

MANTIS.

RÈGLES DU JEU



 2-6 JOUEURS

 10 MIN

MATÉRIEL :
CES INSTRUCTIONS, 105 CARTES
(15 de chacune des 7 couleurs)

HÉ, TOI ! NE LIS PAS CES RÈGLES !

Y a pas pire moyen d'apprendre à jouer à un jeu. Regarde plutôt notre démo vidéo en ligne :

[MANTIS.GAME/HOW](https://mantis.game/how)

UN JEU CONÇU PAR
KEN GRUHL ET JEREMY POSNER

© 2023 EXPLODING KITTENS

OBJECTIF

Être le premier joueur à rassembler au moins 10 cartes dans votre Pile de Score.

CARTES

Dans ce jeu, la face et le dos des cartes sont étroitement liés :

Le **recto** de chaque carte affiche un personnage d'une seule couleur.



Le **verso** de chaque carte comporte trois couleurs différentes.



VERT
JAUNE
VIOLET

La couleur du personnage sur le recto de la carte (côté blanc) correspond toujours à l'une des trois couleurs affichées au verso (côté noir).

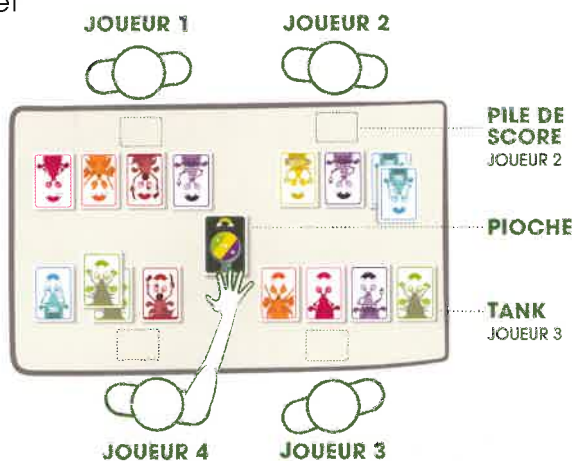
MISE EN PLACE

Mélangez le paquet complet. Chaque joueur reçoit 4 cartes qu'il aligne face visible (côté blanc) devant lui : il s'agit de son **Tank**. Si plusieurs cartes de votre Tank comportent un personnage de la même couleur, empilez-les en laissant dépasser un coin, de manière à voir facilement combien de cartes compte chaque pile (voir image ci-dessous). Les cartes de chaque Tank restent face visible.

Récupérez le reste du paquet (les cartes qui n'ont pas été distribuées) et posez-le face cachée (côté noir) au centre de la table : il s'agit de la **Pioche**.

Chaque joueur laisse un espace libre devant lui pour sa **Pile de Score**.

Déterminez qui jouera en premier et commencez la partie, qui se déroule en sens horaire autour de la table.



DÉROULEMENT

À votre tour, **NE TOUCHEZ PAS** à la première carte de la Pioche tant que vous n'avez pas décidé entre essayer de **Marquer** ou de **Voler** :

MARQUER

Retournez la première carte de la Pioche près de votre Tank. Si la couleur du personnage au recto correspond à celle de n'importe quelle(s) carte(s) de votre Tank, déplacez tous les personnages de cette couleur – y compris celui que vous venez de révéler – dans votre Pile de Score. Votre tour est terminé.

Si elle ne correspond pas, laissez la nouvelle carte dans votre Tank et terminez votre tour.

OU

VOLER

Retournez la première carte de la Pioche près du Tank d'un autre joueur. Si la couleur du personnage au recto correspond à celle de n'importe quelle(s) carte(s) de son Tank, déplacez tous les personnages de cette couleur – y compris celui que vous venez de révéler – dans votre Tank. Votre tour est terminé.

Si elle ne correspond pas, laissez la nouvelle carte dans le Tank adverse et terminez votre tour.

NOTE :

Marquer est le seul moyen d'ajouter des cartes à votre Pile de Score.

NOTE :

Réussir un vol déplace les cartes dans votre Tank, **PAS** dans votre Pile de Score.

Une fois que votre tour est terminé, passez à celui du prochain joueur en sens horaire.



SUITE AU VERSO...

COMMENT CHOISIR ENTRE MARQUER ET VOLER ?

Savoir que la couleur du personnage au recto (côté blanc) de la carte correspond à l'une des trois couleurs affichées au verso (côté noir) vous aide à déduire s'il vaut mieux essayer de marquer ou de voler – et quel joueur cibler dans ce dernier cas.

PILES DE SCORE

Toutes les cartes sont ajoutées face cachée (côté noir) dans votre Pile de Score. Néanmoins, si un joueur vous le demande, vous devez lui indiquer combien de cartes contient votre Pile (mais pas leur couleur).

VICTOIRE

Le premier joueur qui rassemble au moins 10 cartes dans sa Pile de Score remporte la partie ! La couleur des cartes n'a aucune importance.

QUE FAIRE EN CAS DE PÉNURIE DE CARTES ?

Si vous n'avez plus aucune carte dans votre Tank, il ne se passe rien de spécial. Continuez de jouer et essayez d'en récupérer lors de votre prochain tour.

Dans les rares cas où la Pioche serait vide, le joueur qui a rassemblé le plus de cartes dans sa Pile de Score gagne la partie. En cas d'égalité, c'est celui dont le Tank contient le plus de cartes qui l'emporte (parmi les joueurs en lice).

PARTIE À 2 JOUEURS

La condition de victoire passe à 15 cartes au lieu de 10 dans la Pile de Score. Si vous essayez de voler votre adversaire et que la couleur du personnage correspond, vous récupérez ces cartes ET vous effectuez aussitôt un autre tour. Tant que vos tentatives de vol demeurent fructueuses, vous continuez d'enchaîner les tours.

