

MOET IK PROBEREN TE SCOREN OF TE STELEN?

Omdat je weet dat de kleur van het karakter op de voorkant (witte zijde van de kaart) één van de drie kleuren is die op de achterkant (zwarte zijde van de kaart) staat, kun je slimme keuzes maken om te scoren of te stelen en bij welke speler(s) je het beste kunt stelen.

SCORESTAPELS

Alle kaarten in de scorestapels dienen gedekt (zwarte zijde naar boven) op tafel te liggen, maar het aantal kaarten (niet de kleur) van jouw stapel moet gedeeld worden als spelers hier om vragen.

WINNEN

De eerste speler die een scorestapel heeft van 10 of meer kaarten, wint het spel. De kleur van de kaarten is niet van belang.

WAT GEBEURT ER ALS DE KAARTEN OP ZIJN?

Heb je geen kaarten meer in jouw tank, dan gebeurt er niets. Speel gewoon verder en probeer weer wat kaarten te verzamelen tijdens je volgende beurt.

In het uitzonderlijke geval waarin de trekstapel op raakt, wint de speler die de scorestapel met de meeste kaarten heeft. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste kaarten in zijn tank heeft.


SPEL VOOR 2 SPELERS

Speel voor 15 kaarten in jouw scorestapel in plaats van 10. Als je besluit om van je tegenstander te stelen en een kaart met de juiste karakterkleur draait, mag je de kaarten van die kleur stelen EN je mag een extra beurt uitvoeren. Zolang je tijdens het stelen dus een kaart met de juiste karakterkleur draait, kun je aan de beurt blijven.

MANTIS.

SPELREGELS



 2-6 SPELERS

 10 MIN

INHOUD:
105 KAARTEN
(7 kleuren, 15 per kleur)

HEY! LEES DEZE REGELS NIET!

Lezen is namelijk de slechtste manier om een spel te leren spelen. Bekijk de instructievideo:

MANTIS.GAME/HOW

DOEL

Verzamel als eerste speler een scorestapel van 10 of meer kaarten.

K A A R T E N

De voorkant en achterkant van de kaarten in dit spel hebben een belangrijke relatie:

VOORKANT



De **voorkant** van elke kaart toont een karakter in één kleur.

ACHTERKANT



De **achterkant** van elke kaart toont drie verschillende kleuren.

GROEN
GEEL
PAARS

De kleur van het karakter op de voorkant (de witte zijde van de kaart) is altijd één van de 3 kleuren van de achterzijde (zwarte zijde van de kaart).

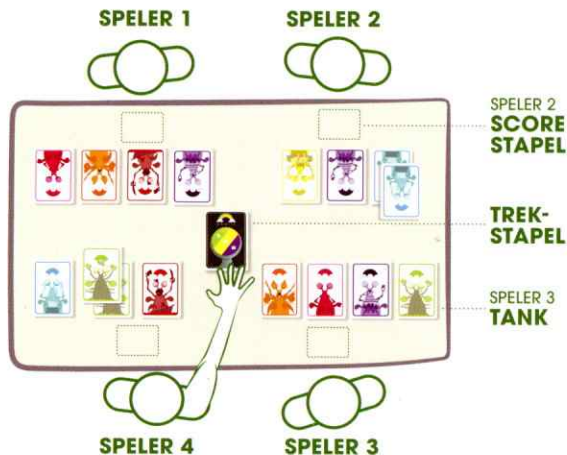
VOORBEREIDING

Schud de stapel kaarten en geef iedere speler 4 kaarten die open neergelegd worden (witte zijde naar boven). De verzameling kaarten die voor iedere speler ligt, noemen we hun **tank**. Kaarten in jouw tank liggen open op tafel (witte zijde). Bevat jouw tank meerdere kaarten met hetzelfde gekleurde karakter, leg deze dan uitgespreid op elkaar waarbij zichtbaar is hoeveel kaarten het zijn (zie afbeelding).

Neem de rest van de stapel (de kaarten die niet uitgedeeld zijn) en leg deze gedekt (zwarte zijde naar boven) in het midden van de tafel. Dit is de **trekstapel**.

Elke speler dient ook ruimte te houden voor een **scorestapel**.

Kies een startspeler en speel met de klok mee.



SPELVERLOOP

Tijdens jouw beurt bepaal je of je **probeert te scoren** of **probeert te stelen**, **VOORDAT** je de bovenste kaart van de trekstapel pakt:

PROBEER TE SCOREN

OF

PROBEER TE STELEN

Neem de bovenste kaart van de trekstapel en draai deze open (witte zijde) in jouw tank. Als de kleur van deze kaart gelijk is aan een kaart in jouw tank, dan verplaats je alle karakterkaarten van die kleur (inclusief de opgedraaide kaart) vanuit jouw tank naar jouw scorestapel, waarna je beurt voorbij is.

Draai je geen gelijke kaart, dan leg je de kaart gewoon in jouw tank en eindigt je beurt.

Neem de bovenste kaart van de trekstapel en draai deze open (witte zijde) in de tank van een andere speler. Als de kleur van deze kaart gelijk is aan een kaart in hun tank, dan verplaats je alle karakterkaarten van die kleur (inclusief de opgedraaide kaart) naar jouw tank, waarna je beurt voorbij is.

Draai je geen gelijke kaart, dan leg je de kaart in de tank van de andere speler en eindigt je beurt.

LET OP:

Proberen te scoren is de enige manier om kaarten naar jouw scorestapel te verplaatsen.

LET OP:

Via succesvol stelen verplaats je kaarten naar jouw tank, **NIET** naar jouw scorestapel.

Zodra jouw beurt voorbij is, gaat het spel met de klok mee verder bij de volgende speler.



LEES VERDER OP DE ACHTERZIJDE...