



FRUIT NINJA™

COMBO PARTY



DOEL VAN HET SPEL

Jullie zijn Ninja's, en leerlingen van de Eervolle Sensei. Fruit leren snijden was nog maar de eerste stap in jullie training. Nu moeten jullie de kunst van combinaties leren beheersen. Scherp jullie zwaarden en reflexen om op het juiste moment het fruit te snijden en de beste Combo's te maken. Als je dit onder de knie krijgt, zal de Eervolle Sensei je uitroepen tot Meester der Combo's.



20 MIN



8+



3 - 6

INHOUD



Een handvat van
een Katana
(heilig relikwie van de
Eervolle Sensei)



72 Fruitkaarten



30 Beloningskaarten



98 Gouden
Appelfiches



6 Hulpkaarten

VOORBEREIDING



- 1 Leg de Katana in het midden van de tafel.
- 2 Schud de stapel met Beloningskaarten en leg hem binnen het bereik van alle spelers.
- 3 Sorteert de fiches in hoopjes op basis van hun cijfers.
- 4 Schud de stapel met Fruitkaarten en deel 12 kaarten aan elke speler.

VERLOOP VAN HET SPEL

Een spelletje Fruit Ninja: Combo Party verloopt over 2 tot 4 rondes (de spelers bepalen dit aan het begin van het spel). Aan het einde van elke ronde tellen de spelers hun Gouden Appels (Overwinningpunten). Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste Overwinningpunten.

VERLOOP VAN EEN RONDE

Een ronde is onderverdeeld in exact 11 beurten, en elke beurt bestaat uit 3 fases:

- **Fruit Kiezen:** de spelers kiezen elk een kaart uit hun hand en draaien deze tegelijkertijd om. Hun gekozen kaart wordt dan bovenop hun Combo gelegd.
- **Scoren:** de spelers beslissen om hun Combinatie te scoren of om het lot verder te tarten.
- **Doorgeven:** de spelers geven hun resterende handkaarten door aan de speler links van hen.

Zodra elke speler slechts 2 Fruitkaarten over heeft, begint de laatste beurt. Elke speler kiest één kaart en legt de andere gedekt af. Zodra de ronde voorbij is, noteren de spelers hun punten, waarna er een nieuwe ronde start. De richting waarin de kaarten worden doorgegeven, verandert elke ronde.

VERLOOP VAN EEN BEURT

1 Fruit Kiezen

Kies en Toon een kaart

Tijdens deze fase kijken de spelers naar de kaarten in hun hand en kiezen ze er één om gedekt voor zich neer te leggen. Als alle spelers een kaart hebben gekozen, worden de kaarten tegelijkertijd omgedraaid.

Als er minstens 2 dezelfde Fruitkaarten gedraaid zijn, moeten de betrokken spelers de **Katana grijpen**. De speler die daarin slaagt, mag een Beloningskaart trekken.

Belangrijk: Als je de Katana grijpt terwijl je dat niet mocht, of als je de Katana omstoot, dan neem je een  fiche. Als de spelers er niet uitkomen wie de Katana heeft omgestoten, dan moeten alle betrokken spelers een  fiche nemen.

Bij een gelijkspel: als 2 spelers met dezelfde Fruitkaart de Katana grijpen, dan wint de speler met de meeste vingers op de Katana. Hebben ze hetzelfde aantal vingers op de Katana, dan wint de speler wiens hand zich het dichtst bij de basis (onderkant) van de Katana bevindt.

HET TEAM:

Auteurs: Julien Vergonjeanne, Benjamin Ravet
Art Direction: Mateusz Komada, Brendan Deboy
Grafisch Ontwerp: Katarzyna Kosobucka
Proeflezers: Chris Backe
Producenten: Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne
Speltesters: Daniel Krysiak, Katarzyna Lichańska, Wojciech Wilk, Tomasz Siwek, Arkadiusz Litwor, Małgorzata Arak, Damian Cybula, Grzegorz Laskowski, Marek Walczyk, Tomasz Warchot, Theo Garnier, Stefan Domański, Katarzyna Kosobucka, Guillaume Guibert, Melia Palamidis, Mickael Garcin, Florian Gadenne, Clement & Florian Ravet.

4

Kaart spelen en geldigheid controleren

De spelers verzamelen punten door stapels van Fruitkaarten te maken, die we Combostapels noemen.

OPMERKING: Een speler kan slechts één Combostapel voor zich hebben liggen.

De spelers leggen de Fruitkaart die ze net hebben gekozen bovenop hun huidige Combostapel. Dan controleren ze of hun Combo nog steeds geldig is.

Er zijn slechts twee soorten Combostapels die geldig zijn:



Multi Fruitcombo



Unieke Fruitcombo

- De Unieke Fruitcombo bestaat volledig uit dezelfde soort fruit.
- De Multi Fruitcombo bestaat uit allemaal verschillende stukken fruit.

Als de Combo nog geldig is, kun je kiezen om hem te scoren of om verder te spelen. Als de Combo niet langer geldig is, dan moet je de laatst gespeelde kaart afleggen en daarna de Combo scoren.

OPMERKING: Een Combo kan niet meer dan 6 stukken fruit bevatten. Als je de 6e Fruitkaart aan je Combo toevoegt, dan ben je verplicht om punten te scoren.

2 Scoren

Bij het scoren van hun Combostapel ontvangen de spelers een aantal Gouden Appelfiches en mogen ze Beloningskaarten trekken, afhankelijk van de grootte van hun Combo (gebruik hiervoor je Hulpkaart):

Unieke Fruitcombo: je ontvangt altijd 2 Gouden Appelfiches of de gepaste waarde als je een Unieke Fruitcombo scoort, ongeacht of je Combo geldig is of niet.

Voorbeeld: John scoort een geldige Fruitcombo van 5 bananen. Hij krijgt 2 keer een driepunten Gouden appelfiche en 2 beloningskaarten.



Ongeldig: als een Combo niet langer geldig is, dan telt de laatst gespeelde kaart niet mee bij de grootte van je Combo. Spelers nemen hun Gouden Appelfiches, maar krijgen geen beloningskaarten.

Voorbeeld: Mary scoort een ongeldige Multi Fruitcombo van bananen, kiwi's, ananassen en 2 limoenen. Zij moet haar laatste gespeelde kaart verwijderen (limoen) en krijgt dan 1 tweepunten Gouden Appelfiche en geen beloningskaarten.



Aan het einde van de ronde tellen de spelers al hun Gouden Appelfiches en Beloningskaarten bij elkaar op om hun totale score te berekenen.

De spelers voltooien het vooraf afgesproken aantal rondes. Aan het einde van het spel wordt de speler met de meeste punten uitgeroepen tot Meester der Combo's!

Bij een gelijkstand deel je de overwinning.