



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





Aujourd'hui, à l'école des Ninjas, le grand maître met ses élèves à l'épreuve en leur enseignant deux enchaînements secrets : le **combo du Serpent** et le **combo du Taureau**. Pour les maîtriser, il faudra aligner 4 Ninjas de même couleur ou 4 symboles de même forme.

Quel élève saura prouver sa maîtrise et réaliser le plus de combos ?

But du jeu : Gagner le plus de points de victoire en fin de partie.

Mise en place :



1. Mélangez toutes les cartes Ninja, puis distribuez-en 2 à chaque joueur. Les joueurs posent ces cartes, face visible et côte à côte, devant eux : ce sont les premières cartes de leur **zone d'entraînement**.
2. Mélangez le reste des cartes Ninja avec les cartes Spéciales, puis formez une pioche face cachée au centre de la table. Retournez les 3 premières cartes de la pioche et placez-les côte à côte, face visible, devant la pioche.
3. Placez les jetons Points de victoire à côté de la pioche.

Déroulement du jeu :

Le dernier joueur à avoir vu un Ninja commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Un tour de jeu :

À son tour, le joueur actif choisit **1 carte Spéciale** (cf. cartes Spéciales) ou **2 cartes Ninja** parmi les 3 cartes visibles au centre de la table.

Il pose ensuite cette carte ou ces 2 cartes (l'une à la suite de l'autre dans le cas où il a pris deux), face visible, dans sa zone d'entraînement, adjacente(s) à au moins une carte déjà présente.

- Si, lors de son tour, le joueur **réussit un combo**, il retire immédiatement de sa zone d'entraînement les cartes utilisées pour ce combo et **gagne les points de victoire** correspondants (cf. *Combos* et *Points de victoire*). Les autres cartes de la zone d'entraînement ne bougent pas, même si des « trous » apparaissent, et son tour s'arrête.

NB : Il est possible de réussir plusieurs combos lors d'un même tour, mais **une carte** ne peut servir que pour **un seul combo**.

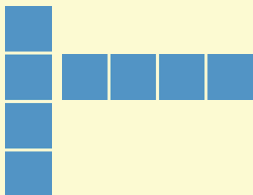
- Si la pose des cartes ne permet pas de réaliser un combo, le tour du joueur s'arrête.

On retourne ensuite le nombre nécessaire de cartes Ninja afin d'en avoir de nouveau 3 face visible au centre de la table, puis la main passe au joueur suivant.

Les combos :

Le Combo du Serpent

se réalise en ligne droite :
4 cartes adjacentes en ligne
horizontale ou verticale.



Le Combo du Taureau

se réalise en carré :
4 cartes adjacentes
formant un **carré** de 2×2 .



Les points de victoire :

Réaliser un combo permet de gagner des points de victoire.

- **Un Combo de couleur :**

4 cartes Ninja avec un Ninja
de même couleur,
rapporte **1 point**.



- **Un Combo de forme :**

4 cartes Ninja avec un
symbole de même forme,
rapporte **1 point**.



- **Un Super combo :** 4 cartes
Ninja identiques (même Ninja
ET même symbole),
rapporte **3 points**.



3 points



1 point

Les cartes Spéciales :

Il existe deux types de cartes Spéciales permettant de
faciliter la réalisation des combos.

Ces cartes étant avantageuses, si un joueur choisit d'en
prendre une, il ne prend que celle-ci et ne choisit donc
qu'**une seule carte** lors de son tour.

Le « **Super Ninja** » : Cette carte est un joker et remplace n'importe quelle carte Ninja.



Les « **Combo de 3** » : Ces cartes permettent de réaliser un combo du Serpent avec seulement 3 cartes alignées au lieu de 4.



NB : Ces cartes Spéciales permettent de réaliser des combos de forme, de couleur et des Super Combos.



Fin de la partie :

La partie s'arrête immédiatement lorsque la pioche est vide. Chaque joueur compte alors ses points de victoire.

Le joueur ayant le plus de points devient **le meilleur apprenti Ninja du jour et remporte la partie**.

En cas d'égalité, le joueur ayant le moins de cartes visibles dans sa zone d'entraînement l'emporte.

En cas de nouvelle égalité, la victoire est partagée.



Crédits :

Auteur : Flavien Dauphin

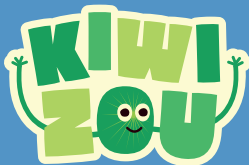
Illustratrice : Margo Renard

Remerciements : Kiwizou remercie les testeurs en herbe, Téo & Gégé, et les classes de l'école 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. Atenção. Pequenos elementos.



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr