

# BAMBINO



# SOLO

2 à 4 joueurs

à partir de 4 ans

20 minutes



Matériel : 56 cartes

4 pions

1 plateau de jeu

## Idée du jeu

Chacun leur tour, les joueurs posent une carte sur la pile de défausse au centre de la table. On doit toujours jouer une carte reprenant le même animal ou la même couleur que la carte précédente. Le premier joueur qui se défausse de toutes ses cartes remporte la manche et avance son pion d'un niveau sur le plateau de jeu. Après plusieurs manches, le vainqueur sera le premier à atteindre l'Arrivée.

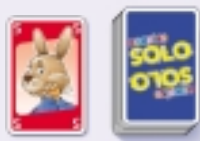
## Préparation du jeu

Le plateau de jeu est posé sur un côté de la table. Chaque joueur choisit un pion et le pose sur la case de départ de même couleur, sur le plateau. A moins de 4 joueurs, les pions restants sont remis dans la boîte.

Les cartes sont ensuite mélangées. On en distribue 5 à chaque joueur. Les cartes restantes forment une pioche, faces cachées, au milieu de la table.

On retourne la première carte de la pioche et on la pose, face visible, à côté de cette pioche : c'est la première carte de la pile de défausse. Si la carte retournée est une carte spéciale (voir plus loin), elle est replacée sous la pioche et on retourne une nouvelle carte.

*Exemple de préparation de partie pour 4 personnes.*



## Déroulement du jeu

Le voisin de gauche du donneur commence, et on joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur dont c'est le tour peut jouer **une seule carte, jamais plus**. La carte qu'il peut jouer dépend de la dernière carte de la pile de défausse. Le joueur doit jouer, soit une carte de la **même couleur**, soit une carte avec le **même animal**. Si il a plusieurs cartes correspondant à ces critères, le joueur choisit librement celle qu'il souhaite jouer. Il peut aussi

jouer une carte spéciale. La carte jouée est posée au sommet de la pile de défausse. C'est ensuite au tour du joueur suivant.

*Exemple : Alice, Anne, Laure et Nicolas jouent.*



*C'est au tour de Laure. Elle doit jouer soit une carte rouge, soit une carte avec un lièvre (valeur 5). Elle joue un lièvre (jaune) et le pose sur la pile de défausse.*

*C'est ensuite au tour du joueur suivant, qui doit jouer soit une carte jaune, soit une carte avec un lièvre.*



*Nicolas décide de jouer une carte jaune avec un cheval (valeur 8) qu'il pose sur la pile de défausse. C'est maintenant au joueur suivant qui devra jouer une carte avec un cheval ou une carte jaune.*

Si un joueur pose une carte spéciale, le joueur suivant doit alors faire ce qui est indiqué par cette carte. Pour jouer une carte spéciale, il faut respecter les règles de pose normale : même animal ou même couleur.

**Exception** : la carte spéciale avec le papillon (choix de couleur) peut être posée sur n'importe quelle carte (voir plus loin).



**Exemple** : c'est au tour de Alice. Elle joue la carte spéciale «Choix de couleur». Elle demande la couleur Bleue : le joueur suivant doit jouer une carte bleue (ou une nouvelle carte «Choix de couleur»).

Si un joueur ne peut (ou ne veut) poser aucune carte, il doit prendre la première carte de la pioche. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Il est interdit de jouer après avoir pioché.

## Les cartes spéciales



### «+1»

Si un joueur joue cette carte, son suivant doit prendre une carte de la pioche et passer son tour : il ne peut jouer aucune carte.



### «+2»

Si un joueur joue cette carte, son suivant doit prendre deux cartes de la pioche et passer son tour !



### «Passer»

Si un joueur joue cette carte, le suivant doit passer son tour : il ne peut jouer aucune carte.



### «Choix de couleur»

Une carte «Choix de couleur» peut être jouée sur n'importe quelle carte. Celui qui pose cette carte peut choisir une couleur de son choix qu'il annonce à haute voix. Le jeu se poursuit normalement avec la couleur annoncée.

## Fin d'une manche

Lorsque qu'un joueur pose son avant-dernière carte, il doit dire à haute voix «SOLO». C'est un avertissement pour ses adversaires qui leur permet de savoir qu'il n'a plus qu'une seule carte en main. Si le joueur oublie de dire «SOLO», il doit immédiatement piocher 2 cartes.

Dès qu'un joueur pose sa dernière carte, la manche est terminée. Le joueur peut avancer son pion d'un niveau en direction de l'arrivée. Tous les autres pions restent sur place.

Toutes les cartes sont ensuite mélangées et un nouveau tour commence. La première carte est jouée par le voisin de gauche du vainqueur de la manche précédente.

## Fin du jeu

La partie se poursuit jusqu'à ce que le pion d'un joueur atteigne la case Arrivée. Ce joueur est le vainqueur.



Avez-vous des questions?  
Contactez-nous, nous vous aiderons volontiers:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
[www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de), E-Mail: [redaktion@amigo-spiele.de](mailto:redaktion@amigo-spiele.de)