SOLOmino

amigo-spiele.de/05923

von Wilfried Lepuschitz & Arno Steinwender

DIE BELIEBTESTE SPIELIDEE DER WELT JETZT ALS DOMINO!

Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 6 Jahren **Dauer:** 20 Minuten

Inhalt: 120 Spielkarten

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Bei dieser Mau-Mau-Variante legen die Spieler reihum ihre Karten in einer Domino-Reihe an. Doch Vorsicht bei Karten mit Aktionssymbolen: Schnell wechselt die Spielrichtung, muss ein Spieler Strafkarten nehmen oder tauschen Spieler ihre Handkarten miteinander.
Am Ende gewinnt der Spieler, der als Erster alle seine Karten anlegen konnte.

SPIELVORBEREITUNG

Alle Karten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt acht Karten ausgeteilt. Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachzugstapel bereitgelegt. Die oberste Karte des Nachzugstapels wird aufgedeckt und als Beginn der Kartenschlange zwischen die Spieler auf den Tisch gelegt.

SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn reihum. Wer an der Reihe ist, legt entweder eine Karte aus der Hand an die Kartenschlange an oder zieht eine Karte vom Nachzugstapel.

KARTE ANLEGEN

Der Spieler legt eine **passende** Karte an **eines der beiden Enden** der Kartenschlange an. Eine passende Karte hat eine Kartenhälfte mit **gleicher Farbe, gleicher Zahl** oder **gleichem Aktionssymbol** wie die Kartenhälfte an einem der beiden Enden der Kartenschlange.

Beispiel: *An einem Ende der Kartenschlange liegt eine rote „2". Der Spieler kann hier entweder eine Karte mit einer „2" oder eine Karte mit einer roten Kartenhälfte anlegen.*

Der Spieler legt die neue Karte so an, dass die beiden passenden Kartenhälften übereinander liegen.

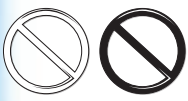
KARTE NACHZIEHEN

Kann oder will ein Spieler keine Karte anlegen, muss er eine Karte vom Nachzugstapel ziehen. Passt die gezogene Karte, darf er sie gleich anlegen, ansonsten muss er sie auf die Hand nehmen. Danach kommt der nächste Spieler an die Reihe.

DIE AKTIONSSYMBOLE

Legt ein Spieler eine Karte an, auf der ein Aktionssymbol zu sehen ist, wird die entsprechende Aktion **sofort** ausgeführt. Dabei spielt es keine Rolle, ob er die Kartenhälfte angelegt hat, die das Aktionssymbol zeigt, oder ob das Symbol nach dem Anlegen das Ende der Kartenschlange bildet.

AUSSETZEN

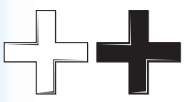


Legt ein Spieler eine Karte mit dem Symbol **„Aussetzen"** an, wird der nächste Spieler übersprungen. Stattdessen ist der übernächste Spieler in Spielreihenfolge an der Reihe.

RICHTUNGSWECHSEL

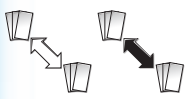
Legt ein Spieler eine Karte mit dem Symbol **„Richtungswechsel"** an, ändert sich sofort die Spielrichtung. Wurde bisher im Uhrzeigersinn gespielt, sind die Spieler ab sofort gegen den Uhrzeigersinn an der Reihe (und umgekehrt).

ZIEH 1



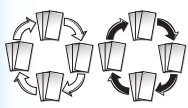
Legt ein Spieler eine Karte mit dem Symbol **„Zieh 1"** an, hat der nächste Spieler zwei Möglichkeiten: **Entweder** nimmt er eine Karte vom Nachzugstapel auf die Hand **oder** er kann selbst an einem der beiden Enden der Kartenschlange eine Karte mit dem Symbol „Zieh 1" anlegen. In diesem Fall muss der darauffolgende Spieler zwei Karten nachziehen oder selbst wiederum eine Karte mit dem entsprechenden Symbol anlegen usw. Der Spieler, der schließlich die Karte(n) auf die Hand nehmen muss, ist danach mit seinem eigenen Spielzug an der Reihe.

KARTENTAUSCH MIT EINEM MITSPIELER



Legt ein Spieler eine Karte mit dem Symbol **„Kartentausch mit einem Mitspieler"** an, bestimmt er einen Mitspieler, der **seine komplette Kartenhand** mit ihm tauschen muss.

KARTENTAUSCH REIHUM



Legt ein Spieler eine Karte mit dem Symbol **„Kartentausch reihum"** an, müssen **alle** Spieler ihre **komplette** Kartenhand jeweils an ihren Nachbarn weitergeben. Der Spieler, der die Karte angelegt hat, entscheidet dabei, ob die Karten im oder gegen den Uhrzeigersinn weitergegeben werden, unabhängig von der momentanen Spielrichtung.

KARTE ERFRAGEN

Legt ein Spieler eine Karte mit dem Symbol **„Karte erfragen"** an, wird das eigentliche Spiel kurz unterbrochen. Der Spieler nimmt die oberste Karte vom Nachzugstapel und legt sie **offen** vor den nächsten Spieler. Dieser muss nun eine Karte von seiner Hand auf die offene Karte legen, bei der eine Kartenhälfte **vollständig** übereinstimmt. Vollständig bedeutet, dass **Farbe und Zahl bzw. Symbol** übereinstimmen. Hat er eine solche Karte, gibt er die beiden Karten an den nächsten Spieler weiter, der wiederum eine passende Karte auf die nun oben liegende Karte legen muss usw.
Hat ein Spieler keine passende Karte auf der Hand, muss er alle Karten, die an ihn weitergegeben wurden, auf die Hand nehmen. Dieser Spieler ist als Nächster mit seinem Spielzug an der Reihe.

Beispiel: *Spieler A hat eine Karte mit dem Aktionssymbol „Karte erfragen" angelegt. Er deckt die oberste Karte des Nachzugstapels auf und legt sie vor Spieler B. Dieser muss nun eine Karte von der Hand ausspielen, die entweder eine rote „8" oder eine blaue „1" zeigt. Er kann das, legt seine Karte auf die erste Karte und reicht den kleinen Stapel an Spieler C weiter. Der müsste nun entweder eine blaue „1" oder eine blaue „7" ausspielen, kann das aber nicht. Er nimmt die beiden Karten auf die Hand und ist jetzt am Zug.*

SPIELENDE

Hat ein Spieler am Ende seines Spielzugs nur noch **eine** Handkarte, muss er deutlich **„SOLOmino!"** sagen. Dies ist eine Warnung an alle, dass der Spieler nur noch eine Karte besitzt. Wer vergisst, **„SOLOmino!"** zu rufen, muss sofort eine Karte vom Nachzugstapel ziehen.

Kann ein Spieler seine letzte Karte anlegen, ist das Spiel **sofort** beendet und er gewinnt. Ist auf der letzten Karte ein Aktionssymbol zu sehen, wird diese Aktion **nicht** mehr ausgeführt.

Ist der Kartenstapel aufgebraucht und kein Spieler konnte alle seine Karten anlegen, ist das Spiel **sofort** vorzeitig beendet. Dann hat derjenige Spieler gewonnen, der die wenigsten Karten auf der Hand hat. Hierbei kann es zu einem Gleichstand und damit zu mehreren Siegern kommen.

Seltener Fall: *Muss ein Spieler in dem Moment noch weitere Karten nachziehen (Aktion „Zieh 1"), nimmt er diese ersatzweise von der Auslage auf dem Tisch, bevor es zur Ermittlung des Siegers kommt.*

SPIEL ÜBER MEHRERE RUNDEN

Es ist natürlich möglich, ***SOLOmino*** über mehrere Runden zu spielen. In diesem Fall bekommt jeder Spieler am Ende der Runde je einen Minuspunkt für jede verbliebene Karte auf seiner Hand aufgeschrieben. Der Spieler, der nach einer zuvor vereinbarten Anzahl an Runden insgesamt die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

VARIANTE „ZWISCHENWERFEN"

Das Spiel verläuft wie zuvor beschrieben, mit der folgenden zusätzlichen Regel:
Hat ein Spieler eine Karte mit einer Kartenhälfte auf der Hand, die **vollständig** (Farbe **und** Zahl/Symbol) mit einem der beiden Enden der Kartenschlange übereinstimmt, darf er diese Karte sofort anlegen, auch wenn er gerade nicht an der Reihe ist. Danach ist der nächste Spieler nach dem Zwischenwerfer an der Reihe.
Achtung: Ist das Spiel durch die Aktion „Karte erfragen" unterbrochen, darf kein Spieler zwischenwerfen.

Beispiel: *An den Enden der Kartenschlange befinden sich eine gelbe „5" und eine blaue „7". Ein Spieler hat eine Karte auf der Hand, die eine gelbe „5" zeigt. Obwohl er nicht an der Reihe ist, darf er „zwischenwerfen" und diese Karte mit der gelben „5" anlegen. Danach ist der Spieler nach ihm an der Reihe.*

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

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 1.0