

CONTINUA DALL'INTERNO...

## 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 sul retro (lato nero), potete scegliere strategicamente se provare a fare punti o a rubare, e da quali giocatori provare a rubare.

## PILA DEI PUNTI

Tutte le carte nella vostra Pila dei Punti devono essere tenute a faccia in giù (lato nero), ma dovete riferire il numero (non il colore) di carte presenti nella vostra Pila a qualsiasi giocatore voglia saperlo.

## VINCERE

Il primo giocatore ad avere 10 o più carte nella propria Pila dei Punti vince. Il colore delle carte non conta.

## E SE LE CARTE FINISCONO?

Se non avete più carte nella vostra Riserva, non dovete effettuare alcuna azione speciale. Continuate semplicemente a giocare e provate a ottenere carte durante il vostro prossimo turno.

Nella rara eventualità in cui la Pila di Pesca venga esaurita, vince il giocatore con più carte nella propria Pila dei Punti.

Se più giocatori hanno lo stesso numero di carte nella propria Pila dei Punti, vince il giocatore con più carte nella propria Riserva.

## VARIANTE PER 2 GIOCATORI

Giocate fino a che non avete 15 carte, invece di 10, nella vostra Pila dei Punti. 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 ad abbinare correttamente il colore del personaggio mentre rubate, potete continuare a svolgere turni.

DESIGN DEL GIOCO:  
KEN GRUHL E JEREMY POSNER

©2022 EXPLODING KITTENS

MANTIS.

# REGOLAMENTO



 2-6 GIOCATORI

 10 MINUTI

**CONTENUTO:**  
**105 CARTE**  
(7 colori, 15 carte per  
ciascun colore)

## HEY, NON LEGGETE QUESTO REGOLAMENTO!

Leggere è il modo peggiore per imparare a giocare.  
Guardate il nostro tutorial online:

**MANTIS.GAME/HOW**

## OBIETTIVO

Essere il primo giocatore ad avere 10 o più carte nella propria Pila dei Punti.

## CARTE

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

FRONTE



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

RETRO



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

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).

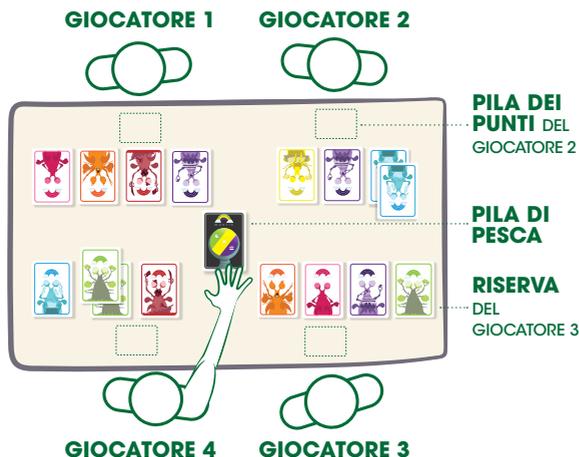
## PREPARAZIONE

Mescolate il mazzo e distribuite 4 carte a faccia in su (lato bianco) 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). 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 (vedere l'immagine sottostante).

Collocate il resto del mazzo (le carte che non avete distribuito) a faccia in giù (lato nero) al centro del tavolo. Questa è la **Pila di Pesca**.

Ogni giocatore deve lasciare un po' di spazio davanti a sé anche per la **Pila dei Punti**.

Scegliete un giocatore che giochi per primo e procedete in senso orario.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Durante il vostro turno, **NON TOCCATE** la carta in cima alla Pila di Pesca fino a quando non avrete deciso se **provare a fare punti** o **provare a rubare**:

### PROVARE A FARE PUNTI

Prendete la carta in cima alla Pila di Pesca, giratela e collocatela nella vostra Riserva. Se il colore del personaggio (lato bianco della carta) corrisponde al colore del personaggio su una o più carte già presenti nella vostra Riserva, spostate tutte le carte di quel colore (inclusa quella che avete appena girato) nella vostra Pila dei Punti. Il vostro turno termina.

Se non corrisponde, lasciate la carta nella vostra Riserva. Il vostro turno termina.

### PROVARE A RUBARE

Prendete la carta in cima alla Pila di Pesca, giratela e collocatela nella Riserva di un altro giocatore. Se il colore del personaggio (lato bianco della carta) corrisponde al colore del personaggio su una o più carte già presenti nella Riserva di quel giocatore, spostate tutte le carte di quel colore (inclusa quella che avete appena girato) nella vostra Riserva. Il vostro turno termina.

Se non corrisponde, lasciate la carta nella Riserva dell'altro giocatore. Il vostro turno termina.

#### NOTA:

Provare a fare punti è l'unico modo per spostare carte nella vostra Pila dei Punti.

#### NOTA:

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

Quando il vostro turno termina, prosegue il giocatore successivo in senso orario.

Questo è IMPORTANTE!

Avete letto quella parte? Ve la ripeterò:

Rubare consente di spostare carte nella vostra Riserva, **NON** nella vostra Pila dei Punti.

CONTINUA SUL RETRO...