kék 7 lapot kellene letennie. Mivel nincs ilyen lapja, felveszi a kezébe az elé rakott két lapot. A játék az ő lépésével folytatódik.

A JÁTÉK VÉGE

Az a játékos, akinek már csak egy lap marad a kezében, hangosan azt kiáltja, hogy „Solo mino!”. Ezzel figyelmezteti a többi játékost, hogy már csak 1 lap van a kezében. Aki elfelejt „Solo minot” kiáltani, annak büntetésül fel kell vennie egy lapot.

Ha a játékos le tudja tenni a kártyáját, a játék azonnal véget ér és ő lesz a játék nyertese. Ha ezen az utolsó lapon akciószimbólum van, ezt az akciót már nem kell végrehajtani.

Ha elhasználták a húzó-pakli lapjait és senkinek sem sikerült az összes lapját letennie a kezéből, a játék véget ér. Ebben az esetben a játékot az nyeri, akinek kevesebb lap maradt a kezében. Egyezőség esetén a játéknak több nyertese van. Abban a ritka esetben, ha ebben a pillanatban egy játékosnak lapot kell felvennie („húzz 1 lapot” akció), akkor az asztalon fekvő felhasznált lapokból kell lapot felhúznia még azelőtt, mielőtt megállapításra kerül a nyertes játékos.

TÖBB FORDULÓ

A Solo mino játékot több fordulóban is lehet játszani. Ebben az esetben minden játékos mindig annyi mínusz pontot kap a fordulók végén, amennyi kártya a kezében maradt. Az előre megbeszélt fordulók száma után az lesz a nyertes, akinek a legkevesebb mínuszpontja lesz.

JÁTÉKVARIÁCIÓ „KÖZBEDOBÁS”

A játék a fent leírtakkal megegyezően zajlik, a következő szabálmódosítás alkalmazásával: Ha egy játékosnak olyan lap van a kezében, amelyik „pontosan megegyezik” a dominósor egyik végén lévő lap egyikfelével, azonnal leteheti azt a lapot, akkor is, ha éppen nem ő van soron. Ezután a közbedobó után következő játékos kerül sorra.

Figyelem! A „kártyakerés” akció közben nem lehet közbedobni.



Példa: A dominósor egyik végén egy sárga 5 lap, a másik végén egy kék 7 lap van. Az egyik játékosnak van sárga 5 lap a kezében. Függetlenül attól, hogy éppen nem ő van a soron, közbedobhat – leteheti a sárga 5 kártyát. A játékot a bedobó játékos után következő játékos folytatja.

**Még több akció
az örületes
SOLO kártyajátékban!**



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

Importálja és forgalmazza
a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel.: 388-4122, email: www.piatnikbp.hu
www.facebook.com/PiatnikBudapest
Szármaszási hely: EU

