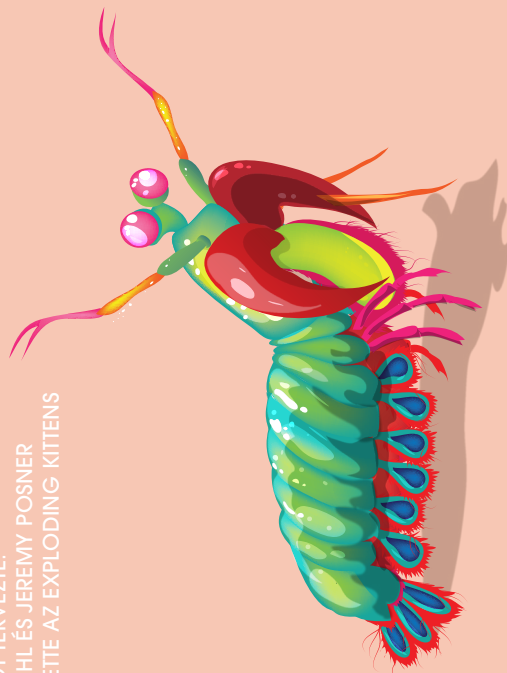


MANTIS

GRAB & GAME

JÁTÉKSZABÁLY

7 ÉVES KORTÓL | 2-4 JÁTÉKOS | 10 PERC



ITT KEZDD AZ OLVASÁST!

TARTOZÉKOK

60 kártya (6 színben, színenként 10)

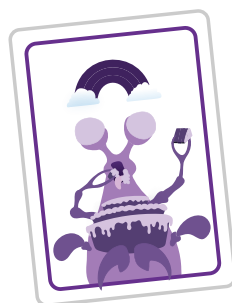
A JÁTÉK CÉLJA

Legyél az első játékos, akinek legalább 10 kártya van a pontkupacában.

A KÁRTYÁK

A kártyák elő- és hátlapja kapcsolatban állnak:

ELŐLAP



HÁTLAP



ZÖLD
SÁRGA
LILA

A kártyák **előlapja** egy egyszínű karaktert ábrázol.

A kártyák **hátlapja** három különböző színt ábrázol.

Egy kártya (fehér háttérszínű) előlapján látható karakter színe mindig megegyezik a kártya (barack háttérszínű) hátlapján látható szín valamelyikével.

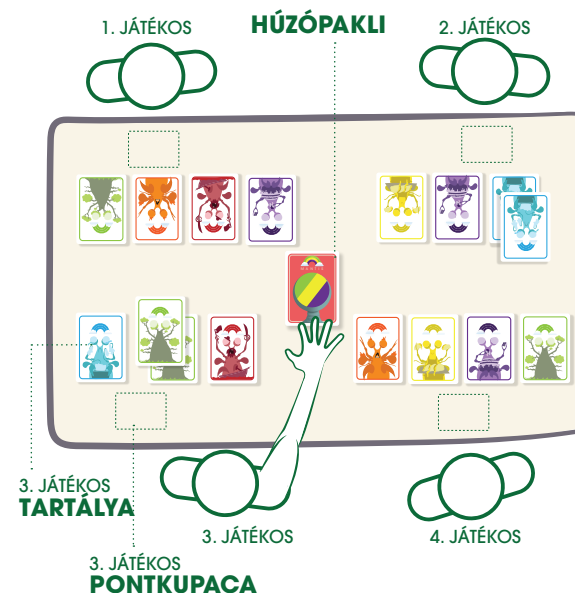
ELŐKÉSZÜLETEK

Keverjétek össze a kártyákat, majd képpel (fehér színnel) felfelé osszatok minden játékosnak 4 kártyát. Egy játékos előtt lévő kártyákat a játékos **tartályának** nevezzük. A tartályodban lévő kártyákat mindig képpel felfelé (fehér háttér) tartsd magad előtt. A kártyákat mindig csoportosítsd szín szerint – ha több ugyanolyan színű karakter is van a tartályodban, azokat tedd kissé elcsúsztatva egymásra, hogy jól látható legyen, egy-egy színből hány kártyád van. (Lásd a lenti ábrát.)

A megmaradt kártyákat (amelyeket nem osztottatok ki), tegyétek képpel lefelé (barack háttér) az asztal közepére. Ez lesz a **húzópakli**.

Minden játékos hagyjon maga előtt egy kis helyet a **pontkupaca** számára. (A pontkupac nem része a tartálynak.)

Válasszatok kezdőjátékost. A játékosok az óramutatóval megegyező irányba követik egymást.



A SZABÁLY A MÁSIK OLDALON FOLYTATÓDIK →

A JÁTÉK MENETE

A köröd során **NE NYÚLJ** a húzópakli felső lapjához, amíg el nem döntötted, hogy **begyűjteni** vagy **rabolni** próbálsz majd.

BEGYŰJTÉS

VAGY

Vedd el a húzópakli legfelső kártyáját, és csapd fel a tartályodba. Ha a kártya fehér oldalán lévő karakter színe megegyezik egy, már a tartályodban lévő másik karakter színével, tedd az összes ilyen színű karaktert (beleértve azt is, amit éppen felcsaptál) a tartályodból a pontozókupacodba. A köröd ezzel véget ér.

Ha nincs másik ugyanilyen színű karaktered, tedd a felcsapott kártyát a tartályodba. A köröd ezzel véget ér.

MEGJEGYZÉS:

A begyűjtés az egyetlen módja annak, hogy kártyákat tegyél a pontkupacodba.

Miután a köröd véget ért, a balra ülő játékos következik.

RABOLNI VAGY BEGYŰJTENI PRÓBÁLJAK?

Mivel a húzópakli felső kártyája (barack színű) hátlapján lévő három szín egyike megegyezik a kártya másik (fehér színű) oldalán lévő karakter színével, minden adott ahhoz, hogy eldönthesd, mivel érdemes próbálkoznod – begyűjtéssel vagy egy bizonyos játékos megrablásával.

PONTKUPACOK

A pontkupacodban lévő kártyákat képpel lefelé (barack háttér) tartsd magad előtt. Az ott lévő karakterek színét titokban tarthatod, a kártyák számát azonban nem – ha valaki megkérdezi, ezt az információt meg kell neki mondanod.

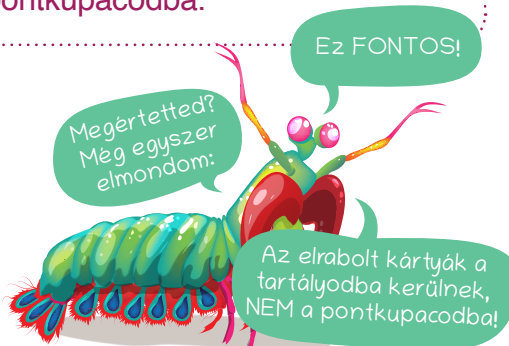
RABLÁS

Vedd el a húzópakli legfelső kártyáját anélkül, hogy megnéznéd a másik oldalát, és csapd fel egy másik játékos tartályába. Ha a kártya fehér oldalán lévő karakter színe megegyezik egy már, játékosársad tartályában lévő másik karakter színével, fogd az összes ilyen színű karaktert (beleértve azt is, amit épp felcsaptál) a játékos tartályában, és tedd a saját tartályodba. A köröd ezzel véget ér.

Ha nincs másik ugyanilyen színű karaktere, tedd a felcsapott kártyát a játékos tartályába. A köröd ezzel véget ér.

MEGJEGYZÉS:

A sikeresen elrabolt kártyák a tartályodba kerülnek, **NEM** a pontkupacodba.



A JÁTÉK VÉGE

Amint egy játékos pontkupacában 10 vagy több kártya gyűlik össze, a játékos győz. A pontkupacokban lévő kártyák színének nincsen jelentősége.

MI VAN, HA ELFOGYTAK A KÁRTYÁK?

Ha kiürül a tartályod, nem történik semmi. Simán folytasd a játékot, és próbálj kártyákat szerezni a tartályodba.

Ha a húzópakli elfogyott, a játék véget ér, és a legtöbb kártyából álló pontkupac tulajdonosa lesz a győztes. Döntetlen helyzet esetén az győz, akinek több kártya van a tartályában. Ha még ezután is egyenlőség áll fent, a játékosok megosztóznak a győzelmen.

KÉTFŐS JÁTÉK

A győzelemhez 10 helyett 15 kártyát kell begyűjteni a pontkupacba.

Ha sikeresen rabolsz a másik játékostól, a rablás után újra te jössz. Ezt akárhányszor eljátszhatod – amíg sikerül megfelelő színű kártyákat felcsapkodnod a másik játékos tartályába, folyamatosan te vagy soron.