



FRUIT NINJA™

COMBO PARTY

OBJECTIF

Vous êtes les apprentis ninjas de l'Honorable Sensei. Apprendre à trancher des fruits a été la première étape de son enseignement. Vous devez désormais maîtriser l'art du combo, alors affûtez vos lames ! Vos réflexes vous seront essentiels pour trancher les fruits au bon moment et créer ainsi de puissants combos. Celui d'entre vous qui maîtrisera le mieux ces compétences sera nommé Grand Ninja par l'Honorable Sensei et sera sacré Maître des Combos.



20 min



8+



3 - 6

MATÉRIEL



Un Manche de Katana
(la relique sacrée de
l'Honorable Sensei)



72 cartes Fruit



30 cartes Récompense



98 pions Pomme d'Or



6 cartes Aide
de jeu

MISE EN PLACE



- 1 Placez le Katana au centre de la table.
- 2 Mélangez le paquet Récompense et placez-le à portée de tous les joueurs.
- 3 Triez les pions par valeur et formez-en des piles.
- 4 Mélangez le paquet Fruit et distribuez 12 cartes à chaque joueur : elles forment leurs mains.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Fruit Ninja : Combo Party est divisée en 2 à 4 rounds (nous vous conseillons de jouer 2 rounds pour votre première partie). À la fin de chaque round, les joueurs totaliseront leurs Pommes d'Or (points de victoire) et commenceront un nouveau round. À la fin de la partie, le joueur possédant le plus de points de victoire l'emportera.

DÉROULEMENT DES ROUNDS

Un round est composé d'exactly 11 tours, chacun d'entre eux étant divisé en 3 phases :

- **Phase des Fruits** : les joueurs choisissent n'importe quelle carte de leur main et la révèlent tous en même temps. La carte est ensuite placée en haut du Combo du joueur.
- **Phase des Scores** : les joueurs décident s'ils transforment leurs Combos en points ou s'ils prennent le risque de continuer.
- **Phase de Draft** : chaque joueur donne sa main actuelle de cartes Fruit à son voisin de gauche.

Lorsqu'il ne reste plus que 2 cartes Fruit dans les mains de chaque joueur, le dernier tour commence. Chaque joueur choisit une carte et défausse l'autre face cachée. Une fois que le round est fini, chaque joueur compte le nombre de points de victoire qu'il possède et note ce résultat. Ensuite, un nouveau round commence. Distribuez 12 nouvelles cartes à chaque joueur. Lors de la Phase de Draft, la direction dans laquelle les cartes tournent change à chaque round.

DÉROULEMENT DES TOURS

1 Phase des Fruits

Choisissez et révéléz une carte

Au cours de cette phase, les joueurs regardent les cartes de leur main et en choisissent une, qu'ils placent face cachée devant eux. Lorsque tous les joueurs ont choisi leur carte, ils les révèlent tous en même temps.

Si au moins 2 Fruits sont identiques, les joueurs qui ont joué ces Fruits doivent **essayer de s'emparer du Katana**. Celui qui l'attrape peut piocher une carte Récompense.

Important : lorsqu'un joueur s'empare du Katana alors qu'il n'aurait pas dû, ou qu'il le fait tomber, il prend un pion . En cas de conflit entre plusieurs joueurs pour déterminer qui a fait tomber le Katana, les joueurs concernés prennent tous un pion .

En cas d'égalité : lorsque 2 joueurs ayant révélé le même Fruit s'emparent tous deux du Katana, celui dont le plus de doigts sont au contact du Katana l'emporte. Si les deux joueurs ont le même nombre de doigts sur le Katana, le joueur dont la main est la plus proche de la garde (le bas) du Katana en prend possession.

CRÉDITS

Auteurs : Julien Vergonjeanne, Benjamin Ravet
Directeurs artistiques : Mateusz Komada, Brendan Deboy
Conception graphique : Katarzyna Kosobucka
Relecteur : Chris Backe
Éditeurs : Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne
Testeurs : 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.

Adaptation française par Edge Entertainment
Traduction : Pauline Marcel
Responsable éditorial : Stéphane Bogard
fr.asmodee.com

B Placez la carte et vérifiez sa validité

Les joueurs obtiennent des points en créant des colonnes de cartes Fruit appelées **Combos**.

NOTE : les joueurs ne peuvent créer qu'un Combo à la fois.

Les joueurs placent la carte Fruit qu'ils ont choisie par-dessus la dernière carte de leur Combo et vérifient si leur Combo est toujours valide.

Il n'existe que deux types de Combos valides :



Combo Multifruit



Combo Monofruit

- Le Combo Monofruit est composé d'un seul et unique Fruit.
- Au contraire, chaque fruit du Combo Multifruit doit être différent des autres.

Si le Combo est toujours valide, le joueur peut décider de le garder ou de le transformer en points. Si le Combo n'est plus valide, le joueur défait la dernière carte qu'il a posée et il est obligé de le transformer en points.

NOTE : un Combo ne peut jamais comporter plus de 6 Fruits. Lorsqu'un joueur ajoute un 6^e Fruit à son Combo, il doit le transformer en points pendant la Phase des Scores.

2 Phase des Scores

Lorsqu'ils transforment leur Combo en points, les joueurs prennent le nombre correspondant de pions Pomme d'Or et peuvent piocher des cartes Récompense en fonction de la taille de leur Combo (reportez-vous aux cartes Aide de jeu) :

Combo Monofruit : que votre Combo soit valide ou pas, vous prenez toujours 2 pions Pomme d'Or (de la valeur indiquée sur l'Aide de jeu) lorsque vous transformez un Combo Monofruit en points.

Exemple : Jean transforme un Combo Monofruit valide de cinq bananes. Il gagne deux pions Pomme d'Or d'une valeur de 3 et deux cartes Récompense.



Combo invalide : lorsque votre Combo est invalide, la dernière carte jouée n'est pas considérée comme faisant partie du Combo (elle est défaussée). Prenez vos pions Pomme d'Or mais ne piochez pas de carte Récompense.

Exemple : Marion transforme en points un Combo Multifruit invalide composé d'une banane, d'un kiwi, d'un ananas et de deux citrons. Elle doit retirer la dernière carte qu'elle a jouée (le citron), puis elle gagne un pion Pomme d'Or d'une valeur de 2, mais aucune carte Récompense.



À la fin du round, les joueurs additionnent leurs pions Pomme d'Or et leurs cartes Récompense. Le résultat est le total des points qu'ils ont gagnés ce round.

Les joueurs jouent un nombre de rounds décidé en début de partie. À la fin de la partie, le joueur détenant le plus de points devient le **Maître des Combos** ! En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire !