

# COMBO COLOR



## SPELREGELS

### INHOUD

- 4 uitwissbare stiften
- 18 dubbelzijdige borden (36 avonturen - 6 werelden)
- 1 uitwisser
- 1 spelregel


### DOEL VAN HET SPEL


De speler die aan het einde van het spel de meeste punten heeft is de winnaar. In geval van gelijkspel... Is het gelijkspel!



### OPSTELLING

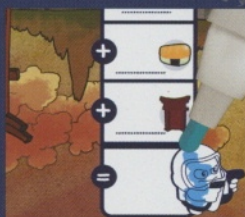
- Elke speler neemt een stift;
- Een bord wordt in het midden van de tafel geplaatst binnen het bereik van alle spelers (Een wereld wordt gedeeld in 3 dubbelzijdige borden, met toenemende moeilijkheidsgraden. Voor een eerste spel, raden we aan om met het eerste bord van een wereld te starten, om vervolgens verder te gaan in deze wereld)

 Beginners Niveau  
36 vakken - 2 tot 4 spelers

 Kampioen Niveau  
48 vakken - 2 tot 4 spelers

 Legendarisch Niveau  
60 vakken - 3 tot 4 spelers

- Elke speler kleurt zijn vak:



- De jongte speler begint.

## SPELVERLOOP

Elk om beurt, kleurt een vak in:

Een vak met een pijl



OF

Een vak naast een ander dat reeds gekleurd werd door jou of een andere speler.



## EINDE VAN HET SPEL

Zodra alle vakken gekleurd zijn, eindigt het spel en tellen de spelers hun punten.

## TOERNOOIEN

Voor Combo Color Experts gaat de ervaring verder met de COMBO COLOR-toernooien! Daag je vrienden uit voor een volledige wereld, of een bepaald niveau van elke wereld. Tel daarna de punten op van alle bordes.

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
Bord 1				
Bord 2				
Bord 3				
Bord 4				
Bord 5				
Bord 6				
TOTAAL				

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
Bord 1				
Bord 2				
Bord 3				
Bord 4				
Bord 5				
Bord 6				
TOTAAL				

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
Bord 1				
Bord 2				
Bord 3				
Bord 4				
Bord 5				
Bord 6				
TOTAAL				

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
Bord 1				
Bord 2				
Bord 3				
Bord 4				
Bord 5				
Bord 6				
TOTAAL				

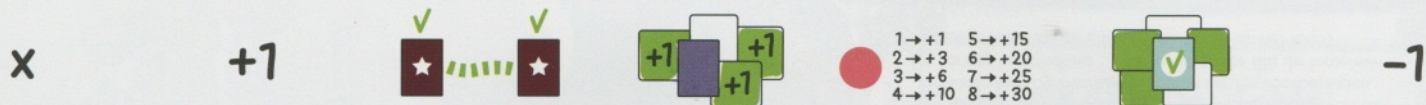
	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
Bord 1				
Bord 2				
Bord 3				
Bord 4				
Bord 5				
Bord 6				
TOTAAL				

	Speler 1	Speler 2	Speler 3	Speler 4
Bord 1				
Bord 2				
Bord 3				
Bord 4				
Bord 5				
Bord 6				
TOTAAL				



# PUNTEN TELLEN

Wanneer het laatste vak gekleurd is, schrijft iedere speler zijn punten en telt zijn buit op:



1 → +1    5 → +15  
 2 → +3    6 → +20  
 3 → +6    7 → +25  
 4 → +10    8 → +30

	<b>x</b>	<b>+1</b>					<b>-1</b>
	<b>Vermenigvuldiging</b>	<b>1 pt</b>	<b>Verbinden</b>	<b>Gebied</b>	<b>Combinatie</b>	<b>Meerderheid</b>	<b>-1 pt</b>
<b>Uitleg van een symbool</b>	Vermenigvuldig de verzamelde (gekleurde) symbolen. Het resultaat van de vermenigvuldiging geeft je je aantal punten.	Je wint 1 punt voor elk verzameld (gekleurd) symbool.	Wanneer je meerdere symbolen verbindt met de gekleurde vakken, krijg je 1 punt voor elke ster.	Je krijgt 1 punt voor elk gekleurd vak dat, direct of indirect, aan het symbool is verbonden.	Hoe meer symbolen je kleurt, hoe meer punten je wint: 1 symbool = 1 pt 2 symbolen = 3 ptn 3 symbolen = 6 ptn 4 symbolen = 10 ptn 5 symbolen = 15 ptn 6 symbolen = 20 ptn 7 symbolen = 25 ptn 8 symbolen = 30 ptn	Om punten te winnen, moet je de meerderheid aan vakken gekleurd hebben rondom dat symbool.  Indien gelijkspel, winnen alle betrokken spelers punten.	Je verliest 1 punt voor elk verzameld (gekleurd) symbool.
<b>Voorbeeld - Punten tellen in NEO TOKYO:</b>							
	<b>= 6 ptn</b>	<b>= 3 ptn</b>	<b>= 10 ptn</b>	<b>= 5 ptn</b>	<b>= 6 ptn</b>	<b>= 5 ptn</b>	<b>= -3 ptn</b>

## Symbolen in elke wereld

<b>NEO TOKYO</b>							
<b>SAFARI</b>							
<b>HET DONUT FESTIVAL</b>							
<b>DAGELIJKSE SLEUR</b>							
<b>DE OLYMPISCHE SPELEN VAN DE RONDRENNENDE TAFEL</b>							
<b>VERSAILLES IN DE TIJD VAN LOUIS XIV</b>							

