

COMBO UP



amigo-spiele.de/02456

Katja Stremmel
Oliver Freudenreich

ab 10 Jahren

3-5 Personen

ca. 30 Minuten

Spielidee

Wer hat die beste Combo? Überbietet euch beim Spielen mit Karten-Combos gegenseitig und verbessert eure Kartenhand Runde für Runde. Rettet euch mit Reservekarten vor dem Aus und bringt die Pläne der anderen mit Sonderkarten durcheinander.

Läuft es einmal nicht so wie geplant, müsst ihr einen Spielstein abgeben. Das sollte nur nicht zu oft passieren, denn wer zuerst alle Spielsteine verloren hat, ist raus, und alle anderen gewinnen.

Inhalt



48 Zahlenkarten
(Werte von 1 bis 12, je 4x)



10 Sonderkarten
(je 2x Stopp, 3 Ziehen, Joker,
Weitergeben und Hochnehmen)



15 Spielsteine

Spielvorbereitung

Mischt alle Karten und gebt bei drei und vier Personen allen verdeckt je 10 Handkarten. Bei fünf Personen bekommt ihr alle je 8 Karten. Nehmt eure Karten auf die Hand, **ohne ihre Reihenfolge zu ändern**.

Auch während des gesamten Spiels dürft ihr eure Handkarten nicht sortieren!

Legt noch je 2 Karten (als Reservekarten) offen vor euch aus und nehmt euch je 3 Spielsteine. Die übrigen Karten legt ihr als Stapel bereit.

Spielaufbau bei 3 Personen



Spielablauf

Ihr spielt mehrere Durchgänge, wobei jeder Durchgang aus mehreren Runden besteht. In den Runden spielt ihr nacheinander im Uhrzeigersinn.

Du spielst entweder eine Karte oder eine Combo aus. Willst oder kannst du dies nicht, nimmst du eine deiner Reservekarten auf die Hand.

Wer zuletzt ein Dreieck gesehen hat, beginnt und wählt eine Handkarte aus und spielt diese offen aus. Alternativ kannst du eine Combo aus **zwei oder drei** auf deiner Hand **benachbarten Karten** ausspielen.

Spielst du eine Combo, müssen diese Karten entweder den gleichen Wert oder direkt aufeinander folgende Werte haben. Bei aufeinander folgenden Werten müssen die Karten jedoch **nicht** in der richtigen Reihenfolge auf der Hand sein, z.B. 2, 1 oder 7, 5, 6 ist auch korrekt.

Die nächste Person hat nun die Wahl. Sie muss eine höhere Karte oder Combo legen. Kann oder möchte sie dies nicht, nimmt sie eine Reservekarte auf die Hand.

Höherwertige Combo

Zwei Karten sind immer höherwertiger als eine Karte und drei Karten sind immer höherwertiger als zwei. Bei gleicher Kartenzahl sind gleiche Werte immer höher als aufeinander folgende Werte:

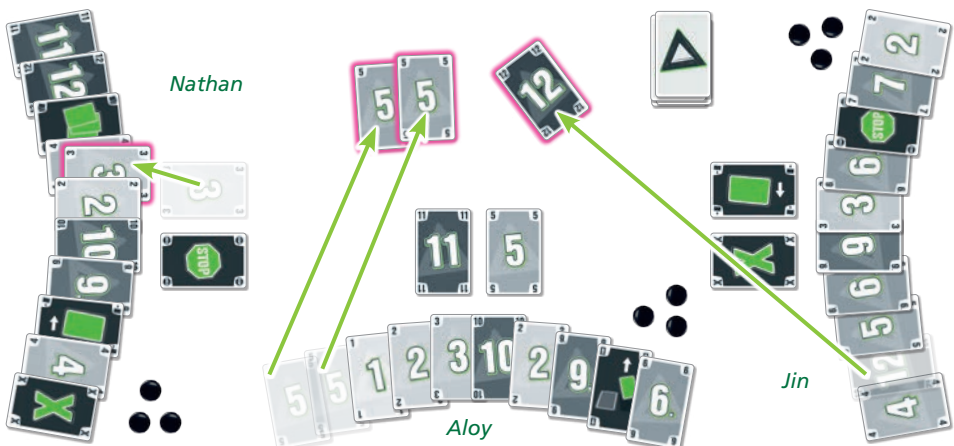


Reservekarten

Kannst oder möchtest du keine höherwertige Combo spielen, nimmst du eine Reservekarte auf die Hand. Diese darfst du an einer **beliebigen Stelle** auf deiner Hand einsortieren.

Durch das Einsortieren einer Reservekarte oder durch das Ausspielen von Karten sind neue Karten auf deiner Hand benachbart. So können auf deiner Hand neue Combos entstehen. Spiele deine Karten also so aus, dass du dir immer stärkere Combos ermöglichst.

Dann ist die nächste Person an der Reihe und muss die zuvor gelegte Combo überbieten oder eine ihrer Reservekarten auf die Hand nehmen.



Jin spielt eine 12. Aloy spielt die Combo 5-5. Nathan entscheidet sich dafür, eine Reservekarte auf die Hand zu nehmen. Er sortiert die 3 so ein, dass er eine 3er-Combo (4-3-2) auf der Hand hat.

Die Runde endet, nachdem ihr alle einmal an der Reihe wart. Legt die ausgespielten Karten beiseite. Wer die **höchste Combo** gespielt hat, **beginnt die nächste Runde**.

Hast du am Ende einer Runde **keine Handkarten** mehr, spielen die anderen die folgenden Runden des Durchgangs ohne dich zu Ende. Es spielt keine Rolle, ob du noch Reservekarten hast. Hast du die höchste Kombination ausgespielt, beginnt die Person mit der zweithöchsten Kombination die nächste Runde. Hat niemand eine zweithöchste Kombination gespielt, beginnt die Person, die vor dir an der Reihe war.

Sonderkarten

Anstatt einer Zahlenkarte oder einer Combo kannst du in deinem Zug eine Sonderkarte spielen. Diese darfst du nach jeder ausgespielten Combo spielen.

Joker



Den **Joker** kannst du allein spielen oder mit benachbarten Zahlenkarten kombinieren. Definierst du seinen Wert nicht, bildet er mit anderen Karten zusammen die höchstmögliche Combo. Z. B. bildet der **Joker** zusammen mit einer 4 die Combo 4-4.

Stopp



Spielt du **Stopp**, endet die Runde **sofort**, und du beginnst die nächste Runde. Es kann vorkommen, dass die Runde endet, bevor alle in der Runde am Zug waren. Hat jemand **3 Ziehen** in der Runde gespielt, musst du drei Karten ziehen.

Hochnehmen



Spielt du **Hochnehmen**, müssen alle **anderen** sofort eine ihrer Reservekarten auf die Hand nehmen und beliebig einsortieren. Hat jemand keine Reservekarte mehr vor sich liegen, überspringt diese Person das **Hochnehmen**. Wer nach dir am Zug ist, muss die zuvor gespielte Zahlenkarte oder Combo überbieten.



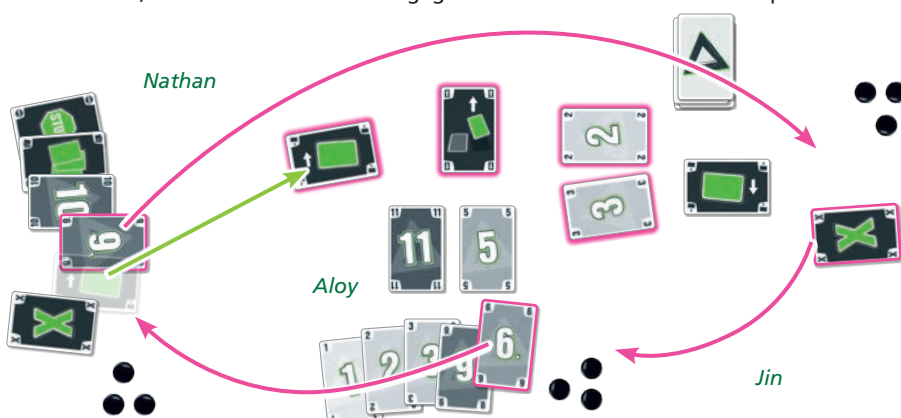
Nachdem Jin seine letzten beiden Karten **3** und **2** als Combo gespielt hat, spielt Aloy **Hochnehmen**. Nathan nimmt seine letzte Reservekarte auf die Hand. Jin hat zwar keine Handkarten mehr, muss aber in der Runde noch alle Aktionen der Sonderkarten ausführen. Er nimmt den Joker auf die Hand. Dann ist Nathan an der Reihe und muss die Kombination von Jin überbieten.

Weitergeben



Spielt du **Weitergeben**, wählt **jede Person** eine ihrer Handkarten und gibt sie im Uhrzeigersinn der nächsten Person. Eine erhaltene Karte darfst du beliebig einsortieren. Danach spielt ihr die Runde normal weiter. Wer nach dir am Zug ist, muss die zuvor gespielte Zahlenkarte oder Combo überbieten.

Hast du deine letzte Karte in dieser Runde gespielt, gibst du keine Karte weiter. Es kann aber sein, dass du eine Karte weitergegeben bekommst und weiter mitspielst.



Nun ist Nathan am Zug und spielt **Weitergeben**. Alle geben gleichzeitig eine Karte verdeckt weiter und sortieren die erhaltene Karte möglichst sinnvoll bei sich ein. Jin hat keine Wahl und muss seinen Joker weitergeben. Im Gegenzug erhält er eine 9. Da seine Combo 2-3 die höchste in der Runde ist, beginnt er die nächste Runde.

3 Ziehen



Spielt du **3 Ziehen**, muss die Person mit der höchsten Karte oder Combo **am Ende der Runde** drei Karten ziehen. Dabei zieht die betroffene Person erst eine Karte und sortiert sie ein, dann die nächste usw. Wer nach dir am Zug ist, muss die zuvor gespielte Zahlenkarte oder Combo überbieten.

In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass nur die Sonderkarten **3 Ziehen**, **Weitergeben** und **Hochnehmen** gespielt wurden. Dann, muss die Person Karten ziehen, die die erste Karte ausgespielt hat. Hat jemand **3 Ziehen** gelegt und du spielst **Stopp**, musst du drei Karten ziehen. Liegen beide **3 Ziehen** in der Runde, muss die betroffene Person sechs Karten ziehen.

Ende des Durchgangs

Kannst du weder die zuvor ausgespielte Combo überbieten noch eine Reservekarte hochnehmen, endet der Durchgang sofort. Damit endet auch die Runde und du musst einen deiner Spielsteine abgeben.

Ein Durchgang endet auch, wenn alle anderen ihre Karten ausgespielt haben und du alleine in der Runde bist. Auch dann musst du einen Spielstein abgeben.

Spielen mehrere von euch als Letzte in einer Runde ihre letzten Karten, müssen diese einen Spielstein abgeben – bis auf die Person, die diese Runde gewonnen hat.

Wer einen Spielstein abgegeben hat, beginnt den nächsten Durchgang.

Ende des Spiels

Gibt eine Person ihren **letzten Spielstein** ab, endet das Spiel und alle anderen haben gemeinsam gewonnen.

Variante: Klassisches Spiel – Krass Kariert

Combo Up erschien bereits früher unter dem Titel **Krass Kariert**. Für diese Variante sortiert ihr die Sonderkarten **Hochnehmen** und **Weitergeben** aus. Sie spielen nicht mit. Spielt ihr mit fünf Personen, erhalten alle je sieben Handkarten. Alle anderen Regeln gelten wie beschrieben.

Variante: Punktwertung

Für diese Variante notiert ihr am Ende jedes Durchgangs Punkte. Musstest du einen Spielstein abgeben, erhältst du keine Punkte. Wer zu diesem Zeitpunkt noch Handkarten hatte, erhält einen Punkt. Alle, die ihre Karten losgeworden sind, erhalten jeweils drei Punkte. Ihr spielt, bis eine Person all ihre Spielsteine abgeben musste. Wer am Ende dieses Durchgangs insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Sind das mehrere von euch, gewinnen diese gemeinsam.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

