



Flavien Dauphin



Margo Renard

Combo Mino



6+



2-4



15 min





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel

en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln
als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





15 min



Heute an der Ninja-Schule stellt der Großmeister seine Schüler auf die Probe, indem er ihnen zwei geheime Kombinationen beibringt: die **Schlangen-Kombination** und die **Stier-Kombination**.

Um sie zu meistern, müssen 4 Ninja derselben Farbe oder 4 Symbole derselben Form aneinandergereiht werden. Welcher Schüler beweist sein Können und führt die meisten Kombinationen aus?

Ziel des Spiels: Am Ende der Partie die meisten Siegpunkte sammeln.

Spielvorbereitung:



1. Mische alle Ninja-Karten und verteile 2 Karten an jeden Spieler. Die Spieler legen diese Karten offen und nebeneinander vor sich aus: Dies sind die ersten Karten ihres **Trainingsbereichs**.
2. Mische die restlichen Ninja-Karten mit den Spezialkarten und bilde einen verdeckten Nachziehstapel in der Mitte des Tisches. Decke die obersten 3 Karten des Stapels auf und lege sie offen nebeneinander vor den Stapel.
3. Lege die Siegpunkt-Marker neben den Nachziehstapel.

Spielablauf

Der Spieler, der zuletzt einen Ninja gesehen hat, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Ein Spielzug:

In seinem Zug wählt der aktive Spieler entweder **1 Spezialkarte** (siehe Spezialkarten) oder **2 Ninja-Karten** aus den 3 offen ausliegenden Karten in der Tischmitte.

Anschließend legt er diese Karte oder diese 2 Karten (bei zwei Karten nacheinander), offen in seinen Trainingsbereich, angrenzend an mindestens eine bereits liegende Karte.

- Gelingt dem Spieler während seines Zuges eine Kombination, entfernt er sofort die für diese Kombination verwendeten Karten aus seinem Trainingsbereich und erhält die entsprechenden Siegpunkte (siehe Kombinationen und Siegpunkte).

Die übrigen Karten im Trainingsbereich bleiben liegen, auch wenn dabei „Lücken“ entstehen, und der Zug endet.

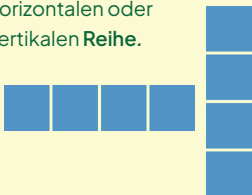
Hinweis: Es ist möglich, mehrere Kombinationen in einem Zug zu erzielen, aber jede Karte darf nur für eine einzige Kombination verwendet werden.

- Erlaubt das Auslegen der Karten keine Kombination, endet der Zug des Spielers.

Anschließend werden so viele Ninja-Karten aufgedeckt, bis wieder 3 offene Karten in der Tischmitte liegen. Danach ist der nächste Spieler am Zug.

Kombinationen:

Schlangen-Kombination: Wird in einer geraden Linie gebildet: **4 angrenzende Karten** in einer horizontalen oder vertikalen **Reihe**.



Stier-Kombination: Wird als Quadrat gebildet: **4 angrenzende Karten**, die ein **2 x 2-Quadrat** formen.



Siegepunkte:

Das Ausführen einer Kombination bringt Siegepunkte:

- **Farb-Kombination:** 4 Ninja-Karten mit Ninja derselben Farbe bringen **1 Siegpunkt**.



- **Form-Kombination:** 4 Ninja-Karten mit Symbolen derselben Form bringen **1 Siegpunkt**.



- **Super-Kombination:** 4 identische Ninja-Karten (gleicher Ninja und gleiches Symbol) bringen **3 Siegpunkte**.



3 Siegpunkte



1 Siegpunkt

Spezialkarten:

Es gibt zwei Arten von Spezialkarten, die das Bilden von Kombinationen erleichtern.

Da diese Karten besonders mächtig sind, darf ein Spieler, der eine Spezialkarte wählt, nur diese eine Karte nehmen und wählt somit in seinem Zug nur eine Karte.

„**Super-Ninja**“: Diese Karte ist ein Joker und ersetzt jede beliebige Ninja-Karte.



„**3er-Kombination**“: Diese Karten ermöglichen es, eine Schlangen-Kombination bereits mit nur 3 ausgerichteten Karten statt mit 4 zu bilden.



Hinweis: Diese Spezialkarten können für Form-Kombinationen, Farb-Kombinationen und Super-Kombinationen verwendet werden.



Spielende:

Die Partie endet sofort, sobald der Nachziehstapel leer ist. Anschließend zählen alle Spieler ihre Siegpunkte.

Der Spieler mit den **meisten Punkten wird zum besten Ninja-Schüler des Tages und gewinnt die Partie.**

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den wenigsten offen ausliegenden Karten in seinem Trainingsbereich.

Besteht weiterhin Gleichstand, wird der Sieg geteilt.



Verdienste:

Autor: Flavien Dauphin

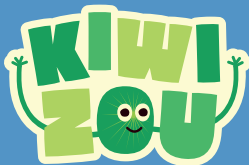
Illustratorin: Margo Renard

Dank: Kiwizou bedankt sich bei den jungen Testspielern Téo & Gégé sowie bei den Klassen der Schule Saint-Exupérypéry.

Combo Mino



KW26011



5, bd Edgard Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :

Blackrock Games

6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:

Hachette Boardgames UK ltd

Carmelite House
London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel.
Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη. Atencão. Pequenos elementos.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr