CONTINÚA DESDE EL INTERIOR...

¿DEBERÍA INTENTAR PUNTUAR O HURTAR?

Como sabes que el color del personaje del anverso (la cara blanca de la carta) será uno de los tres colores que aparece en el reverso (la cara negra de la carta), puedes basarte en este factor a la hora de elegir si Puntuar o Hurtar (y a quién, en ese caso).

PILAS DE PUNTUACIÓN

Todas las cartas de tu pila de puntuación deberían estar bocabajo (cara negra), pero debes decir el número de cartas (no el color) que hay en tu pila si algún jugador te lo pregunta.

GANAR LA PARTIDA

El primer jugador en acumular 10 o más cartas en su pila de puntuación gana la partida. El color de las cartas es irrelevante.

¿Y QUÉ PASA SI NOS QUEDAMOS SIN CARTAS?

Si no quedan cartas en tu Tanque, no debes hacer nada especial. Sigue jugando e intenta conseguir algunas cartas en tu siguiente turno.

Si se da el extraño caso de que la pila de robo se quede sin cartas, gana la partida el jugador que más cartas tenga en su pila de puntuación en ese momento. Si hay empate, gana el jugador que tenga más cartas en su Tanque.

PARTIDAS DE 2 JUGADORES

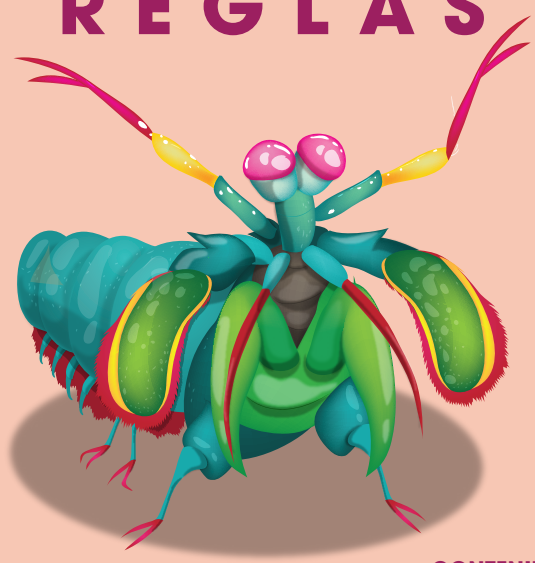
En las partidas de 2 jugadores, la meta es acumular 15 cartas en lugar de 10. Si eliges hurtar cartas a tu oponente y tienes éxito, te quedas con las cartas Y ADEMÁS juegas otro turno. Mientras el color del personaje siga coincidiendo con el de alguna carta de su Tanque, puedes seguir jugando turnos.

JUEGO DISEÑADO POR
KEN GRUHL Y JEREMY POSNER

©2023 EXPLODING KITTENS

MANTIS®

LAS REGLAS



2-6 JUGADORES

10 MIN

CONTENIDO:
105 CARTAS
(7 colores, 15 de cada color)

¡EH! ¡NO TE LEAS ESTAS REGLAS!

Leer es la peor forma de aprender a jugar a un juego. En vez leerte estas reglas, échale un ojo a nuestro instructivo vídeo:

MANTIS.GAME/HOW

OBJETIVO

Sé el primer jugador en acumular 10 o más cartas en tu pila de puntuación.

CARTAS

Las dos caras de cada carta tienen una importante conexión en este juego:

El **anverso** de cada carta muestra una ilustración de un solo color de un personaje.

ANVERSO

El **reverso** de cada carta muestra tres colores diferentes.

REVERSO

VERDE
AMARILLO
MORADO

El color del personaje del anverso (la cara blanca de la carta) es siempre uno de los tres colores del reverso de esa misma carta (la cara negra de la carta).

PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas del mazo y después reparte 4 cartas bocarriba (cara blanca) a cada jugador. La colección de cartas que hay frente a cada jugador es su **Tanque**. Mantén siempre bocarriba (cara blanca) las cartas de tu Tanque. Si varias cartas de tu Tanque tienen el personaje del mismo color, forma un mazo con ellas, pero ábrelas ligeramente en abanico para poder ver de un vistazo cuántas cartas contiene (ver imagen, abajo).

Toma el resto del mazo (las cartas que no se han repartido) y ponlo bocabajo (cara negra) en mitad de la mesa. Esta es la **pila de robo**.

Cada jugador debería dejar también un poco de espacio libre para su **pila de puntuación**.

Elige a cualquiera de los jugadores para que juegue en primer lugar; el turno de juego continúa después alrededor de la mesa, en el sentido de las agujas del reloj.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cuando llegue tu turno, **NO TOQUES** la carta superior de la pila de Robo hasta que hayas decidido si vas a intentar puntuar o si vas a intentar hurtar:

INTENTAR PUNTUAR

Toma la carta superior de la pila de robo y dale la vuelta en tu Tanque. Si el color del personaje de la cara blanca coincide con el de cualquiera de los personajes que ya están en tu Tanque, mueve todos los personajes de ese color (incluido el de la carta a la que acabas de darle la vuelta) a tu pila de puntuación. Tu turno ha terminado.

Si no coincide con ninguna, deja la nueva carta en tu Tanque. Tu turno ha terminado.

O BIEN

INTENTAR HURTAR

Toma la carta superior de la pila de robo y dale la vuelta en el Tanque de otro jugador. Si el color del personaje de la cara blanca coincide con el de cualquiera de los personajes que ya están en el Tanque de ese jugador, mueve todos los personajes de ese color (incluido el de la carta a la que acabas de darle la vuelta) a tu Tanque. Tu turno ha terminado.

Si no coincide con ninguna, deja la carta en el Tanque de ese jugador. Tu turno ha terminado.

NOTA:

Intentar puntuar es la única forma de mover cartas a tu pila de puntuación.

NOTA:

Hurtar con éxito mueve cartas a tu Tanque, **NO** a tu pila de puntuación.

Cuando tu turno termina, empieza el turno del jugador sentado a tu izquierda.

CONTINÚA POR DETRÁS...