

BAMBINO

Spieler: 2 - 4
Alter: ab 4 Jahren
Dauer: 20 Minuten

SOLO

Das Kinder Mau-Mau



Inhalt: 56 Spielkarten 4 Spielfiguren 1 Spielplan

Spielidee

Reihum legen die Spieler jeweils eine Karte auf den Ablagestapel in der Tischmitte. Es muss immer gleiches Tier auf gleiches Tier oder gleiche Farbe auf gleiche Farbe gelegt werden. Wer zuerst alle eigenen Karten abgelegt hat, gewinnt die Spielrunde und darf seine Spielfigur auf dem Spielplan eine Stufe weiter ziehen. Es werden mehrere Runden gespielt. Sieger ist, wer als Erster seine Figur auf dem Spielplan ins Ziel gebracht hat.

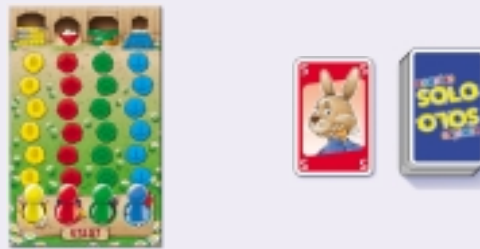
Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ein wenig beiseite an den Tischrand gelegt. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und stellt sie auf das farbgleiche Startfeld des Spielplans. Bei weniger als 4 Spielern bleiben Figuren übrig; diese werden nicht weiter benötigt und zurück in die Schachtel gelegt.

Die Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Karten, die er auf die Hand nimmt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Zugstapel in die Tischmitte gelegt.

Die oberste Karte des Zugstapels wird abgehoben und offen daneben gelegt – sie bildet den Beginn des offenen Ablagestapels. Falls die aufgedeckte Karte eine Aktionskarte ist (siehe „Die Aktionskarten“), wird sie unter den Zugstapel geschoben und eine neue Karte aufgedeckt.

Beispiel für einen Spielaufbau bei vier Personen:



Spielablauf

Der linke Nachbar des Gebers beginnt, anschließend geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Wer an die Reihe kommt, darf **genau eine** Karte ausspielen, **niemals mehrere**. Welche Karte ausgespielt werden darf, richtet sich nach der obersten Karte des offenen Ablagestapels. Der Spieler muss entweder eine Karte mit der **gleichen Farbe** oder mit dem **gleichen Tier** spielen. Für welche Karte er sich entscheidet, bleibt seiner Wahl überlassen – das kann auch eine Aktionskarte sein.

Die ausgespielte Karte wird offen auf den Ablagestapel gelegt. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Beispiel:



Laura ist an der Reihe. Sie muss entweder irgendeine rote Karte oder irgendeine Karte mit einem Hasen (Wert 5) spielen. Sie spielt einen Hasen (gelb) und legt ihn auf den Ablagestapel. Der nächste Spieler ist nun an der Reihe und muss entweder eine gelbe Karte oder eine Karte mit einem Hasen spielen.



Nico ist dran. Er spielt eine gelbe Karte mit einem Pferd (Wert 8) und legt sie auf den Ablagestapel. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und muss entweder eine gelbe Karte oder eine Karte mit einem Pferd ablegen.

Legt ein Spieler eine Aktionskarte, dann muss der nächste Spieler das befolgen, was die Aktionskarte vorgibt. Für das Ablegen der Aktionskarten gelten die ganz normalen Ablegeregeln: gleiches Tier auf gleiches Tier oder gleiche Farbe auf gleiche Farbe.

Ausnahme: Die Aktionskarte mit dem Schmetterling (Farbenwahl) darf auf **jede** Karte gelegt werden – (siehe auch „Die Aktionskarten“).

Beispiel:



Birgit ist dran. Sie spielt eine Aktionskarte „Farbenwahl“. Sie wünscht sich die Farbe Blau. Der nächste Spieler ist an der Reihe und muss eine blaue Karte spielen (oder erneut eine Karte „Farbenwahl“).

Sollte ein Spieler keine Karte ablegen können (oder wollen), dann zieht er die oberste Karte vom Zugstapel und nimmt sie auf die Hand. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Es ist also nicht erlaubt, erst eine Karte zu ziehen und dann noch eine abzulegen.

Die Aktionskarten



„+1“

Wird eine dieser Karten gespielt, muss der nächste Spieler eine Karte vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Er darf keine Karte ablegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



„+2“

Wird eine dieser Karten gespielt, muss der nächste Spieler zwei Karten vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen. Er darf keine Karte ablegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



„Aussetzen“

Wird eine dieser Karten gespielt, muss der nächste Spieler aussetzen und darf keine Karte ablegen.



„Farbenwahl“

Eine Farbenwahl-Karte kann auf jede gespielte Karte abgelegt werden. Der Spieler, der die Farbenwahl-Karte ausspielt, darf sich eine Farbe seiner Wahl aussuchen und sagt diese laut und deutlich an. Mit der angesagten Farbe wird dann weitergespielt.

Ende einer Spielrunde

Legt ein Spieler seine vorletzte Karte ab, dann muss er laut und deutlich „SOLO“ sagen; dies ist eine Warnung an alle Mitspieler, dass er nur noch eine Karte besitzt. Vergisst der Spieler „SOLO“ zu sagen, dann muss er zur Strafe sofort zwei Karten vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen.

Legt ein Spieler seine letzte Karte ab, dann endet die Spielrunde. Der Spieler darf seine Figur eine Stufe auf dem Spielplan in Richtung Ziel vorrücken. Alle anderen Figuren bleiben stehen.

Nun werden alle Karten gemischt und eine neue Spielrunde beginnt – genau wie bereits beschrieben.

Die erste Karte wird von demjenigen Spieler ausgespielt, der links neben dem Gewinner der Vorrunde sitzt.

Spielende

Es werden so viele Runden gespielt, bis ein Spieler mit seiner Figur das Zielfeld des Spielplans erreicht. Dieser Spieler ist Sieger.



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: redaktion@amigo-spiele.de