



FRUIT NINJA™

¡A POR EL COMBO!

OBJETIVO

Eres un aprendiz de Ninja del honorable Sensei. Aprender a cortar frutas fue el primer paso en tu entrenamiento. Ahora, debes dominar el arte de los combos. Afla tanto tu espada como tus reflejos para cortar la fruta en el momento exacto, y así crear la mejor combinación. Si controlas ambas habilidades, el honorable Sensei te convertirá en un gran Ninja y serás el Maestro de los Combos.



20 min

8+

3 - 6

CONTENIDO



Katana
(reliquia sagrada del
Honorable Sensei)



72 Cartas de fruta



30 Cartas de recompensa



98 Fichas de
Manzana Dorada



6 Cartas de ayuda

PREPARACIÓN



- 1 La Katana se coloca en el centro del tablero.
- 2 El mazo de cartas de recompensas se baraja y se coloca al alcance de todos los jugadores.
- 3 Coloca los montones de fichas ordenados por sus números.
- 4 El mazo de las cartas de fruta se baraja y se entregan 12 cartas a cada jugador.

EL JUEGO

Una partida de Fruit Ninja: ¡A por el combo! se juega de 2 a 4 rondas (es recomendable jugar 2 rondas en la primera partida). Al final de la ronda, los jugadores puntuarán sus Manzanas Doradas (Puntos de Victoria) y comenzarán una nueva ronda. Al final del juego, el jugador con el mayor número de Puntos de Victoria será el ganador.

LA RONDA

Una ronda se divide en 11 turnos, y a su vez cada turno se divide en 3 fases:

- **Fase de la fruta:** los jugadores eligen una carta de su mano y la revelan a la vez. La carta se coloca en la parte superior de la Pila de Combo del jugador.
- **Fase de puntuación:** Los jugadores deciden puntuar su Combo o probar suerte.
- **Fase de intercambio:** Los jugadores pasan su mano actual al jugador de su izquierda.

Cuando el jugador tenga 2 cartas en mano, empieza el turno final. Cada jugador elige una y descarta la otra boca abajo. Terminada la ronda, cada jugador cuenta y anota sus puntos. Empieza un nuevo turno y reparte 12 cartas a cada jugador. Recuerda que la dirección del intercambio se alterna en cada ronda.

EL TURNO

1 Fase de la fruta

Elige y revela una carta

Los jugadores miran sus cartas en la mano y eligen una que colocan boca abajo frente a ellos. Cuando todos los jugadores hayan elegido su carta, las revelan al mismo tiempo.

Si al menos dos frutas son idénticas, los jugadores que jugaron dicha carta deberán **intentar agarrar la Katana**. El que lo consiga podrá robar una carta de recompensa.

Importante: Si un jugador coge la Katana cuando no debe, o si la hace caer, obtendrá una ficha . Si hay problemas entre varios jugadores para averiguar quién tiró la Katana, todos deberán recibir una ficha .

En caso de empate: Si dos jugadores con frutas iguales agarran la Katana, el que tenga más dedos sobre ella ganará. Si el empate prosigue, el jugador con la mano más cerca de la base de la Katana (la parte inferior) será quien gane.

CREDITOS:

Autores: Julien Vergonjeanne, Benjamin Ravet

Arte: Mateusz Komada, Brendan Deboy

Diseño Gráfico: Katarzyna Kosobucka

Productores: Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne

Edición española: Vicente de los Santos

Playtesters: 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

Coloca la carta y comprueba su validez

Los jugadores obtienen puntos al crear pilas de cartas de fruta llamadas **Pilas de Combo**.

NOTA: Los jugadores solo pueden crear una única Pila de Combo a la vez.

Los jugadores colocan la carta de fruta que eligieron en la parte superior de su Pila de Combo y comprueban si su Combo sigue siendo válido:



Combo Multi Fruta



Combo Fruta Única

- El Combo de Fruta Única se compone enteramente de la misma fruta.
- Cada fruta en el Combo Multi Fruta debe ser diferente.

Si el Combo sigue siendo válido, puede elegir entre continuar o puntuar. Si el Combo deja de ser válido, descarta la última carta y está obligado a puntuarlo.

NOTA: Un Combo no puede tener más de 6 frutas. Cuando un jugador añade la sexta fruta al Combo, debe puntuarlo.

2 Fase de puntuación

Al puntuar la Pila de Combo, los jugadores obtienen el número apropiado de fichas de Manzanas Doradas y pueden robar cartas de recompensa según el tamaño de su Combo (ver la carta de ayuda):

Combo de Fruta Única: Tanto si tienes el Combo válido como si no lo es, siempre obtienes 2 fichas de Manzana Dorada al puntuar un Combo de Fruta Única.

Ejemplo: Juan hace un Combo de Fruta Única de 5 plátanos. Obtiene 2 fichas de Manzana Dorada de 3 puntos y 2 Cartas de recompensa.



Combo fallido: Si un Combo no es válido, la última carta jugada no se considera parte del Combo. Los jugadores obtendrán su ficha de Manzana Dorada, pero no robarán la carta de recompensa.

Ejemplo: Maria anota un Combo Multi Fruta fallido de plátano, kiwi, piña y dos limones. Tiene que retirar la última carta jugada (limón) y obtiene una ficha de Manzana Dorada de 2 puntos y ninguna carta de recompensa.



Al final de la ronda, los jugadores añaden sus fichas de Manzana Dorada y sus cartas de recompensa al total de sus puntos.

Se juegan las rondas elegidas al inicio del juego. Al final del juego, el jugador con el mayor número de puntos se convierte en el **Maestro del Combo!** ¡Los jugadores empatados compartirán la victoria!