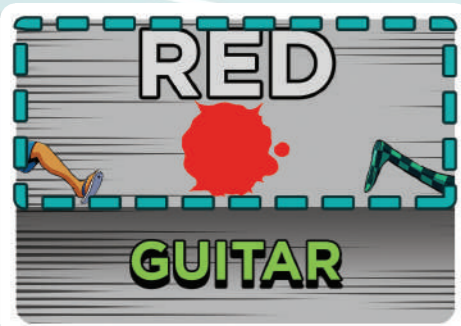


Ang mga Clue Cards at Puzzles

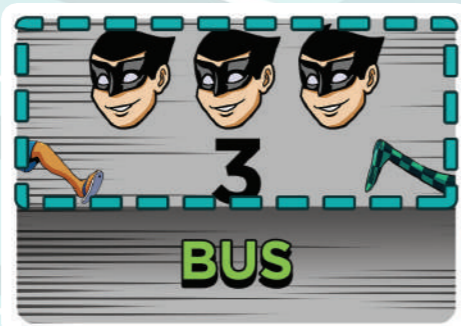
KULAY PUZZLE

Para maging tama, dapat pareho ang kulay ng pintura sa nakasulat.



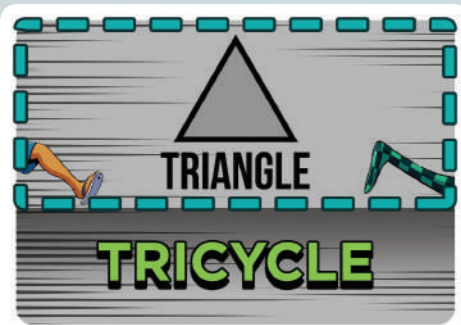
PAGBILANG PUZZLE

Para maging tama, dapat pareho ang bilang ng Lastikman sa nakasulat.



HUGIS PUZZLE

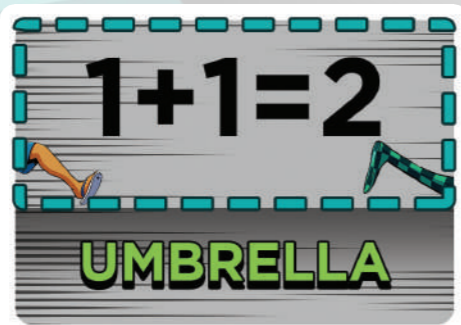
Para maging tama, dapat pareho ang hugis sa nakasulat.



5

MATH PUZZLE

Kung tama ang Math, tama ang Puzzle.



6

Easy Mode

Tanggalin ang mga **Clue** cards na tingin niyo masyadong mahirap. Pwede ring isa lang ang ipakitang **Clue** Card kada round; kung Mali ang **Clue**, si **Lastikman** ang tatapikin; kung tama, ang nakasulat na **Anyo** dito ang tatapikin.

Hard Mode

Para sa Hard Mode, tanggalin ang **Lastikman** card, gamitin ang dalawang (2) **Hard Mode Lastikman** cards. Magkaiba na ngayon ang kailangan niyong tapikin kung **Parehong Tama** o **Parehong Mali** ang mga **Clue**.

Challenge Mode

Para sa mga gusto ng mas challenging na laro, subukan ang Challenge Mode. Pagkatapos ng Setup at pag nakita na ng mga players ang mga **Palit-Anyo** cards, pumili ng apat (4) na **Palit-Anyo** cards at itaob ang mga ito. Pagkatapos ng bawat round, ang nanalo sa round ay pipili ng isang (1) **Palit-Anyo** card na babaliktarin.

Dahil dito, pwedeng facedown ang ibang **Palit-Anyo** cards habang hinahanap niyo si Lastikman. Kailangan niyong maalala kung saan ang mga ibang **Palit-Anyo** card. Pwede ding baliktarin ng nanalo ang isang (1) nakataob para kita na ulit kung anong **Palit-Anyo** card siya.

Credits

Game Design: Aaron Galzote of Balangay Entertainment
 Development: Aaron Galzote, Nicanor Marco P. Valdez, Marx Ian A. Rulloda
 Project Management: Aaron Galzote, Nicanor Marco P. Valdez
 Art, Graphic Design, Production: Aaron Galzote, Nicanor Marco P. Valdez, ABS-CBN Corporation, Freddie Tan
 Producer: Freddie Tan
 Special thanks to all the playtesters.
 © 2019. ABS-CBN Corporation under license by Mars Ravelo Komiks Characters, Inc. All Rights Reserved. Game mechanics designed by Balangay Entertainment, Inc. Published under license by Ludus Distributors Corp. Under License of Mars Ravelo Komiks Characters, Inc. Lastikman and the Lastikman logo are copyrights of Mars Ravelo Komiks Character, Inc. "Lastikman: Tagu-taguan" and the distinctive design, text, layout, and elements of the Palit-Anyo Cards, Clue Cards, Rule book, and Box are registered copyrights of Ludus Distributors Corp. and Balangay Entertainment, Inc. No portion of this game may be reproduced in any way or form without permission from Ludus Distributors Corp., and ABS-CBN Corporation.



Watch the tutorial video and download the English rulebook at www.balangay.games/lastikmancardgame

Kamusta, mga bata! Ako ang superhero na malakas bumanat: si Lastikman! Kaya niyo ba akong talunin sa isang laro ng tagu-taguan? Wag niyong kalimutan na kaya kong magbago ng anyo sa kahit anong bagay kaya hindi ito magiging madali! Ang unang makahanap sa akin nang limang (5) beses ang panalo!

Ang Lastikman: Tagu-taguan ay 15 mins na laro para sa 2-6 players.

Components



1 Lastikman Card



2 Hard Mode Cards



16 Palit-Anyo Cards



42 Clue Cards

1

Overview ng Laro

Bawat round, magbibigay si **Lastikman** ng dalawang (2) **Clue** kung ano ang bago niyang anyo sa mga **Palit-Anyo** cards. Ang unang tatapik sa tamang **Palit-Anyo** card ay panalo sa round at makakakuha ng isang (1) **point**.

Setup

1. Ilagay ang **Lastikman** card sa gitna ng mesa.
2. Balasahin ang 16 **Palit-Anyo** cards. Tapos, isa-isa niyong ilagay ang mga **Palit-Anyo** cards sa mesa na nakapaligid sa **Lastikman** card.
3. Balasahin ang 42 **Clue** cards at hatiin sa dalawang **Clue** deck. Ilagay ang dalawang **Clue** deck sa mesa kung saan maabot ng lahat ng players.
4. Pwede nang magsimula!

Ittura ng Laro



2

Ang Isang Round

Sa bawat round, mag-uunahan ang mga player na hanapin si Lastikman. Gawin ang dalawang (2) steps na ito bawat round:

Step 1: Bumunot at Ipakita ang dalawang (2) Clue Card

Step 2: Makipag-unahan para hawakan si Lastikman

Kung baguhan kayo sa game, subukan niyo munang mag Trial Round para maintindihan kung paano laruin ang game.

Step 1: Ihanda at Ipakita ang Dalawang (2) Clue

1. Mamili ng dalawang (2) player. Sila ang magpapakita ng **Clue** cards sa round na ito.
2. Ang dalawang (2) napiling player ay sabay na bubunot ng tig-isang **Clue** card.
3. Ibabaliktad at ilalatag nila ang hawak nilang **Clue** card sa mesa nang sabay para makita ito ng lahat ng players.

3

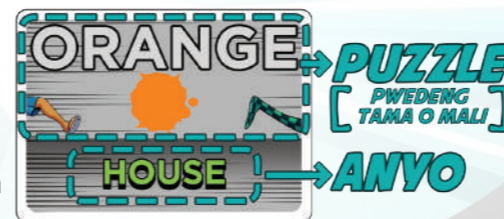
Step 2: Makipagunahan para hawakan si Lastikman

Pag pinakita na ang dalawang (2) **Clue**, mag-uunahan ang mga player para tapikin ang tamang **Anyo** ni Lastikman sa mga **Palit-Anyo** card sa mesa!

Ang bawat **Clue** card ay may:

- **Puzzle** (na pwedeng **Tama/Mali**)
- Nakasulat na **Anyo**

Ang itatapik na **Anyo** ay depende sa kung ilan sa **Clue** ang tama.



Para malaman kung **Tama** o **Mali** ang isang **Clue**, tignan ang page 5.

Special Rules

- Isang kamay lang ang pwedeng gamitin pang-tapik.
- Pag may nahawakan ka nang **Palit-Anyo** card, bawal nang galawin ang kamay. (touch move)

Ilan ang Tama?	Ang Anyo na Tatapikin	Halimbawa
0 (Walang Tama)	Hindi siya nagpalit-anyo! Tapikin ang Lastikman card.	<p>Tapikin si Lastikman!</p>
1 (Isang Tama)	Tapikin ang Anyo na nakasulat sa tamang Clue .	<p>Tapikin ang School!</p>
2 (Parehong Tama)	Hindi siya nagpalit-anyo! Tapikin ang Lastikman card.	<p>Tapikin si Lastikman!</p>

End ng Round at ang susunod na Round

Ilagay ang isa sa mga nagamit na **Clue** card sa harap ng nanalo sa round para magsilbing pambilang ng **points**. Ilagay ang naiwang gamit na **Clue** card sa discard pile.

Simulan ang susunod na round mula

sa Step 1. Ibang mga player naman ang magpapakita ng **Clue** cards sa susunod na round. Ang unang makakakuha ng limang (5) **points** ang panalo sa Tagu-taguan!

4