



FRUIT NINJA™

COMBO PARTY

CEL GRY

Jesteś uczniem ninja praktykującym u czcigodnego *sensei*. Pierwszym krokiem twojego szkolenia była nauka cięcia owoców. Teraz musisz opanować sztukę serii. Naostrz miecz i zdam się na refleks! Tnij owoce we właściwym momencie, aby stworzyć najlepsze możliwe serie. Jeśli opanujesz tę umiejętność, czcigodny *sensei* uczyni cię wielkim ninja – zostaniesz Mistrzem Serii!



20 min

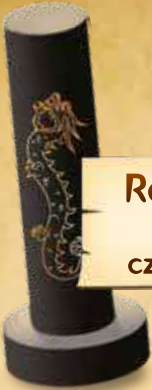


8+



3-6

ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA



Rękojeść katany
(święta relikwia
czcigodnego sensei)



30 kart nagród



98 żetonów
złoty jabłek



72 karty owoców



6 kart pomocy

PRZYGOTOWANIE DO GRY



- 1 Katanę należy umieścić na środku stołu.
- 2 Talię nagród należy potasować i umieścić w zasięgu wszystkich graczy.
- 3 Żetony należy pogrupować na stosy według nominatów.
- 4 Talię owoców należy potasować i rozdać każdemu z graczy po 12 kart.

PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa od 2 do 4 rund (podczas pierwszej gry sugerujemy ograniczyć się do 2 rund). O długości rozgrywki gracze decydują wspólnie przed pierwszą rundą.

Pod koniec każdej rundy gracze zliczają wszystkie swoje złote jabłka (punkty zwycięstwa), a następnie rozpoczynają kolejną rundę.

Zwycięzcą zostanie gracz, który na koniec gry będzie posiadał najwięcej punktów zwycięstwa.

PRZEBIEG RUNDY

Każda runda składa się dokładnie z 11 tur, a każda tura z 3 faz:

- 1. Faza owoców.** Gracze wybierają po jednej dowolnej karcie z ręki i odkrywają je w tym samym momencie. Następnie umieszczają zagrane karty przed sobą, na wierzchach swoich stosów serii (zob. ilustracja s. 4).
- 2. Faza punktów.** Gracze decydują, czy chcą otrzymać punkty za swoje serie, czy dalej kusić los.
- 3. Faza przekazywania.** Każdy gracz przekazuje sąsiadowi po lewej wszystkie karty, jakie ma na ręce.

Gdy na ręce każdego z graczy pozostaną tylko 2 karty owoców, rozpocznie się ostatnia tura. Każdy z graczy wybierze jedną z kart, a drugą odrzuci rewersem do góry na stos kart odrzuconych.

Po zakończeniu rundy gracze podliczają i notują zdobyte punkty. Następnie rozpoczyna się nowa runda. Talię owoców należy potasować i każdy z graczy otrzymuje 12 nowych kart. Co rundę zmienia się kierunek przekazywania kart w fazie przekazywania.

PRZEBIEG TURU

1 Faza owoców

Wybierz i odkryj kartę

W tej fazie gracz przegląda trzymane na ręce karty i wybiera jedną z nich. Wybraną kartę umieszcza rewersem do góry. Gdy wszyscy wybiorą swoje karty, jednocześnie je odkrywają.

Jeśli przynajmniej 2 takie same karty owoców zostały odkryte, gracze, którzy je zagrali, muszą **spróbować chwycić katanę**. Ta osoba, której się powiedzie, może wziąć kartę nagrody.

Uwaga! Jeśli gracz złapie katanę w momencie, w którym nie powinien tego robić, albo ją przewróci, pobiera żeton

Jeśli nie wiadomo, który z graczy przewrócił katanę, wszyscy podejrzani muszą pobrać po żeton

Remis. Jeśli 2 graczy z tym samym owocem chwyci katanę jednocześnie, wygrywa ten, który ma na niej więcej palców. Jeśli obaj mają na niej tyle samo palców, wygrywa ten, którego dłoń znajduje się bliżej podstawy (dołu) katanę.

OPRACOWANIE

Autorzy: Julien Vergonjeanne, Benjamin Ravet

Kierownictwo artystyczne: Mateusz Komada, Brendan Deboy

Opracowanie graficzne: Katarzyna Kosobucka

Redakcja: Chris Backe

Producenci: Dawid Cichy, Vincent Vergonjeanne

Tłumaczenie: Marcin Wetnicki

Redakcja polskich zasad: zespół Rebel

Testerzy: Daniel Krysiak, Katarzyna Lichańska, Wojciech Wilk, Tomasz Siwek, Arkadiusz Litwor, Małgorzata Arak, Damian Cybula, Grzegorz Laskowski, Marek Walczyk, Tomasz Warchół, Theo Garnier, Stefan Domański, Katarzyna Kosobucka, Guillaume Guibert, Melia Palamidis, Mickael Garcin, Florian Gadenne, Clement i Florian Ravet.

4

B Umieść kartę i sprawdź poprawność serii

Gracze otrzymują punkty za tworzenie stosów owoców nazywanych stosami serii.

Uwaga! W danym momencie gracz może tworzyć tylko 1 stos serii.

Gracz umieszcza wybraną kartę owocu na wierzchu swojego obecnego stosu serii i sprawdza, czy seria nadal jest poprawna.

W grze występują tylko 2 rodzaje poprawnych stosów serii:



seria wieloowocowa



seria konkretnego owocu

- Seria konkretnego owocu składa się wyłącznie z kart tego samego owocu.
- Z kolei w serii wieloowocowej każdy owoc musi być inny!

Jeśli seria jest nadal poprawna, gracz może ją podliczyć albo kontynuować dokładanie kart w kolejnych turach. Jeśli seria nie jest już prawidłowa, gracz musi odrzucić ostatnią dołożoną kartę i podliczyć swoją serię.

Uwaga! Seria może się składać z co najwyżej 6 owoców. Gdy gracz doda do swojej serii szósty owoc, musi ją podliczyć.

2 Faza punktowania

Gdy gracz podlicza swój stos serii, otrzymuje odpowiednią liczbę żetonów złotych jabłek i, zależnie od wielkości serii, może też wylosować kartę nagrody (zob. karta pomocy):

Seria konkretnego owocu. Gdy punktujesz tę serię, zawsze pobierasz 2 żetony złotych jabłek odpowiedniej wartości, bez względu na to, czy seria była poprawna, czy też nie.

Przykład. Kamil podlicza punkty za serię konkretnego owocu złożoną z 5 bananów. Otrzymuje 2 złote jabłka, z których każde daje mu 3 punkty, oraz 2 karty nagród.



Nieprawidłowa seria. Jeśli seria nie jest poprawna, ostatniej zagranej karty nie uważa się za jej część. Co więcej, gracz otrzyma za nią żetony złotych jabłek, ale nie wylosuje już kart nagród.

Przykład. Asia podlicza punkty za niepoprawną wieloowocową serię złożoną z banana, kiwi, ananasa i 2 cytryn. Musi odrzucić ostatnią zagraną kartę (cytrynę). Następnie otrzymuje dwupunktowy żeton złotego jabłka. Nie dostaje żadnych kart nagród.



Na koniec rundy gracze sumują punkty ze swoich żetonów złotych jabłek i kart nagród.

Gra toczy się przez uzgodnioną na początku liczbę rund. Na koniec gry **Mistrzem Serii** zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów!

W przypadku remisu gracze z największą liczbą punktów współdzielą zwycięstwo!