

Andrew Bruce

# KOMBIO®

## Tempo, Tausch und Tücken

8+ 2-6 30+

### INHALT

**36 Kombikarten**  
mit den Werten -1 bis 6

**34 Aktionskarten**  
mit den Werten 7 bis 14

**4 Übersichtskarten**

Zusätzlich benötigt ihr  
noch Stift und Papier.



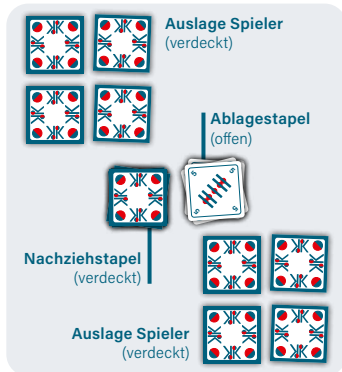
### SPIELZIEL UND IDEE

Euer Ziel ist es Karten mit niedrigen Werten in eurer Auslage zu platzieren. Darüber hinaus helfen euch eine gute Merkfähigkeit, das clevere Spielen von Aktionskarten und eine schnelle Reaktion, um Karten loszuwerden. Wer am Ende die wenigsten Punkte notiert hat, gewinnt.

### SPIELVORBEREITUNG

Legt im Spiel zu fünft oder sechst die 4 Übersichtskarten für alle gut sichtbar auf den Tisch oder gebt jedem eine, wenn ihr weniger seid. Mischt die übrigen Karten und gebt allen Spielern verdeckt 4 Karten. Diese legt nun jeder, ohne sie anzusehen, in einem 2x2-Raster verdeckt vor sich ab (= Auslage). Vor dem Spiel darf jeder Spieler die **beiden**

**unteren Karten** seiner Auslage anschauen und versuchen sich diese zu merken. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte. Lasst neben dem Nachziehstapel Platz für den Ablagestapel.



Einigt euch auf eine bestimmte Anzahl von Punkten. Wir empfehlen 100. Sobald ein Spieler diese Punktzahl erreicht oder überschreitet, endet das Spiel.

#### Achtung:

- Die Karten in den Auslagen dürfen im Laufe des Spiels **niemals** neu angeordnet werden.
- Karten vor den Spielern und im Nachziehstapel liegen **immer verdeckt**, Karten im Ablagestapel liegen **immer offen**.

### SPIELABLAUF

Der älteste Spieler beginnt. Danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Bist du an der Reihe, hast du die Wahl zwischen diesen **3 Zugmöglichkeiten**:

- 1** **Nimm die oberste Karte vom Nachziehstapel**, schaue sie an, ohne sie deinen Mitspielern zu zeigen und entscheide dich dann, ob du:
  - a) die Karte gegen eine Karte aus deiner

Auslage tauschst. Die ausgetauschte Karte legst du offen auf den Ablagestapel.

- b) die Karte sofort auf den Ablagestapel legst. Hast du eine Aktionskarte (Wert 7 bis 14) abgelegt, darfst du die entsprechende Aktion sofort nutzen (siehe „Aktionskarten“).

### AKTIONSKARTEN



Mit **7 oder 8** darfst du eine beliebige, **eigene Karte ansehen**.



Mit **9 oder 10** darfst du eine beliebige, **fremde Karte ansehen**.



Mit **11 oder 12** darfst du **zwei beliebige** (eigene oder fremde) Karten auf dem Tisch **tauschen**, ohne sie anzusehen.



Mit **13** darfst du **eine beliebige** (eigene oder fremde Karte) **ansetzen und** – sofern du möchtest! – diese Karte mit einer beliebigen, anderen Karte **tauschen**. Die zweite Karte darfst du **nicht** ansehen.



Mit **14** darfst du **zwei beliebige** Karten (eigene oder fremde) **ansetzen und** – sofern du möchtest! – diese beiden Karten **miteinander tauschen**.

**Achtung:** Karten, die ihr aus eurer **Auslagen** abwerft, dürft ihr nicht als Aktionskarten nutzen.

- 2** **Nimm die oberste Karte vom Ablagestapel** und tausche sie mit einer Karte in deiner Auslage. Die ausgetauschte Karte legst du offen auf den Ablagestapel.

**Achtung:** Du darfst nur dann eine Karte vom Ablagestapel nehmen, wenn sie nicht soeben als identische Karte (siehe „Identische Karte loswerden“) gespielt wurde.

**3** **Löse das Rundenende aus**, indem du „Kombio“ rufst. Das kannst du **anstelle von Zugmöglichkeit 1 oder 2** machen, egal wie viele Karten in deiner Auslage liegen.

**Achtung:** Die Karten **in der Auslage** des „Kombio“-Rufers sind – außer im Spiel zu zweit – ab sofort tabu! Sie dürfen nicht getauscht, angeschaut oder als identische Karte abgelegt werden (siehe „Identische Karte loswerden“).

Nach dem „Kombio“-Ruf ist jeder Spieler, außer dem „Kombio“-Rufer, noch einmal an der Reihe. Danach kommt es zur Rundenwertung (siehe „Rundenende und Wertung“).

## IDENTISCHE KARTEN LOSWERDEN

Immer, auch wenn du nicht an der Reihe bist, kannst du eine Karte loswerden. Wenn du glaubst, **dass eine Karte in der eigenen oder einer fremden Auslage identisch mit der obersten Karte des Ablagestapels ist**, klopf schnell auf den Ablagestapel. Gelingt dir dies als Erster, musst du umgehend auf die jeweilige Karte tippen, von der du glaubst, sie sei identisch mit der obersten Karte des Ablagestapels. Die angetippte Karte wird abgedeckt:

## Richtig!

Die Karte ist **identisch** und liegt in ...

- **deiner Auslage:** Lege die identische Karte auf den Ablagestapel. Du hast nun eine Karte weniger.
- **der Auslage eines Mitspielers:** Lege die identische Karte auf den Ablagestapel. Nimm eine Karte deiner Wahl aus deiner Auslage und lege sie verdeckt an die soeben frei gewordene Stelle in der Auslage deines Mitspielers. Du hast nun eine Karte weniger.

## Falsch!

Die Karte ist **nicht identisch** und liegt in ...

- **deiner Auslage:** Die aufgedeckte Karte bleibt in deiner Auslage und wird wieder umgedreht. Ziehe zusätzlich eine Strafkarte vom Nachziehstapel, ohne sie anzuschauen. Lege diese in deine Auslage. Du hast nun eine Karte mehr.
- **der Auslage eines Mitspielers:** Der betroffene Mitspieler entscheidet, ob du seine Karte in deine Auslage legen musst – in dem Fall hat er eine Karte weniger – oder ob er diese Karte in seiner Auslage behält und du eine Strafkarte vom Nachziehstapel verdeckt in deine Auslage legen musst. In beiden Fällen hast du eine Karte mehr.

## Achtung:

- Pro oberste Karte auf dem Ablagestapel darf nur **einmal** geklopft werden. Eine als identische abgeworfene Karte gilt **nicht** als neue oberste Karte. Auf diese darf darum auch nicht noch einmal geklopft werden.
- Legt ein Spieler eine identische Karte auf eine von dir soeben auf den Ablagestapel gelegte Karte, darfst du die Aktion deiner Karte trotzdem ausführen. Die Aktion der identischen Karte, die auf deine Karte gelegt wurde, wird indes nicht ausgeführt.

## Beispiel:

Emma zieht eine 13 vom verdeckten Nachziehstapel. Sie legt sie offen auf den Ablagestapel. Jetzt nutzt sie die Aktion der Karte und schaut sich eine Karte in ihrer Auslage an. Diese Karte ist ebenfalls eine 13. Emma klopft schnell auf den Ablagestapel und darf ihre 13 nun darauf ablegen. Paul erinnert sich leider zu spät, dass er ebenfalls eine 13 in seiner Auslage hat. Da auf die 13 aber bereits eine identische Karte gelegt wurde, darf er nicht mehr auf den Ablagestapel klopfen.

## RUNDENENDE UND WERTUNG

Die Runde endet entweder

- a) sofort, wenn ein Spieler **keine** Karten mehr in seiner Auslage liegen hat **oder**
- b) nachdem ein Spieler **„Kombio“** gerufen hat (in diesem Fall sind alle, mit Ausnahme des „Kombio“-Rufers, noch einmal an der Reihe).

Dann deckt jeder von euch seine Karten auf und addiert die Werte:

- Hast du keine Karten mehr in deiner Auslage, notierst du **0**. Alle anderen ihre Werte.
- Hast du „Kombio“ gerufen und **alleine die wenigsten Punkte**, notierst du diese. Alle anderen addieren zusätzlich zu ihren Punkten **+10**.
- Hast du „Kombio“ gerufen und **gleich viele oder mehr Punkte** als ein oder mehrere Mitspieler, musst du zu deinen Punkten **+15** addieren. Deine Mitspieler notieren ihre Punkte.

## SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler die vereinbarte Punktzahl erreicht oder überschreitet. Der Spieler mit den wenigsten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand, gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der in der letzten Runde die wenigsten Punkte notiert hat.

---

### Anmerkung der Redaktion

Nur aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

**KOMBIO LLC © 2020**

**©2021 Game Factory**

**Autor:** Andrew Bruce

**Grafik Design:** Andrew Bruce/Game Factory

**Anleitung:** Cornelia Rist

**Redaktion:** Game Factory

### Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH

Kressengartenstraße 2

D-90402 Nürnberg

[www.gamefactory-spiele.com](http://www.gamefactory-spiele.com)

