



# 水果忍者®

劍·芝·大·會

## 遊戲目標

你是劍聖大師手下的見習忍者，你訓練的第一步就是學習如何切斬水果。現在，你需要掌握連斬的技藝。磨礪你的刀刃，鍛煉你的反應，等待最準確的時機出手，展現你最完美的連斬技藝。如果你能掌握所有這些技巧，劍聖大師會把你訓練成一個了不起的忍者，讓你成為連斬大師。



20 分钟



8+



3 - 6

# 遊戲配件



一把武士刀刀柄  
(劍聖大師的聖物)



72張水果牌



30張獎勵牌



98個金蘋果標記



6張輔助牌

# 準備遊戲



- 1 將武士刀刀柄放在桌子中央。
- 2 洗勻獎勵牌庫，放在所有玩家觸及範圍之內。
- 3 按照數字將標記分為幾堆。
- 4 洗勻水果牌庫，發給每位玩家12張牌。

# 遊戲流程

一局完整的水果忍者：劍藝大會進行2至4輪（我們建議第一次遊戲進行2輪）。每輪結束時，玩家計算他們的金蘋果（勝利點數）總數，然後開始新的一輪。遊戲結束時，獲得勝利點數最高的玩家贏得遊戲。

# 輪次流程

一輪分為11個回合，每個回合分為3個階段：

- **水果階段：**所有玩家從手牌中選擇任意一張牌，隨後同時翻開。將這張牌放在玩家連斬牌堆頂部。
- **記分階段：**所有玩家決定立即計分，或者繼續挑戰。
- **輪抽階段：**所有玩家將當前手牌傳給左手邊玩家。

每位玩家手中的水果牌都只剩2張時，最後一個回合開始。每位玩家選擇一張牌，將另外一張正面朝下棄掉。一輪結束後，每位玩家計算自己的得分並寫在紙上。隨後新的一輪開始，繼續給每位玩家發12張新牌。注意每輪需要改變輪抽的方向。


# 回合流程

## 1 水果階段

### 選擇並翻開一張牌

在這個階段，玩家查看手牌，並選擇其中的一張，正面朝下放在自己面前。所有玩家均選擇完畢之後，同時翻開。

如果至少有2張相同的水果，打出這些水果牌的玩家必須**盡力奪取武士刀**。奪取成功的玩家可以抽取一張獎勵牌。

**重要規則：**如果玩家沒有資格但仍然奪取了武士刀，或者將武士刀碰倒，則必須拿取一個  標記。

如果因為多名玩家的爭奪導致武士刀倒下，所有人必須拿取一個  標記。

**平時時：**如果打出同種水果的玩家均握到刀柄，接觸刀柄的手指數量最多的玩家獲勝。如果手指數量一樣多，手部最靠近武士刀底座（底部）的玩家獲勝。

## 製作人員：

設計： Julien Vergonjeanne, Benjamin Ravet  
美術指導： Mateusz Komada, Brendan Deboy  
圖像設計： Katarzyna Kosobucka  
校對： Chris Backe  
製作： Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne  
翻譯： Francis Garland  
測試： Daniel Krysiak, Katarzyna Lichańska, Wojciech Wilk, Tomasz Siwek, Arkadiusz Litwor, Małgorzata Arak, Damian Cybula, Grzegorz Laskowski, Marek Walczyk, Tomasz Warchoń, Theo Garnier, Stefan Domański, Katarzyna Kosobucka, Guillaume Guibert, Melia Palamidis, Mickael Garcin, Florian Gadenne, Clement & Florian Ravet.

## 2 放牌並檢查有效性

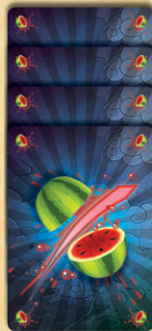
玩家将打出的水果牌放成**連斬牌堆**，以此進行計分。

**注意：**玩家同時只能擁有一個連斬牌堆。

玩家将自己選擇的水果牌放在當前連斬牌堆頂部，然後檢查現在的連斬是否有效。遊戲中只有兩類有效的連斬牌堆：



花色水果  
連斬



獨門水果  
連斬

- 獨門水果連斬只能包含同一種水果。
- 花色水果連斬中每個水果必須都為不同的種類。

如果現在連斬有效，玩家可以選擇繼續或計分。如果連斬無效，玩家必須棄掉最後打出的一張牌，然後強制計分。

**注意：**連斬最多只能包含6張水果。玩家在連斬中加入第6張牌時，必須進行計分。

## 2 計分階段

連斬牌堆計分時，玩家拿取對應數量的金蘋果標記，而且可以根據自己連斬的次數抽取獎勵牌（詳見輔助牌）：

**獨門水果連斬：**無論連斬是否有效，你在進行獨門水果連斬的計分時，永遠拿取2倍的金蘋果標記。

**舉例：**約翰現在對五張香蕉進行獨門水果的有效計分。他拿取兩個三分的金蘋果標記和兩張獎勵牌。



**無效連斬：**如果連斬無效，最後打出的一張牌不會視為連斬的一部分。此外，玩家拿取金蘋果標記時，不能抽取獎勵牌。

**舉例：**瑪麗現在擁有香蕉、獼猴桃、鳳梨各一張，檸檬兩張，現在她進行無效的花色水果計分。她必須移除最後打出的牌（檸檬）隨後獲得一個兩分的金蘋果標記，但不抽取獎勵牌。



一輪結束後，玩家将所有金蘋果標記和獎勵牌相加，得出總分。

遊戲開始時，所有玩家協商決定遊戲進行的輪次數。遊戲結束時，得分最高的玩家成為連斬大師！平時時共同獲勝！



# 水果忍者<sup>®</sup>

## 剑·艺·大·会

## 游戏目标

你是剑圣大师手下的见习忍者，你训练的第一步就是学习如何切斩水果。现在，你需要掌握连斩的技艺。磨砺你的刀刃，锻炼你的反应，等待最准确的时机出手，展现你最完美的连斩技艺。如果你能掌握所有这些技巧，剑圣大师会把你训练成了一个了不起的忍者，让你成为连斩大师。



20 分钟



8+



3 - 6

# 游戏配件



一把武士刀刀柄  
(剑圣大师的圣物)



72张水果牌



30张奖励牌



98个金苹果标记



6张辅助牌

# 准备游戏



- 1 将武士刀刀柄放在桌子中央。
- 2 洗匀奖励牌库，放在所有玩家触及范围之内。
- 3 按照数字将标记分为几堆。
- 4 洗匀水果牌库，发给每位玩家12张牌。

# 游戏流程

一局完整的水果忍者：剑艺大会进行2至4轮（我们建议第一次游戏进行2轮）。每轮结束时，玩家计算他们的金苹果（胜利点数）总数，然后开始新一轮。游戏结束时，获得胜利点数最高的玩家赢得游戏。

# 轮次流程

一轮分为11个回合，每个回合分为3个阶段：

- **水果阶段：**所有玩家从手牌中选择任意一张牌，随后同时翻开。将这张牌放在玩家连斩牌堆顶部。
- **记分阶段：**所有玩家决定立即计分，或者继续挑战。
- **轮抽阶段：**所有玩家将当前手牌传给左手边玩家。

每位玩家手中的水果牌都只剩2张时，最后一个回合开始。每位玩家选择一张牌，将另外一张正面朝下弃掉。一轮结束后，每位玩家计算自己的得分并写在纸上。随后新一轮开始，继续给每位玩家发12张新牌。注意每轮需要改变轮抽的方向。


# 回合流程

## 1 水果阶段

### 选择并翻开一张牌

在这个阶段，玩家查看手牌，并选择其中的一张，正面朝下放在自己面前。所有玩家均选择完毕之后，同时翻开。

如果至少有2张相同的水果，打出这些水果牌的玩家必须**尽力夺取武士刀**。夺取成功的玩家可以抽取一张奖励牌。

**重要规则：**如果玩家没有资格但仍然夺取了武士刀，或者将武士刀碰倒，则必须拿取一个 标记。

如果因为多名玩家的争夺导致武士刀倒下，所有人必须拿取一个 标记。

**平时时：**如果打出同种水果的玩家均握到刀柄，接触刀柄的手指数量最多的玩家获胜。如果手指数量一样多，手部最靠近武士刀基座（底部）的玩家获胜。

## 制作人员：

设计：Julien Vergonjeanne, Benjamin Ravet  
美术指导：Mateusz Komada, Brendan Deboy  
图像设计：Katarzyna Kosobucka  
校对：Chris Backe  
制作：Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne  
翻译：Francis Garland  
测试：Daniel Krysiak, Katarzyna Lichańska, Wojciech Wilk, Tomasz Siwek, Arkadiusz Litwor, Małgorzata Arak, Damian Cybula, Grzegorz Laskowski, Marek Walczyk, Tomasz Warchoń, Theo Garnier, Stefan Domański, Katarzyna Kosobucka, Guillaume Guibert, Melia Palamidis, Mickael Garcin, Florian Gadenne, Clement & Florian Ravet.

## 2 放牌并检查有效性

玩家将打出的水果牌放成**连斩牌堆**，以此进行计分。

**注意：**玩家同时只能拥有一个连斩牌堆。

玩家将自己选择的水果牌放在当前连斩牌堆顶部，然后检查现在的连斩是否有效。游戏中只有两类有效的连斩牌堆：



花色水果  
连斩



独门水果  
连斩

- 独门水果连斩只能包含同一种水果。
- 花色水果连斩中每个水果必须都为不同的种类。

如果现在连斩有效，玩家可以选择继续或计分。如果连斩无效，玩家必须弃掉最后打出的一张牌，然后强制计分。

**注意：**连斩最多只能包含6张水果。玩家在连斩中加入第6张牌时，必须进行计分。

## 2 计分阶段

连斩牌堆计时时，玩家拿取对应数量的金苹果标记，而且可以根据自己连斩的次抽取奖励牌（详见辅助牌）：

**独门水果连斩：**无论连斩是否有效，你在进行独门水果连斩的计时时，永远拿取2倍的金苹果标记。

**举例：**约翰现在对五张香蕉进行独门水果的有效计分。他拿取两个三分的金苹果标记和两张奖励牌。



**无效连斩：**如果连斩无效，最后打出的一张牌不会视为连斩的一部分。此外，玩家拿取金苹果标记时，不能抽取奖励牌。

**举例：**玛丽现在拥有香蕉、猕猴桃、菠萝各一张，柠檬两张，现在她进行无效的花色水果计分。她必须移除最后打出的牌（柠檬）随后获得一个两分的金苹果标记，但不抽取奖励牌。



一轮结束后，玩家将所有金苹果标记和奖励牌相加，得出总分。

游戏开始时，所有玩家协商决定游戏进行的轮次数。游戏结束时，得分最高的玩家成为连斩大师！平时时共同获胜！