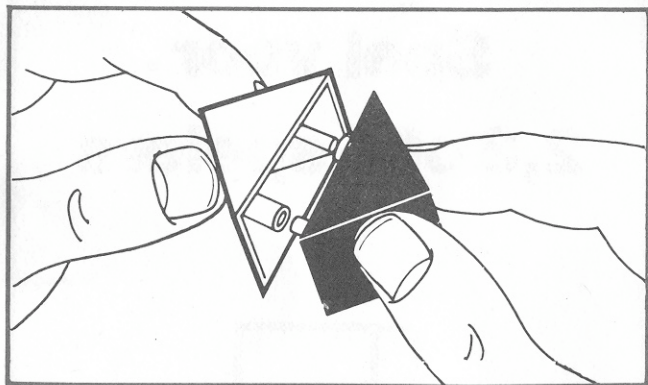


COMBI 4

Inleiding

COMBI 4 kan op twee manieren worden gespeeld t.w. COMBI 4 SOLO en COMBI 4 TOTAAL. In beide gevallen worden de patroonkaarten in de zuil geschoven. De tijdsklok wordt gezet en de zuil draait ± 2 minuten in het rond. Tijdens het draaien van de zuil moeten de spelers zo snel mogelijk met 16 kubussen een patroon op het plateau maken.

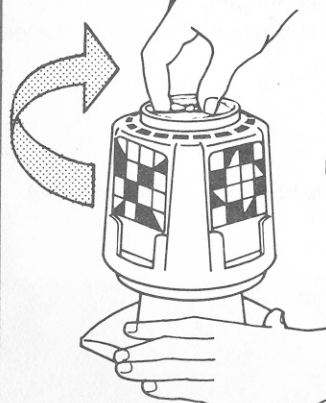
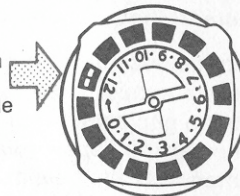


Vorbereiding

Maak tweekleurige kubussen door een rode en een witte helft met de pennen in elkaar te klikken zoals de tekening aangeeft.

HET STARTEN
EN STOPPEN
VAN DE
DRAAIENDE
ZUIL

Zoek de rode
markering onder
één van de gaten
in de top.
Draai de 12 van de
tijdsklok naast de
rode markering.



Om te starten
tilt u de zuil
aan de
blauwe ring
omhoog.

Om te stoppen duwt u hem
naar
beneden.

Houdt de voet tijdens het draaien
van de tijdsklok vast.

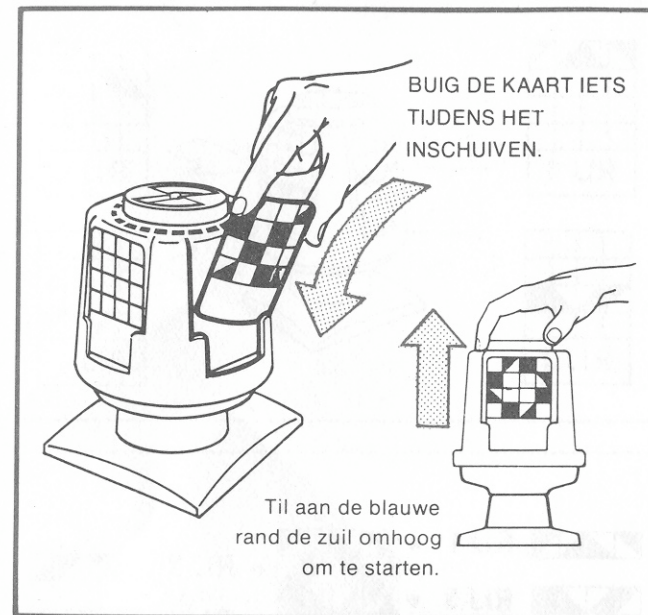
KLAAR OM TE SPELEN



De tijdsklok is
op 12 gezet.

Iedere speler krijgt 16 kubussen, 1 plateau en
8 patroonkaarten in dezelfde kleur als het plateau.

Speelwijze 1 COMBI 4 SOLO



BUIG DE KAART IETS
TIJDENS HET
INSCHUIVEN.

Til aan de blauwe
rand de zuil omhoog
om te starten.

Draai de tijdsklok.
Geef de patroonkaarten aan de speler rechts van u.
U ontvangt zelf de kaarten van de speler links van u.
Schuif één van de kaarten met de SOLO-kant naar voren
op de zuil.
Doe dit zó dat de andere spelers het patroon van de kaart
niet kunnen zien.

Doel van het spel

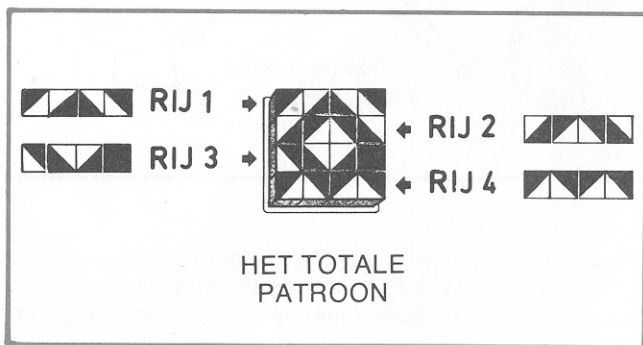
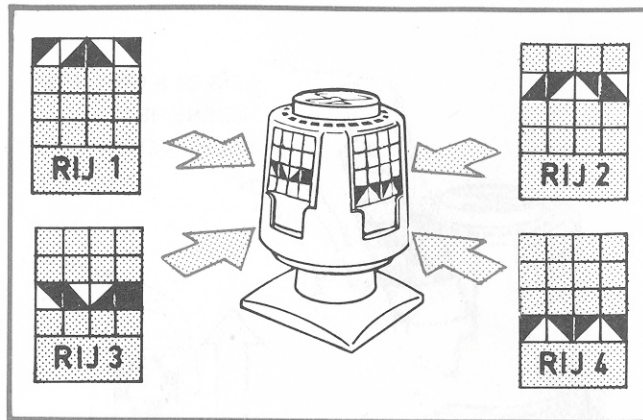
Maak als eerste uw eigen patroon op uw plateau.

Het spel

Start de zuil.

Wanneer uw patroonkaart in zicht komt maakt u zo vlug
mogelijk het patroon met de 16 kubussen op het plateau.
Als u klaar bent met het hele patroon stopt u de zuil.

N.B.: De SOLO-kaarten zijn verdeeld in 4
moeilijkheidsgraden.
Graad 1 is moeilijker dan graad 4.



Draai de tijdsklok.
 Speel alleen met de TOTAAL-kaarten.
 Sorteer de TOTAAL-kaarten in 4 pakjes volgens rij-nummer.
 Schuif van ieder pakje 1 kaart in de zuil, aan alle zijden één.

Doel van het spel
 Iedere kaart laat één rij zien van het te maken patroon.
 Probeer als eerste dit patroon samen te stellen.

Het spel
 Start de zuil.
 Maak met de 16 kubussen alle rijen op uw plateau.
 Wanneer alle rijen gelegd zijn stopt u de zuil.

Puntentelling

Na het stopzetten van de zuil wordt gecontroleerd hoeveel kubussen de spelers goed op hun plateau hebben geplaatst. Voor iedere goede kubus wordt 1 punt genoteerd. De speler die het spel beëindigde krijgt 25 punten mits zijn hele patroon juist is. Indien zijn patroon niet juist is ontvangt hij slechts het aantal punten van de goede kubussen. De andere spelers spelen nu weer gewoon door.

Einde van het spel

De speler met de meest behaalde punten wint het spel.



Nog wat tips

- Beide COMBI 4 spellen kunnen door één persoon worden gespeeld door de kaarten ongezien in de zuil te schuiven.
- De speelduur kan worden verkort door de tijdsklok niet helemaal op 12 te draaien. Probeer een patroon te maken in de snelste tijd.
- De rode markering geeft de gebruikte tijd aan.
- COMBI 4 SOLO: alternatieve puntentelling: vermenigvuldig de behaalde punten met het nummer van de graad van uw patroonkaart. De speler die als eerste 500 punten scoort wint het spel.
- Verwissel regelmatig van plateau en kaarten met uw medespelers.
- Schuif de kaarten ondersteboven in de zuil om tot geheel nieuwe patronen te komen.
- De rugzijde van 16 SOLO-kaarten zijn blanco. Hierop kunt u zelf patronen tekenen.

