

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Solo

Matériel:

- 1 règle du jeu
- 18 cartes rouges avec des valeurs de 1 à 9
- 18 cartes vertes avec des valeurs de 1 à 9
- 18 cartes bleues avec des valeurs de 1 à 9
- 18 cartes jaunes avec des valeurs de 1 à 9
- 8 cartes "Passer son tour" de 4 couleurs
- 8 cartes "Changement de sens" de 4 couleurs
- 8 cartes "Piocher 2" de 4 couleurs
- 4 cartes "Echange de cartes avec un joueur" de 4 couleurs
- 4 cartes "Choix de couleur"
- 4 cartes "Piocher 4 + choix de couleur"
- 4 cartes "Echange de cartes tournant"

But du jeu:

Le vainqueur est le premier joueur à se défausser de toutes ses cartes.

Préparation:

On choisit un donneur qui distribue les cartes. Chaque joueur reçoit **8 cartes**. Le reste des cartes forme **la pioche** qui est posée au milieu de la table. La première carte est retournée et posée à côté de la pioche pour former **la défausse**.

Déroulement:

Le joueur à la gauche du donneur commence. Les autres joueurs joueront dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs ont les possibilités suivantes.

1. Défausser

A son tour de jeu, on peut poser une carte **correspondante** sur la défausse. Une carte correspondante est une carte avec **la même couleur** ou **le même chiffre** ou avec **le même symbole action**, que la carte qui se trouve sur la défausse.

EXEMPLE: Si un 9 se trouve sur la pile de défausse, on peut jouer un 9 de n'importe quelle couleur (jaune, vert, bleu, rouge) ou une carte rouge avec un chiffre quelconque (1,2,3,4,5,6,7,8,9).

Si on pose un 9 bleu sur le 9 rouge, le joueur suivant pourra soit jouer un 9, soit jouer une carte de couleur bleue. Si le joueur ne peut pas se défausser, il doit piocher une carte. S'il ne peut pas jouer cette carte, c'est au joueur suivant de jouer.

2. Défausse rapide

Si un joueur a, en main, **exactement la même carte** que celle qui se trouve sur la défausse, il peut jouer cette carte immédiatement, même si ce n'est pas à son tour de jouer. C'est maintenant au tour du joueur qui suit celui qui vient de jouer cette carte.

Si cela se passe avec une carte action, il faut bien faire attention : c'est le joueur qui suit le joueur qui a joué rapidement sa carte action qui doit effectuer l'effet de la carte.

3. Piocher

Si le joueur dont c'est le tour n'a aucune carte à jouer, il doit prendre la première carte de la pioche. La carte piochée peut être défaussée. C'est ensuite au joueur suivant de jouer si personne ne joue une carte identique à celle sur le dessus de la défausse.

Les cartes action

Le joueur dont c'est le tour peut aussi jouer une carte action. Certaines de ces cartes peuvent être jouées indépendamment de celle qui se trouve sur la défausse, ces cartes sont noires. Ce sont des "jokers".

Passer son tour (carte avec un Z)

Si la carte sur la défausse est bleue, alors le joueur dont c'est le tour peut jouer la carte action bleue "**passer son tour**". Le joueur suivant **devra** alors passer son tour (c'est-à-dire qu'il ne pourra ni jouer, ni piocher). C'est alors au tour du joueur, suivant celui qui vient de passer son tour, de jouer (cette carte fonctionne évidemment avec toutes les couleurs).

Changement de sens (carte avec 2 flèches)

Si la carte qui se trouve sur la défausse est jaune, alors le joueur dont c'est le tour peut jouer la carte action jaune "**changement de sens**". Cette carte inverse le sens du jeu. Par exemple, si on jouait dans le sens des aiguilles d'une montre, après avoir joué cette carte, on joue dans le sens **inverse** des aiguilles d'une montre, c'est-à-dire que c'est au joueur situé à la droite du joueur de jouer, et non à celui situé à sa gauche (cette carte fonctionne évidemment avec toutes les couleurs).

Piocher 2 (carte montrant une main avec 2 doigts levés)

Si la carte qui se trouve sur la défausse est rouge, alors le joueur dont c'est le tour peut jouer la carte action rouge "**Piocher 2**". Le joueur suivant doit soit piocher 2 cartes, ou "**prolonger**", c'est-à-dire jouer un autre "Piocher 2". Le joueur suivant devra alors piocher 4 cartes, etc (cette carte fonctionne évidemment avec toutes les couleurs).

Choix de couleur (carte noire avec les 4 couleurs)

Si un joueur ne peut pas jouer de cartes ou désire changer de couleur, il peut jouer la carte action "**choix de couleur**". La couleur de la carte sur la défausse n'a aucune importance.

EXEMPLE: Un joueur joue cette carte et annonce "Rouge!". Le joueur suivant doit jouer une carte rouge.

Piocher 4 + choix de couleur (carte noire montrant un main avec 4 doigts levés)

A son tour de jouer, un joueur peut jouer cette carte quelle que soit la carte qui se trouve sur la défausse. Elle a deux effets:

- le joueur peut choisir une nouvelle couleur (comme avec la carte "choix de couleur") **et**
- le joueur suivant doit piocher 4 cartes (comme pour "piocher 2", le joueur suivant peut "prolonger").

Echange de cartes avec un joueur (carte avec deux paquets de carte et une flèche)

Le joueur qui joue cette carte a le droit d'échanger toutes ses cartes avec celles d'un joueur de son choix.

Echange de cartes tournant (carte noire avec 4 paquets de cartes et 4 flèches)

Quand cette carte est jouée, tous les joueurs doivent donner leur jeu de cartes à leur voisin de gauche.

Fin de la partie:

Lorsque qu'un joueur défausse son avant dernière carte, il doit clairement annoncer "**SOLO!**". C'est un avertissement pour dire qu'il ne lui reste plus qu'une seule carte. Si un joueur oublie de dire "SOLO", il doit piocher 2 cartes. Si un joueur joue sa dernière carte, il remporte la manche.

Les autres joueurs doivent alors compter le nombre de points qu'il leur reste en main. On note ces points sur une feuille de papier. Le jeu s'arrête dès qu'un joueur atteint ou dépasse 500 points. C'est le joueur qui a le moins de points à ce moment là qui gagne la partie.

Comptage:

Les cartes qui ont une valeur de 1 à 9, rapporte autant de points que leur valeur.

Changement de sens	rapporte 10 points
Passer son tour	rapporte 20 points
Piocher 2	rapporte 30 points
Echange de cartes avec un joueur	rapporte 30 points
Echange de cartes tournant	rapporte 40 points
Choix de couleur	rapporte 40 points
Piocher 4 + choix de couleur	rapporte 50 points