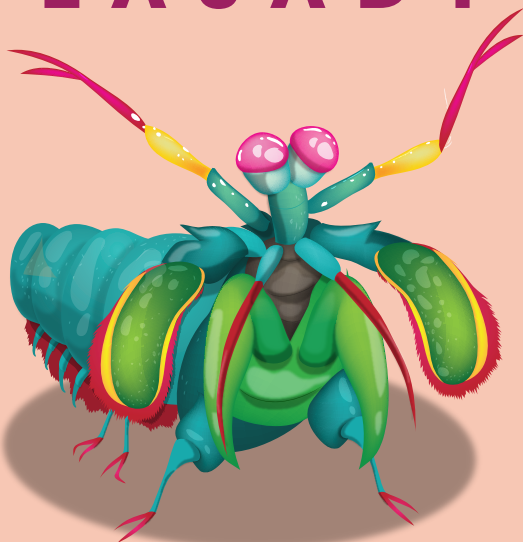


MORDERCZE KREWETKI™

ZASADY



 2-6 GRACZY

 10 MINUT

ZAWARTOŚĆ: 105 KART
(po 15 kart w 7 kolorach)

EJ, TY! NIE CZYTAJ TYCH ZASAD!

Czytanie zasad to najgorszy sposób, żeby nauczyć się gry. Nie lepiej po prostu obejrzeć filmik instruktażowy? Znajdziesz go tutaj:

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

CEL GRY

Zostań pierwszym graczem, który będzie miał co najmniej 10 kart na swoim stosie punktowanych kart.

KARTY

W tej grze awersy i rewersy kart są ze sobą ściśle powiązane.

Na **awersie** każdej karty znajduje się jednokolorowa postać.



Na **rewersie** każdej karty są 3 różne kolory.



ZIELONY
ŻÓŁTY
FIOLETOWY

Kolor postaci na awersie (białej stronie karty) zawsze odpowiada 1 z 3 kolorów na rewersie (czarnej stronie karty).

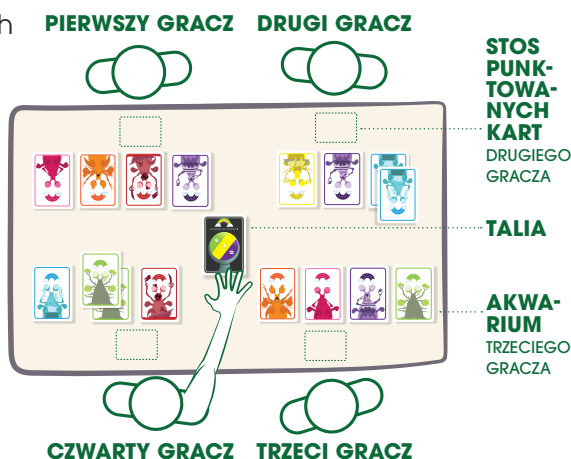
PRZYGOTOWANIE DO GRY

Potasuj talię i rozdaj każdemu z graczy po 4 karty awersami (białą stroną) do góry. Zbiór kart przed graczem to jego **akwarium**. Karty w akwarium muszą być zawsze położone awersami (białą stroną) do góry. Jeśli masz w akwarium więcej niż 1 kartę z postacią tego samego koloru, trzymaj te karty razem w taki sposób, żeby widzieć, ile ich jest (zob. grafikę poniżej).

Weź resztę kart (karty, których nie rozdajesz) i umieść je rewersami (czarną stroną) do góry na środku stołu. To Wasza **talía**.

Każde z Was powinno również zostawić sobie miejsce na **stos punktowanych kart**.

Wybierzcie pierwszego gracza i kontynuujcie rozgrywkę zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.



PRZEBIEG GRY

W swojej turze **NIE MOŻESZ DOTKNAĆ** wierzchniej karty z talii, dopóki nie zdecydujesz, czy chcesz spróbować **zapunktować**, czy **ukraść**.

SPRÓBUJ ZAPUNKTOWAĆ

Weź wierzchnią kartę z talii i odkryj ją w swoim akwarium. Jeśli kolor postaci na białej stronie odpowiada kolorowi którejś z postaci w Twoim akwarium, przenieś wszystkie postacie tego koloru (łącznie z właśnie odkrytą) na stos punktowanych kart i zakończ turę.

Jeśli kolor postaci nie odpowiada kolorowi żadnej postaci, umieść odkrytą postać w swoim akwarium i zakończ turę.

ALBO

SPRÓBUJ UKRAŚĆ

Weź wierzchnią kartę z talii i odkryj ją w akwarium innego gracza. Jeśli kolor postaci na białej stronie odpowiada kolorowi którejś z postaci w akwarium tego gracza, przenieś wszystkie postacie tego koloru (łącznie z właśnie odkrytą) do swojego akwarium i zakończ turę.

Jeśli kolor postaci nie odpowiada kolorowi żadnej postaci, umieść odkrytą postać w akwarium tego gracza i zakończ turę.

WAŻNE!

Możesz umieszczać karty na swoim stosie punktowanych kart tylko wtedy, gdy próbujesz zapunktować.

Gdy zakończysz turę, rozpoczyna się tura kolejnego gracza (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara).

WAŻNE!

Jeśli uda Ci się ukraść karty, przенosisz je do swojego akwarium, **NIE** na swój stos punktowanych kart.



* Rawki błazny są tak drapieżne i silne, że zdarza im się złamać palce nieostrożnych nurków. Z nimi nie ma żartów!

CIĄG DALSZY...

LEPIEJ PRÓBOWAĆ ZAPUNKTOWAĆ CZY UKRAŚĆ?

Wiesz, że postać na awersie (białej stronie karty) jest w 1 z 3 kolorów zaznaczonych na rewersie (czarnej stronie karty), więc możesz świadomie decydować, czy wolisz próbować zapunktować, czy ukraść kartę, a jeśli to drugie, to od którego gracza.

STOSY PUNKTOWANYCH KART

Trzymaj swój stos punktowanych kart rewersami (czarną stroną) do góry. Inni gracze mogą Cię w każdej chwili spytać, ile masz kart (ale nie jakiego koloru!), a Ty musisz im odpowiedzieć.

ZWYCIĘSTWO

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zgromadzi na stosie punktowanych kart co najmniej 10 kart. Kolor kart nie ma znaczenia.

CO, JEŚLI SKOŃCZĄ SIĘ NAM KARTY?

Jeśli skończą się karty w Twoim akwarium, nic się nie dzieje. Graj dalej i spróbuj zdobyć jakieś w swojej kolejnej turze.

Może się zdarzyć, że talia się wyczerpie, zanim ktoś osiągnie warunek zwycięstwa. Wówczas wygrywa gracz, który ma najwięcej kart na stosie punktowanych kart. Jeśli kilka osób ma taką samą liczbę kart na stosie punktowanych kart, wygrywa ten z graczy, który ma najwięcej kart w swoim akwarium.

WARIANT 2-OSOBOWY

Gra dobiega końca, gdy któreś z Was będzie miało co najmniej 15 kart na swoim stosie kart punktowanych. Jeśli uda Ci się ukraść kartę od drugiego gracza i trafić na kartę odpowiadającą kolorem jego kartom, możesz je ukraść ORAZ natychmiast rozegrać kolejną turę. Jeśli w próbach kradzieży będziesz cały czas trafiać na karty odpowiadające kolorem kartom przeciwnika, możesz cały czas rozgrywać kolejne tury.