

für 2 - 6 Spieler

SPIELINHALT:

- 1 Spielplan
- 6 Sprit-Tableaux
- 6 Mantas mit Ständern
- 6 Zählsteine
- 110 Spielkarten
- 1 Anleitung

SPIELVORBEREITUNG

Der Spielplan wird auf einen möglichst großen Spieltisch aufgebaut. Jeder Spieler erhält ein Sprit-Tableau mit einem dazugehörigen Zählstein. Die Mantas werden in die dazugehörigen Standfüße gedrückt und auf dem Parkplatz in der Ecke des Spielplans abgestellt.

Jetzt werden die Spielkarten nach den Rückseiten sortiert:

- 38 GTI-Karten
- 12 Friseur-Karten
- 36 Karten "Geiles Zubehör"
- 24 Hochzeits-Karten mit roten ASS-Rückseiten

Die 38 GTI-Karten werden gut gemischt und als Stapel mit der Rückseite nach oben auf den Tisch abgelegt.

Es gibt 6 verschiedene Karten "Geiles Zubehör" und 4 verschiedene Hochzeits-Karten. Je Spieler benötigt man einen Satz dieser Karten.

Beteiligen sich z.B. 4 Spieler, so benötigt man 24 Karten "Geiles Zubehör"- und 16 Hochzeits-Karten, d.h. von jedem Motiv werden 4 Karten benötigt. Die restlichen Hochzeits- und Karten "Geiles Zubehör" werden in den Karton zurückgelegt; man benötigt sie nicht für das Spiel.

Je Spieler gibt es einen Manta und 2 Friseur-Karten gleicher Farbkennung. Die Friseur-Karten sind rechts unten mit einem farbigen Punkt markiert. Die Farbe zeigt an, welcher Manta zu welcher Friseur gehört (z.B. roter Manta gehört zur Friseur-Karte mit rotem Punkt),

Ausnahme: Bei 2 Spielern werden 3 Friseur-Karten und 3 zugehörige Mantas eingesetzt.

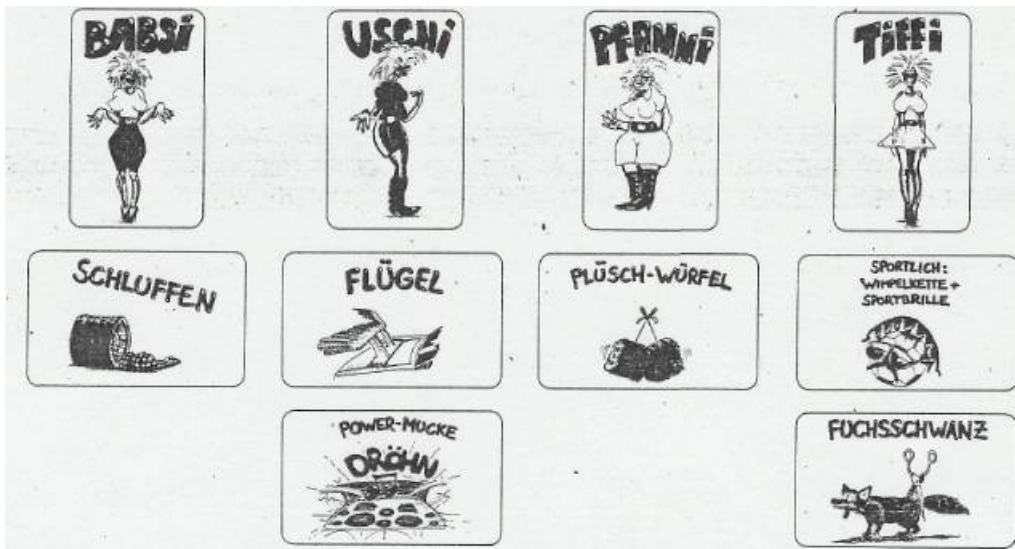
Die restlichen Friseur-Karten und Mantas kommen in den Karton.

SPIELBEGINN

Die Friseur-Karten werden getrennt, so daß 2 gleiche Kartenstapel vorhanden sind. Also z.B. links Susi, rechts Susi, links Uschi, rechts Uschi, usw. Nun wird der erste Stapel aufgedeckt. Die verschiedenen Friseur-Karten werden nebeneinander auf den Tisch gelegt und zwar so, daß später jeweils 6 Karten "Geiles Zubehör" angelegt werden können.

Die anderen Friseur-Karten werden verdeckt gemischt und jeder Spieler zieht eine Karte, schaut sie sich an und legt sie verdeckt vor sich ab. Nun weiß jeder Spieler, welche Friseur zu ihm gehört.

Wichtig: Die Spieler kennen zu Spielbeginn nur Ihre eigenen Friseur-Karten und ihre Mantas, nicht die der anderen Mitspieler.



SPIELZIEL

Das Manta-Spiel gliedert sich in 2 Spielphasen.

In der ersten Spielphase werden die Mantas getunt, ohne daß die einzelnen Spieler zu erkennen geben, welche Friseur sie "lieben" und welchen Manta sie fahren. Wem es zuerst gelingt, an seiner Friseur 6 verschiedene Karten "Geiles Zubehör" anzulegen, gibt sich zu erkennen und muß nun in der 2. Spielphase Trauzeugen, Ringe, Sekt und Blumen einsammeln und kann dann in der Kirche Hochzeit feiern. Aber aufgepaßt, der schwarze GTI stört diesen Mantafahrer ständig bei seinem Vorhaben, seine Friseur zum Traualtar zu bringen.

SPIELREGELN

Jeder Mantafahrer verfügt zu Beginn des Spieles über einen vollen Tank mit 45 Litern. Der Zählstein wird auf die Zahl 45 gestellt. Die Wertetabelle zeigt an, wieviel Liter der Manta pro Spielzug verbraucht. Grundsätzlich darf nur auf der rechten Straßenseite und vorwärts gefahren werden. Ein überqueren der Mittellinie (wenden, abbiegen } zählt als ein Feld. Jedes **Feld** darf auf beiden Straßenseiten nur einmal besetzt werden. Der jüngste Mantafahrer beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Vorsicht: Geht dem Mantafahrer der Sprit aus, ist für ihn das Spiel zu Ende. Er scheidet vorzeitig aus. Also rechtzeitig tanken!

- * Vollgetankt wird an Tankstellen auf den Feldern: 7, 21, 29.
- * Karten "Geiles Zubehör" gibt es in den Tuning-Shops auf den Feldern: 6,16, 22.
- * Hochzeits-Karten gibt es auf den Feldern: 4, ,11,18, 27, **31**.
- * Geheiratet wird in der Kirche auf Feld 35.
- * Karten "Geiles Zubehör" können im Manta Club, Felder 1 + 2 getauscht werden.
- * Geparkt wird jeweils vor dem Gebäude, auf der richtigen Straßenseite.

1. SPIELPHASE

Jeder Spieler kann mit jedem Manta fahren. Er fährt mit dem Manta zu einem beliebigen Tuning-Shop, Tankstelle oder zum Manta Club. Er trägt die verbrauchten Liter mit Hilfe des Zählsteines auf seinem Sprit-Tableau ab.

GTI-Karten, Karten "Geiles Zubehör" und Hochzeits-Karten (rote ASS-Rückseite) liegen als Stapel neben dem Spielplan auf dem Tisch.

In der 1. Spielphase werden nur die Karten "Geiles Zubehör" benutzt. Erreicht man einen Tuning-Shop nimmt man die oberste Karte auf und legt sie bei einer beliebigen Friseur an. Bei den Friseuren dürfen jeweils nur unterschiedliche Karten "Geiles Zubehör" angelegt werden (siehe Abb. Seite 2).

Grundsätzlich darf nicht zweimal hintereinander der gleiche Tuning-Shop oder die gleiche Tankstelle von ein und dem selben Manta angefahren werden (z.B. darf man nicht von Feld 7 auf Feld 8 fahren, umkehren und wieder zurück auf Feld 7).

Hält man beim Manta Club darf eine beliebige, schon bei den Friseuren angelegte Karte "Geiles Zubehör" verlegt werden.

Bei jedem Spielzug darf jeweils nur ein Straßenfeld angefahren werden, d.h. Zwischenstops sind nicht erlaubt. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sind bei einer Friseurin bereits 6 verschiedene Karten "Geiles Zubehör" angelegt, gibt sich der zugehörige Mantafahrer zu erkennen. Er nimmt die Friseurin-Karte und seine Zubehörkarten und legt sie neben sich auf den Tisch. Dieser Mantafahrer darf in der 2. Spielphase nur noch mit seinem Manta fahren. Die Mitspieler dürfen diesen Manta nicht mehr bewegen.

Für die anderen Mitspieler geht die 1. Spielphase so lange weiter, bis auch an der jeweiligen Friseurin 6 verschiedene Karten "Geiles Zubehör" angelegt wurden.

2. SPIELPHASE

Der Mantafahrer hat mit 6 Karten "Geiles Zubehör" seinen Manta richtig getunt und soll nun die 4 verschiedenen Hochzeits-Karten einsammeln. Dazu muß er die Felder 4,11,18, 27 oder 31 in beliebiger Reihenfolge, nacheinander anfahren.

Befindet sich der Mantafahrer auf einem der genannten Felder, zieht der Spieler eine Hochzeits-Karte vom verdeckten Stapel. Hat er die Karte noch nicht, kann er sie offen vor sich hinlegen. Im anderen Fall kommt die Karte wieder unter den Stapel.

Nach jedem Spielzug muß in der 2. Spielphase eine GTI-Karte aufgenommen werden, die Anweisung laut vorgelesen und ausgeführt werden.

Wird die GTI-Karte nicht mehr benötigt, wird sie sofort nach dem Befolgen der Anweisung unter den Stapel geschoben.

Hat ein Spieler alle 4 verschiedenen Hochzeitskarten, fährt er auf Feld 35 zur Kirche. Wenn er dieses Feld erreicht, braucht er keine GTI-Karte mehr ziehen und ist Sieger des Manta Manni Spieles.

Manta Manni und ASS wünschen Ihnen viel Spass.

Gestaltung und Ideen: Michael Bohne und Dirk Niewöhner



Vereinigte Aitenburger und Stralsunder Spielkarten-Fabriken AG
Fasanenweg 5, W-7022 Leinfeiden



Diese Anleitung wurde gedruckt auf Alsaprint, aus 100% Altpapier, chlprfrei recycled. Ausgezeichnet mit dem blauen Umweltschutzzeichen.