

Les faiseurs de liens présentent **MANTIS**

Nombre de joueurs

2 à 6

Compétences nécessaires

Compter jusqu'à 15.

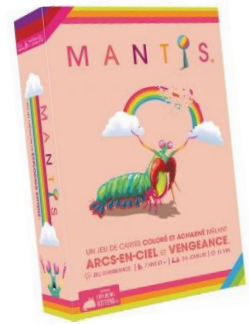
Durée d'une partie

15 à 20 minutes.

Matériel

105 cartes, une règle du jeu

► Présentation rapide



Le but du jeu d'être le premier à collecter des cartes pour les mettre dans sa pile de score. (15 cartes pour deux joueurs, 10 s'il y a au moins trois joueurs).

Au dos de chaque carte figure un cercle barré de 3 couleurs. Sur l'autre face de la carte figure une crevette Mante qui aura une de ces trois couleurs mais laquelle ?

► Déroulement de la partie

On mélange les cartes et on distribue 4 cartes à chaque joueur qu'il pose, faces visibles en une rangée devant lui. Le reste des cartes non distribuées forme la pile de pioche.

A son tour, le joueur actif réalise deux actions :

1 En premier il pioche une carte (face cachée) et doit dire ce qu'il va faire : l'utiliser pour prendre toutes les cartes d'une couleur d'un de ses adversaires ou placer la carte devant lui.

2 Dans un deuxième temps il retourne sa carte et découvre sa couleur.

► *S'il avait choisi de la placer devant lui* et qu'elle correspond à une couleur déjà présente, toutes les cartes de cette couleur, même celle piochée vont dans sa pile de score.

► *Si la carte piochée est d'une couleur qui n'est pas placée dans sa rangée, la carte tirée rejoint les autres cartes de sa rangée.*

► *S'il avait désigné un adversaire* et que la carte retournée a une couleur qui correspond à des cartes déjà possédées par cet adversaire, il lui prend toutes ses cartes et les récupère pour les placer devant lui. Si cet adversaire n'avait pas de cartes de la couleur piochée, cet adversaire gagne la carte qu'il peut placer dans sa rangée devant lui.

Fin de la partie

Quand un des joueurs atteint le nombre de cartes demandé (10 ou 15) dans sa pile de score.

► La règle en vidéo



La vidéo de règles en anglais bien sous-titrée
La vidéo du service culturel de la ville de Frouard

<https://ludicity.fr/qr/1s1j-0007>



► Conseil : bien mélanger les cartes entre chaque manche

► Mise en place et conseils pour jouer avec les enfants

- Pour une première partie, avant de la commencer, on peut faire quelques essais pour comprendre le principe des trois couleurs au dos de la carte.
- Bien insister sur le fait que le choix de placer la carte devant soi ou de vouloir en prendre chez son adversaire, ce choix doit être fait avant que la carte soit retournée.
- Choisir et bien définir la zone où sera posée la pile de cartes qui vont faire le score.

► Trois variantes, autres manières de jouer

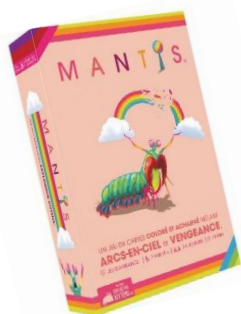
1. Au début de chaque partie, chacun doit tirer une carte qu'il garde secrète et qu'il place ensuite retournée à côté de ses 4 cartes placées devant lui. Cette carte secrète vous oblige à avoir au moins trois cartes de sa couleur à la fin de la partie. Elle sera vérifiée à la fin.
2. Si un joueur tente de voler une carte et échoue (c'est-à-dire que la carte piochée ne correspond pas à une couleur possédée par son adversaire), en plus de lui donner la carte, il va devoir lui donner en plus, une de ses cartes. Les deux cartes vont rejoindre les cartes que son adversaire a placées devant lui.
3. On peut fixer 3 cartes maximum par couleur dans chaque pile de score. Si un joueur pioche une carte qui correspond à une couleur déjà présente 3 fois dans sa pile de score, il doit la défausser. (ce maximum peut être porté à 4 lorsque l'on joue à deux).



► Pour jouer à deux

Mantis se joue à deux mais cette fois, le gagnant est celui qui réussit le premier à avoir 15 cartes dans sa pile de cartes score.

En savoir plus sur la crevette Mante



Amusez-vous bien !

Le jeu « Mantis » a été créé par Ken GRUHL et Jeremy POSNERET, illustré par Matthew INMAN
Il est édité par EXPLODING KITTENS



Création et diffusion de la fiche : LUDiCiTY

D'autres fiches de présentation de jeux sur LUDICITY.FR

Faiseursdeliens.fr –Mantis04-2