



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



x 80



x 30



x 15



x 8



6+



2-4



15 min



Vandaag, op de Ninja-school, stelt de Grootmeester zijn leerlingen op de proef door hen twee geheime combinaties te leren: de **Slangencombo** en de **Stierencombo**.

Om deze te beheersen, moeten 4 Ninja's van dezelfde kleur of 4 symbolen van dezelfde vorm op een rij worden gelegd. Welke leerling zal zijn of haar meesterschap bewijzen en de meeste combo's uitvoeren?

Doel van het spel: Aan het einde van het spel de meeste overwinningspunten verzamelen.

Vorbereiding:



1. Schud alle Ninja-kaarten en deel aan elke speler 2 kaarten uit. De spelers leggen deze kaarten open en naast elkaar voor zich neer: dit zijn de eerste kaarten van hun trainingszone.
2. Schud de overige Ninja-kaarten samen met de Speciale kaarten en vorm een gedekte trekstapel in het midden van de tafel. Draai de bovenste 3 kaarten van de trekstapel open en leg ze open naast elkaar voor de stapel.
3. Leg de overwinningspunten-fiches naast de trekstapel.

Spelverloop:

De speler die als laatste een Ninja heeft gezien, begint. Daarna wordt er met de klok mee gespeeld.

Een spelbeurt:

Tijdens zijn of haar beurt kiest de actieve speler **1 Speciale kaart** (zie Speciale kaarten) of **2 Ninja-kaarten** uit de 3 open kaarten in het midden van de tafel.

Vervolgens plaatst de speler deze kaart of deze 2 kaarten (bij twee kaarten één voor één), open, in zijn of haar trainingszone, aangrenzend aan minstens één kaart die daar al ligt.

- Als de speler tijdens zijn of haar beurt **een combo vormt**, verwijdt hij of zij onmiddellijk de kaarten die voor deze combo zijn gebruikt uit de trainingszone en **ontvangt de bijbehorende overwinningspunten** (zie Combo's en Overwinningspunten).

De andere kaarten in de trainingszone blijven liggen, ook als er "gaten" ontstaan, en de beurt eindigt.

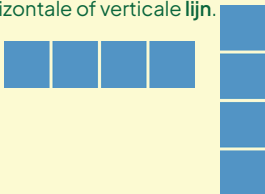
Opmerking: Het is mogelijk om meerdere combo's in één beurt te maken, maar elke kaart mag slechts voor één combo worden gebruikt.

- Als het plaatsen van de kaarten geen combo oplevert, eindigt de beurt van de speler.

Daarna worden er zoveel Ninja-kaarten omgedraaid als nodig is om opnieuw 3 open kaarten in het midden van de tafel te hebben, en is de volgende speler aan de beurt.

Combo's:

• **Slangencombo:** Wordt in een rechte lijn gevormd: **4 aangrenzende kaarten** in een horizontale of verticale lijn.



• **Stierencombo:** Wordt in een vierkant gevormd: **4 aangrenzende kaarten** die samen een 2 x 2-vierkant vormen.



Overwinningspunten:

Het maken van een combo levert overwinningspunten op:

• **Kleurcombo:** 4
Ninja-kaarten met Ninja's van dezelfde kleur leveren **1 punt** op.



• **Vormcombo:** 4
Ninja-kaarten met symbolen van dezelfde vorm leveren **1 punt** op.



• **Supercombo:** 4
identieke Ninja-kaarten (dezelfde Ninja én hetzelfde symbool) leveren **3 punten** op.



3 punten



1 punt

Speciale kaarten:

Er zijn twee soorten Speciale kaarten die het maken van combo's vergemakkelijken.

Omdat deze kaarten krachtig zijn, mag een speler die een Speciale kaart kiest, alleen die ene kaart nemen en dus slechts één kaart kiezen tijdens zijn of haar beurt.

“Super Ninja”: Deze kaart is een joker en vangt elke Ninja-kaart.



“3-kaart-combo”: Met deze kaarten kan een Slangencombo worden gemaakt met slechts 3 uitgelijnde kaarten in plaats van 4.



Opmerking: Deze Speciale kaarten kunnen worden gebruikt voor kleurcombo's, vormcombo's en Super Combo's.



Einde van het spel:

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer de trekstapel leeg is. Elke speler telt vervolgens zijn of haar overwinningpunten. De speler met de meeste punten **wordt de beste Ninja-leerling van de dag en wint het spel.**

Bij een gelijkspel wint de speler met de minste open kaarten in zijn of haar trainingszone.

Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan wordt de overwinning gedeeld.



Verdiensten:

Auteur: Flavien Dauphin

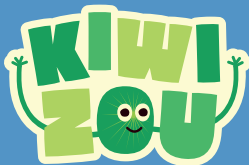
Illustrator: Margo Renard

Dankwoord: Kiwizou bedankt de jonge testspelers Téo & Gégé en de klassen van de school Saint-Exupéry.

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. Atenção. Pequenos elementos.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr