



Flavien Dauphin



Margo Renard

Combo Mino



6+



2-4



15 min





Retrouvez la page du jeu et la règle en vidéo

Find the game's webpage and the rules in video

Encuentra la página web del juego y las reglas en video

Guarda il video delle regole e la pagina web del gioco

Vind de webpagina van het spel

en de spelregels in video

Finde die Webseite des Spiels und die Spielregeln
als Video

CONTENU - CONTENTS CONTENIDO - CONTENUTO INHOUD - INHALT





6+



2-4



15 min



Hoy, en la Escuela de Ninjas, el Gran Maestro pone a prueba a sus alumnos enseñándoles dos secuencias secretas: el **Combo de la Serpiente** y el **Combo del Toro**.

Para dominarlas, deberán alinear 4 Ninjas del mismo color o 4 símbolos de la misma forma.

¿Qué alumno demostrará su maestría y logrará realizar más combos?

Objetivo del juego: Conseguir la mayor cantidad de puntos de victoria al final de la partida.

Preparación:



1. Baraja todas las cartas Ninja y reparte 2 cartas a cada jugador. Los jugadores colocan estas cartas boca arriba y una al lado de la otra frente a ellos: estas son las primeras cartas de su **zona de entrenamiento**.
2. Baraja el resto de las cartas Ninja junto con las cartas Especiales y forma un mazo boca abajo en el centro de la mesa. Revela las 3 primeras cartas del mazo y colócalas boca arriba, una al lado de la otra, delante del mazo.
3. Coloca las fichas de Puntos de victoria junto al mazo.

Desarrollo del juego:

El último jugador que haya visto a un Ninja comienza. A partir de ahí, se juega en el sentido de las agujas del reloj.

Turno de juego:

En su turno, el jugador activo elige **1 carta Especial** (ver cartas Especiales) o **2 cartas Ninja** de entre las 3 cartas visibles en el centro de la mesa.

A continuación, coloca esa carta o esas 2 cartas (una tras otra en caso de haber tomado dos), boca arriba, en su zona de entrenamiento, adyacentes al menos a una carta ya presente.

- Si durante su turno el jugador **consigue un combo**, retira inmediatamente de su zona de entrenamiento las cartas utilizadas para ese combo **y gana los puntos de victoria** correspondientes (ver Combos y Puntos de victoria). Las demás cartas de la zona de entrenamiento no se mueven, incluso si aparecen “huecos”, y el turno del jugador termina.

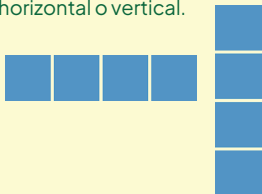
Nota: Es posible conseguir varios combos en un mismo turno, pero **una carta** solo puede utilizarse para **un único combo**.

- Si la colocación de las cartas no permite realizar ningún combo, el turno del jugador termina.

A continuación, se revelan tantas cartas Ninja como sea necesario para volver a tener 3 cartas boca arriba en el centro de la mesa, y el turno pasa al siguiente jugador.

Combos:

Combo de la Serpiente: Se realiza en línea recta: **4 cartas adyacentes** en una **línea horizontal o vertical**.



Combo del Toro: Se realiza en un cuadrado: **4 cartas adyacentes** formando un **cuadrado de 2 x 2**.



Puntos de victoria:

Realizar un combo permite ganar puntos de victoria:

- **Combo de color:** 4 cartas Ninja con ninjas del mismo color otorgan **1 punto**.
- **Combo de forma:** 4 cartas Ninja con símbolos de la misma forma otorgan **1 punto**.
- **Súper combo:** 4 cartas Ninja idénticas (mismo Ninja y mismo símbolo) otorgan **3 puntos**.



3 puntos



1 punto

Cartas Especiales:

Existen dos tipos de cartas Especiales que facilitan la realización de combos.

Dado que estas cartas son ventajosas, si un jugador decide tomar una, solo toma esa carta y, por lo tanto, elige únicamente una carta durante su turno.

«**Súper Ninja**»: Esta carta es un comodín y sustituye a cualquier carta Ninja.



«**Combo de 3**»: Estas cartas permiten realizar un Combo de la Serpiente con solo 3 cartas alineadas en lugar de 4.



Nota: Estas cartas Especiales permiten realizar combos de forma, de color y Súper Combos.



Fin de la partida:

La partida termina inmediatamente cuando el mazo se queda sin cartas.

Cada jugador cuenta entonces sus puntos de victoria.

El jugador con más puntos se convierte en **el mejor aprendiz Ninja del día y gana la partida**.

En caso de empate, gana el jugador con menos cartas boca arriba en su zona de entrenamiento.

Si el empate persiste, la victoria se comparte.



Méritos:

Autor : Flavien Dauphin

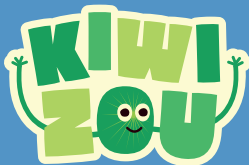
Ilustradora : Margo Renard

Agradecimientos : Kiwizou agradece a los probadores, Téo y Gégé, así como a las clases de la escuela Saint-Exupéry.

Combo Mino



KW26011



5, bd Edgard Quinet
92700 Colombes
France
www.kiwizou.com

Distribué en France par :

Blackrock Games

6 Rue Edme Mariotte
63960 Veyre-Monton

Imported in the UK by:

Hachette Boardgames UK ltd

Carmelite House
London EC4Y 0DZ

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing.
Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel.
Små deler. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη. Atencão. Pequenos elementos.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr