



FRUIT NINJA™

KOMBO-PARTY



DER AUFTRAG

Als Ninja-Anwärter unter dem ehrwürdigen Sensei hast du gelernt, Früchte gekonnt in Scheiben zu schneiden. Nun sollst du die hohe Kunst der Kombos meistern. Schärfe deine Klingen und Reflexe, um im richtigen Moment die Früchte zu zerteilen und die bestmöglichen Kombos zu erzielen. Perfektioniere deine Fähigkeiten und werde zum Kombo-Meister!



20 min.



8+



3-6

SPIELMATERIAL



Griff eines Katanas
(ein heiliges Relikt des
ehrwürdigen Sensei)



72 Fruchtkarten



30 Belohnungskarten



98 Plättchen
„Goldener Apfel“



6 Wertungskarten

AUFBAU



- 1 Stellt das Katana in die Mitte des Tisches.
- 2 Mischt die Belohnungskarten zu einem verdeckten Stapel und legt ihn in Reichweite aller Spieler bereit.
- 3 Sortiert die Goldenen Äpfel nach ihrem Wert und legt sie als Vorrat bereit.
- 4 Mischt die Fruchtkarten und teilt verdeckt 12 Karten an jeden Spieler aus. Legt die restlichen Karten verdeckt beiseite.

SPIELABLAUF

Eine Partie *Fruit Ninja: Kombo-Party* besteht aus 2 bis 4 Runden, ganz wie ihr mögt (für die erste Partie empfehlen wir 2 Runden). Am Ende jeder Runde zählt jeder Spieler die Werte seiner Goldenen Äpfel (Siegpunkte) zusammen und eine neue Runde beginnt. Wer am Ende der letzten Runde die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

RUNDENABLAUF

Eine Runde besteht aus genau 11 Zügen, wobei jeder Zug in 3 Schritte unterteilt ist:

- **Frucht auswählen:** Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten. Dann decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karte auf und legen sie auf ihren Kombostapel.
- **Kombo werten:** Jeder Spieler entscheidet, ob er seine Kombo werten oder mit ihr fortfahren möchte.
- **Karten weitergeben:** Jeder Spieler gibt seine Handkarten an den Spieler zu seiner Linken weiter.

Haben alle Spieler jeweils nur noch 2 Handkarten, beginnt der letzte Zug, der genauso abläuft wie die vorherigen. Allerdings werden keine Karten mehr weitergegeben, sondern jeder wirft seine letzte Karte verdeckt ab. Dann notiert jeder Spieler seine gesammelten Siegpunkte. Danach beginnt eine neue Runde: Alle Fruchtkarten werden gemischt und jeder Spieler erhält 12 neue Karten. In jeder Runde wechselt die Richtung, in der die Handkarten weitergegeben werden.

EIN ZUG IM DETAIL



1 Frucht auswählen

Karte wählen und aufdecken

In diesem Schritt wählt jeder Spieler eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Sobald jeder eine Karte ausgewählt hat, decken alle Spieler gleichzeitig ihre Karte auf.

Decken zwei oder mehr Spieler die gleiche Frucht auf, müssen sie sich **das Katana schnappen**. Der schnellste von ihnen zieht eine Belohnungskarte.

Wichtig: Schnappt sich ein Spieler das Katana, obwohl er nicht die gleiche Frucht hat, oder stößt es um, muss er sich ein

-Plättchen nehmen. Ist bei mehreren Spielern unklar, wer das Katana umgestoßen hat, müssen sie alle ein -Plättchen nehmen.

Im Zweifelsfall: Schnappen sich mehrere Spieler mit gleichen Früchten das Katana, gewinnt derjenige mit mehr Fingern am Griff. Bei Gleichstand entscheidet, wessen Hand sich weiter unten am Griff befindet.

CREDITS:

| | |
|-------------------------------|--|
| Autoren: | Julien Vergonjeanne, Benjamin Ravet |
| Künstlerische Leitung: | Mateusz Komada, Brendan Deboy |
| Gestaltung: | Katarzyna Kosobucka |
| Lektorat: | Chris Backe |
| Produzenten: | Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne |
| Testspieler: | 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

Karte ablegen und Kombo prüfen

Die Spieler sammeln Siegpunkte, indem sie mit Fruchtkarten **Kombostapel** bilden.

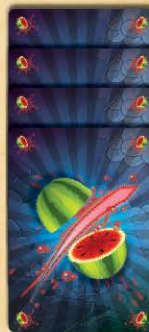
Wichtig: Jeder Spieler kann nur einen einzigen Kombostapel zur gleichen Zeit bilden.

Die Spieler legen ihre gewählte Fruchtkarte auf ihren aktuellen Kombostapel und überprüfen, ob ihre Kombo noch gültig ist.

Es gibt nur zwei Arten gültiger Kombostapel:



Multifruit-Kombo



Einzelfruit-Kombo

- Die Multifruit-Kombo besteht nur aus Karten verschiedener Früchte.
- Die Einzelfruit-Kombo besteht dagegen nur aus Karten einer einzigen Frucht.

Falls die Kombo noch gültig ist, kann der Spieler sie entweder im nächsten Schritt werten oder im nächsten Zug mit ihr fortfahren. Ist sie jedoch nicht mehr gültig, muss er seine Kombo im nächsten Schritt werten (wobei die zuletzt gelegte Karte nicht zählt).

Wichtig: Eine Kombo kann nicht aus mehr als 6 Früchten bestehen. Legt ein Spieler die sechste Frucht zu seiner Kombo, muss er sie werten.

2 Kombo werten

Wenn ein Spieler seinen Kombostapel wertet (oder werten muss), zählt er, aus wie vielen Karten seine Kombo besteht.

Die Wertungskarten geben an, welches Plättchen „Goldener Apfel“ und wie viele Belohnungskarten er für diese Kombo erhält.

Beispiel 1: Paul wertet eine gültige Einzelfruit-Kombo mit fünf Bananen. Er erhält zwei Goldene Äpfel (jeweils Punktwert 3) und zwei Belohnungskarten.



Ungültige Kombo: Ist eine Kombo allerdings ungültig, muss er zunächst die zuletzt gelegte Karte abwerfen, sie zählt für diese Kombo nicht! Der Spieler erhält dann zwar die Goldenen Äpfel gemäß Wertungskarte, aber keine Belohnungskarten!

Beispiel 2: Lea wertet eine ungültige Multifruit-Kombo mit einer Banane, Kiwi, Ananas und zwei Zitronen. Sie muss ihre zuletzt gelegte Karte (Zitrone) abwerfen und erhält einen Goldenen Apfel (Punktwert 2), aber keine Belohnungskarte.



Am Ende der Runde zählt jeder Spieler die Punkte seiner Goldenen Äpfel und Belohnungskarten zusammen und notiert seine Punktzahl. Am Ende der Partie (nach der vereinbarten Anzahl an Runden) zählen alle Spieler ihre Punkte aus den einzelnen Runden zusammen. Wer die meisten Siegpunkte hat, ist ab sofort der neue Kombo-Meister! Sind mehrere Spieler punktgleich, teilen sie sich die Platzierung.