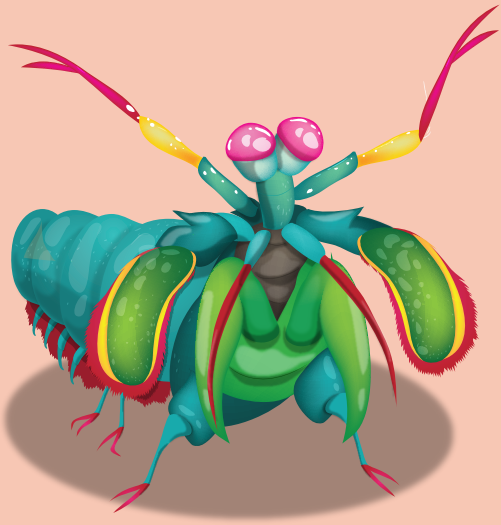
MANTIS®

SPIEL-ANLEITUNG



2–6 PERSONEN

10 MIN.

SPIELMATERIAL:
105 KARTEN
(je 15 Karten in 7 Farben)
DIESE ANLEITUNG

KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

Ein Spiel lernt man nicht, indem man Regeln liest.
Schau dir lieber dieses Video online an:

WWW.MANTIS.GAME/HOW

ZIEL

Wer zuerst 10 oder mehr Karten im eigenen Punktestapel hat, gewinnt.

KARTEN

In diesem Spiel gibt es einen wichtigen Zusammenhang zwischen der Rückseite und der Vorderseite einer Karte:

Die **Vorderseite** zeigt immer einen Mantis in einer bestimmten Farbe.

VORDERSEITE



Die **Rückseite** zeigt immer drei verschiedene Farben.

RÜCKSEITE



Die Farbe des Mantis auf der Vorderseite ist immer immer eine der drei Farben auf der Rückseite.

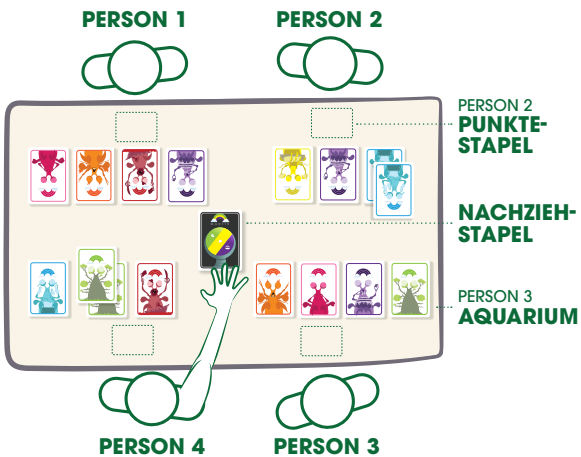
AUFBAU

Mischt die Karten und teilt an alle jeweils 4 Karten offen aus (weiße Seite nach oben). Diese 4 Karten vor dir bilden dein **Aquarium**. Lass die Karten in deinem Aquarium offen vor dir liegen. Wenn mehrere Karten einen Mantis in der gleichen Farbe zeigen, lege diese Karten leicht versetzt übereinander, sodass du sehen kannst, wie viele Karten du davon hast.

Du solltest vor dir außerdem etwas Platz für deinen **Punktestapel** lassen.

Legt die restlichen Karten als verdeckten Stapel in die Mitte. Das ist der **Nachziehstapel**.

Entscheidet gemeinsam, wer anfängt. Dann seid ihr reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe.



ABLAUF

Wenn du am Zug bist, **BERÜHRE AUF KEINEN FALL** die oberste Karte des Nachziehstapels, bis du entschieden hast, ob du versuchst zu …

PUNKTEN

Ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels und drehe sie um.

Wenn der Mantis die gleiche Farbe hat wie ein Mantis in deinem Aquarium, lege alle Karten dieser Farbe (auch die gerade gezogene) verdeckt auf deinen Punktestapel.

Wenn noch kein Mantis dieser Farbe in deinem Aquarium ist, lege die Karte offen in dein Aquarium.

HINWEIS:

Nur durch die Aktion Punkten kannst du Karten auf deinen Punktestapel legen.

ODER

KLAUEN

Wähle ein anderes Aquarium (nicht deins). Ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels und drehe sie um.

Wenn der Mantis die gleiche Farbe hat wie ein Mantis in diesem Aquarium, lege alle Karten dieser Farbe (auch die gerade gezogene) in dein Aquarium.

Wenn noch kein Mantis dieser Farbe in diesem Aquarium ist, lege die Karte offen in dieses Aquarium.

HINWEIS:

Wenn du erfolgreich klaust, legst du die Karten in dein Aquarium, **NICHT** auf deinen Punktestapel.

Dann ist dein Zug vorbei und der oder die Nächste im Uhrzeigersinn ist am Zug.



AUF DER RÜCKSEITE GEHT'S WEITER …

SOLL ICH PUNKTEN ODER KLAUEN?

Eine der drei Farben auf der Rückseite der Karte ist immer die Farbe des Mantis auf der Vorderseite. Diese Information kann dir helfen zu entscheiden, ob du punkten oder klauen solltest und von wem du klauen solltest.

PUNKTESTAPEL

Du legst Karten immer verdeckt auf deinen Punktestapel (schwarze Seite nach oben), musst aber den anderen die Anzahl der Karten in deinem Punktestapel nennen, wenn sie danach fragen.

SPIELENDE

Wer zuerst 10 oder mehr Karten im eigenen Punktestapel hat, gewinnt die Partie. Die Farbe der Karten spielt dabei keine Rolle.

ALLE KARTEN WEG?

Wenn keine Karten mehr in deinem Aquarium liegen, musst du nichts Besonderes machen. Spiel einfach normal weiter und versuche in deinem nächsten Zug, neue Karten zu bekommen.

Sollte der seltene Fall eintreten, dass der Nachziehstapel leer ist, gewinnt sofort, wer die meisten Karten im eigenen Punktestapel hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Karten im eigenen Aquarium hat.

DAS SPIEL ZU ZWEIT

Es gewinnt, wer zuerst 15 (statt 10) Karten im Punktestapel hat. Immer wenn du erfolgreich klaust, legst du die Karten in dein Aquarium UND bist direkt noch einmal am Zug. Das kannst du beliebig oft wiederholen, bis du Pech beim Klauen hast oder punktest.

EIN SPIEL VON
KEN GRUHL UND JEREMY POSNER

© 2022 EXPLODING KITTENS