



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





Oggi, alla Scuola dei Ninja, il Gran Maestro mette alla prova i suoi allievi insegnando loro due sequenze segrete: il **Combo del Serpente** e il **Combo del Toro**.

Per padroneggiarle, bisogna allineare 4 Ninja dello stesso colore oppure 4 simboli della stessa forma.

Quale allievo saprà dimostrare la propria abilità e realizzare il maggior numero di combo?

Obiettivo del gioco: Ottenere il maggior numero di punti vittoria alla fine della partita.

Preparazione:



1. Mescola tutte le carte Ninja e distribuiscine 2 a ogni giocatore. I giocatori posizionano queste carte scoperte, una accanto all'altra, davanti a sé: sono le prime carte della loro **area di allenamento**.
2. Mescola le restanti carte Ninja con le carte Speciali, quindi forma un mazzo coperto al centro del tavolo. Rivela le prime 3 carte del mazzo e disponile scoperte, una accanto all'altra, davanti al mazzo.
3. Posiziona i segnalini Punti Vittoria accanto al mazzo.

Svolgimento del gioco:

L'ultimo giocatore che ha visto un Ninja inizia. Il gioco prosegue poi in senso orario.

Un turno di gioco:

Nel proprio turno, il giocatore attivo sceglie **1 carta Speciale** (vedi carte Speciali) oppure **2 carte Ninja** tra le 3 carte scoperte al centro del tavolo.

Successivamente, piazza questa carta o queste 2 carte (una dopo l'altra se ne ha prese due), scoperte, nella propria area di allenamento, adiacenti ad almeno una carta già presente.

- Se durante il suo turno il giocatore **realizza un combo**, rimuove immediatamente dalla propria area di allenamento le carte utilizzate per quel combo e **ottiene i punti vittoria** corrispondenti (vedi Combo e Punti Vittoria).

Le altre carte dell'area di allenamento non si muovono, anche se si creano dei "vuoti", e il turno del giocatore termina.

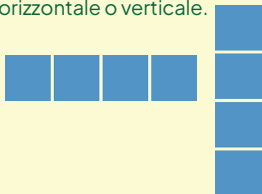
Nota: È possibile realizzare più combo nello stesso turno, ma **una carta** può essere utilizzata per **un solo combo**.

- Se il piazzamento delle carte non consente di realizzare alcun combo, il turno del giocatore termina.

Si girano quindi tante carte Ninja quante ne servono per avere nuovamente 3 carte scoperte al centro del tavolo, poi il turno passa al giocatore successivo.

I combo:

Combo del Serpente: Si realizza in linea retta: **4 carte adiacenti** in una linea orizzontale o verticale.



Combo del Toro: Si realizza a quadrato: **4 carte adiacenti** che formano un **quadrato** 2×2 .



Punti vittoria:

Realizzare un combo permette di guadagnare punti vittoria:

- **Combo di colore:** 4 carte Ninja con ninja dello stesso colore valgono **1 punto**.
- **Combo di forma:** 4 carte Ninja con simboli della stessa forma valgono **1 punto**.
- **Super combo:** 4 carte Ninja identiche (stesso Ninja e stesso simbolo) valgono **3 punti**.



3 punti



1 punto

Carte Speciali:

Esistono due tipi di carte Speciali che facilitano la realizzazione dei combo.

Poiché queste carte sono vantaggiose, se un giocatore sceglie di prenderne una, prende solo quella e quindi sceglie una sola carta durante il proprio turno.

«**Super Ninja**»: Questa carta è un jolly e sostituisce qualsiasi carta Ninja.



«**Combo da 3**»: Queste carte permettono di realizzare un Combo del Serpente con solo 3 carte allineate invece di 4.



Nota: Queste carte Speciali permettono di realizzare combo di forma, di colore e Super Combo.



Fine della partita:

La partita termina immediatamente quando il mazzo è esaurito.

Ogni giocatore conta quindi i propri punti vittoria.

Il giocatore con più punti diventa **il miglior apprendista Ninja del giorno e vince la partita.**

In caso di parità, vince il giocatore con meno carte scoperte nella propria area di allenamento.

Se la parità persiste, la vittoria è condivisa.



Meriti:

Autore: Flavien Dauphin

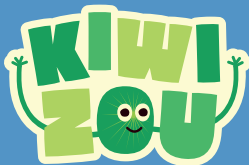
Illustratrice: Margo Renard

Ringraziamenti: Kiwizou ringrazia i giovani playtester, Téo e Gégé, e le classi della scuola 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