

È MEGLIO PROVARE A FARE PUNTI O A RUBARE?

Sapendo che il colore del personaggio sul fronte della carta (lato bianco) corrisponde a uno dei tre colori presenti sul retro (lato nero), potete scegliere strategicamente se provare a fare punti o a rubare, e da quali giocatori provare a rubare.

MAZZO DEI PUNTI

Tutte le carte nel vostro Mazzo dei Punti devono essere tenute a faccia in giù (lato nero visibile), ma dovete riferire il numero di carte presenti nel vostro Mazzo a qualsiasi giocatore voglia saperlo.

VITTORIA

Il primo giocatore ad avere 10 o più carte nel proprio Mazzo dei Punti vince. Il colore delle carte non conta.

E SE LE CARTE FINISCONO?

Se non avete più carte nella vostra Riserva, continuate semplicemente a giocare. Cercate di ottenere carte nel vostro prossimo turno.

Nella rara eventualità in cui il Mazzo di Pesca si esaurisca, vince il giocatore con più carte nel proprio Mazzo dei Punti. Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte nel proprio Mazzo dei Punti, vince il giocatore in parità con più carte nella propria Riserva.

CARTE CON ICONE

Alcune carte mostrano delle icone che indicano una Capacità Speciale.

Se questa è la vostra prima partita, potete giocare una versione più semplice saltando questa sezione.

Le Capacità Speciali presenti su una carta **SI INNESCANO SOLAMENTE** se:

- L'icona è presente sulla carta in cima al Mazzo di Pesca.
E
- Utilizzate quella carta per RIUSCIRE A RUBARE da un altro giocatore.

IGNORATE l'icona su una carta se:

- L'icona si trova su una carta presente nella vostra Riserva.
- L'icona si trova su una carta che avete rubato a un altro giocatore.
- L'icona si trova su una carta che utilizzate per provare a rubare.

CAPACITÀ SPECIALI:

INNESCATE SOLO SE SI RIESCE A RUBARE!

EFFETTUARE UN ALTRO TURNO

In caso di successo, dopo questo turno, dovete effettuare un altro turno completo.

RUBARE UNA CARTA

In caso di successo, dopo questo turno, rubate 1 carta dal **Mazzo dei Punti** di un **QUALSIASI** giocatore e mettetela nel vostro **Mazzo dei Punti** (qualsiasi icona sulla carta rubata viene ignorata).

FARE PUNTI E RUBARE

Le carte che siete riusciti a rubare in questo turno vengono messe nel vostro **Mazzo dei Punti** invece che nella vostra Riserva.

VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Giocate fino a che non avete 15 carte, invece di 10, nel vostro Mazzo dei Punti.

Ignorate tutte le Capacità Speciali sulle carte che presentano icone, ma se provate a rubare dall'avversario e riuscite ad abbinare il colore del personaggio, potete rubare quelle carte E avete diritto a un altro turno. Finché riuscite a rubare, potete continuare a svolgere turni.

MANTIS

REGOLAMENTO



DESIGN DEL GIOCO DI
KEN GRUHL E JEREMY POSNER
Sviluppato da EXPLDING KITTENS

2-6 GIOCATORI
10 MINUTI

EHI, NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare. Andate online e guardate il nostro video dimostrativo:

MANTIS.GAME/HOW



CONTENUTO

105 Carte (7 colori, 15 carte per ciascun colore)

OBIETTIVO

Essere il primo giocatore ad avere 10 o più carte nel proprio Mazzo dei Punti.

CARTE

In questo gioco il fronte e il retro delle carte sono strettamente collegati:

Il **FRONTE** di ogni carta mostra un personaggio di 1 solo colore.

Il **RETRO** di ogni carta mostra 3 diversi colori.

FRONTE



RETRO

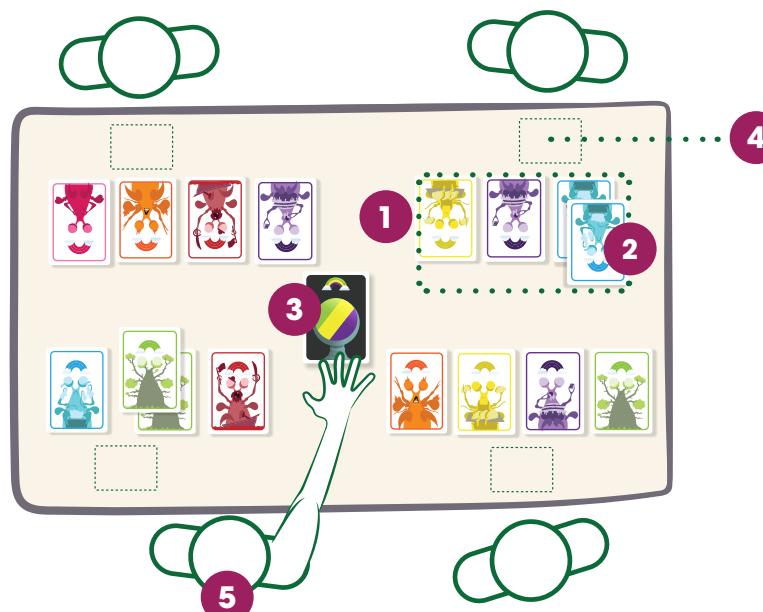


VERDE
GIALLO
VIOLA

Il colore del personaggio sul fronte (lato bianco della carta) corrisponde sempre a uno dei tre colori presenti sul retro (lato nero della carta).

PREPARAZIONE

- 1 Mescolate l'intero mazzo e distribuite 4 carte a faccia in su (lato bianco visibile) a ogni giocatore. Le carte collocate davanti a ciascun giocatore costituiscono la sua **Riserva**. Tenete le carte nella vostra Riserva a faccia in su (lato bianco visibile).
- 2 Se più carte nella vostra Riserva mostrano un personaggio dello stesso colore, devono essere impilate in modo tale da mostrare quante carte sono presenti nella stessa pila.
- 3 Collocate il resto del mazzo (le carte che non avete distribuito) a faccia in giù (lato nero visibile) al centro del tavolo. Questo è il **Mazzo di Pesca**.
- 4 Ogni giocatore deve lasciare un po' di spazio davanti a sé anche per il **Mazzo dei Punti**.
- 5 Scegliete un giocatore che giochi per primo e procedete in senso orario.



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il vostro turno, decidete se **provare a fare punti** oppure **provare a rubare**:

PROVARE A FARE PUNTI

NON GIRATE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO DI PESCA!

Invece, spostatela a faccia in giù nella vostra Riserva E POI giratela.

NOTA:

Questo è l'**UNICO** **MODO** per spostare carte nel vostro Mazzo dei Punti.

- Se **corrisponde** a una o più carte presenti nella vostra Riserva, spostate tutte le carte corrispondenti (inclusa quella che avete appena girato) nel vostro Mazzo dei Punti, a faccia in giù (lato nero visibile).

- Se **non corrisponde** a nessuna delle carte presenti nella vostra Riserva, utilizzatela per iniziare una nuova pila nella vostra Riserva.

PROVARE A RUBARE

NON GIRATE LA CARTA IN CIMA AL MAZZO DI PESCA!

Invece, spostatela a faccia in giù nella Riserva di UN ALTRO giocatore E POI giratela.

NOTA:

Riuscire a rubare consente di spostare carte nella vostra Riserva, **NON** nel vostro Mazzo dei Punti.

Questo è IMPORTANTE!

- Se **corrisponde** a una o più carte presenti nella sua Riserva, spostate tutte le carte corrispondenti (inclusa quella che avete appena girato) nella vostra Riserva, a faccia in su.

- Se **non corrisponde** a nessuna delle carte presenti nella sua Riserva, lasciate la carta nella Riserva dell'altro giocatore (ora è sua).

Riuscire a rubare consente di spostare carte nella vostra Riserva, **NON** nel vostro Mazzo dei Punti.



Che abbiate provato a fare punti oppure a rubare, ora il vostro turno termina.

CONTINUA SULL'ALTRO LATO...