

BAMBINO-SOLO

Spelmateriaal

56 speelkaarten in 4 kleuren

4 speelfiguren in verschillende kleuren

1 speelbord

1 spelhandleiding

Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste de schuur te bereiken. Dit kan door per ronde als eerste al zijn kaarten uit te spelen.

Spelvoorbereiding

De speelfiguren van alle spelers worden op het startveld gezet. Elke speler neemt één kaart uit de verdeckte stapel. De speler die als eerste een 'haas' trekt, wordt de kaartdeler. De kaarten worden terug verzameld en verdekt gemengd. Elke speler ontvangt 5 kaarten. De resterende kaarten worden in het midden van de tafel op een stapel gelegd, de bovenste kaart wordt omgedraaid en vormt de eerste kaart van de aflegstapel. Mocht de bovenste kaart een 'aktiekaart' zijn, dan wordt ze onder de stapel gelegd en wordt er een nieuwe kaart omgedraaid.

Spelverloop

- * De speler rechts van de deler speelt als eerste. Hij mag één kaart afleggen als er minimaal één gelijkentje is tussen de kaart die zichtbaar op tafel ligt op de aflegstapel en de kaart die hij wil afleggen :
 - ⇒ zelfde kleur ⇒ zelfde getal ⇒ zelfde afbeelding
- * Kan een speler geen kaart afleggen, dan moet hij een extra kaart nemen van de stapel en deze bij zijn kaarten voegen. De volgende speler moet op zijn beurt een kaart afleggen die minimaal één kenmerk gemeen heeft met de kaart die de vorige speler aflegde.
- * 'Aktiekaarten' : 'Aktiekaarten' mogen steeds uitgespeeld worden, onafhankelijk van de door de vorige speler afgelegde kaart.
 - ⇒ '+1' : de volgende speler moet één kaart van de stapel nemen en mag deze beurt geen kaart afleggen
 - ⇒ '+2' : de volgende speler moet twee kaarten van de stapel nemen en mag deze beurt geen kaart afleggen
 - ⇒ 'vlinder' : de speler die deze kaart uitspeelt, mag de kaartkleur kiezen waarmee de volgende speler verder moet spelen
 - ⇒ 'varken' : de volgende speler moet zijn beurt overslaan en mag geen kaart uitspelen.
- * Zodra een speler nog slechts één kaart in zijn handen heeft, moet hij als waarschuwing voor de andere spelers 'SOLO' roepen. Mocht een speler dit vergeten, dan is hij verplicht 2 kaarten te nemen van de stapel. Als een speler zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, eindigt een ronde. De winnaar van een ronde mag zijn speelfiguur op het speelbord één trapje hoger zetten. De speler die als eerste het doel (ZIEL) bereikt, wint het spel.