

FERAL MANTIS





Karla Paniagua



FERAL MANTIS

El libro de Em

Ilustraciones de
Adrián Pérez Acosta



loqueleo®



FERAL MANTIS

D.R. © del texto: Karla Paniagua, 2025

D.R. © de las ilustraciones: Adrián Pérez Acosta, 2025

D.R. © del epílogo: Patricio Betteo, 2025

D.R. © Santillana Educación México, S.A. de C.V., 2025

Av. Río Mixcoac 274, piso 4, Col. Acacias
03240, México, Ciudad de México

Primera edición: octubre de 2025

ISBN: 978-607-585-219-5

Impreso en México

Reservados todos los derechos conforme a la ley. El contenido y los diseños íntegros de este libro se encuentran protegidos por las Leyes de Propiedad Intelectual. La adquisición de esta obra autoriza únicamente su uso de forma particular y con carácter doméstico. Queda prohibida su reproducción, transformación, distribución y/o transmisión, ya sea de forma total o parcial, a través de cualquier forma y/o cualquier medio conocido o por conocer, con fines distintos al autorizado.

Esta obra se terminó de imprimir en octubre de 2025,

www.loqueleo.com/mx



A los Devil Marlins, mi equipo de la vida

A todas las queridas personas que, generosamente, se tomaron el tiempo para leer el manuscrito y compartirme sus experiencias con los videojuegos y juegos de mesa

A Adrián Pérez Acosta, Margarita Arroyo, Patricio Betteo, Mónica Romero Girón, Lizbeth Alvarado, Manuel Meza y a todo el equipo creativo detrás de este libro

A los mantis ferales que, una vida después, siguen visitando mi jardín

K.P.

A las personas pubertas que tienen este libro en sus manos. Dibujé este libro pensando en ustedes. Si lo saben ver, encontrarán que soy de los pocos adultos que recuerdan alguna vez haber tenido la edad de Em. Reciban mis condolencias

A.P.A.

Instructivo para jugar Feral Mantis

Objetivo:

Explora un hábitat hostil, sobrevive a mantis feroces y encuentra la ooteca antes que el equipo rival.

Preparación

1. Arma el tablero con los módulos octagonales colocados boca abajo.
2. Mezcla y coloca los mazos de cartas de mantis y de acción.
3. Cada jugador elige un rol: Exploración, Defensa, Investigación, Curación o Multitarea.
4. Cada jugador recibe 5 tokens de supervivencia.

Turno del jugador

1. Realiza la acción correspondiente a tu rol.
2. Roba una carta del mazo de acción. Algunas posibles: Observar, Atacar, Curar, Huir, Explorar el terreno, Sabotear, Realizar acción inesperada.
3. Si exploras un nuevo módulo del tablero, resuelve su contenido: puede haber trampas, mantis ocultas, alimento, ostáculos o la ooteca.

Cartas de mantis

Al revelar una mantis, saca una carta del mazo correspondiente. Puedes encontrar especies como:

- *Carolina* (baja ferocidad)
- *Orquídea, Cabeza de hoja* (media ferocidad)
- *Gigante asiática* (alta ferocidad)

Cada carta indica especie, atributos (camuflaje, ataque aéreo, velocidad) y nivel de ferocidad, que define cuántos tokens puedes perder.

Modos de juego

- Día: más seguro, mayor visibilidad.
- Noche: menos visibilidad, más riesgo.

Cómo ganar

Gana el equipo que encuentre primero la ooteca o conserve más sobrevivientes que el rival.

Pierdes si:

- El otro equipo encuentra la ooteca antes.
- Todos los miembros de tu equipo mueren.

Consejo

Usa tu rol con estrategia, coopera y mantente alerta: en la selva de las mantis, todo puede cambiar en un turno.



Jenny



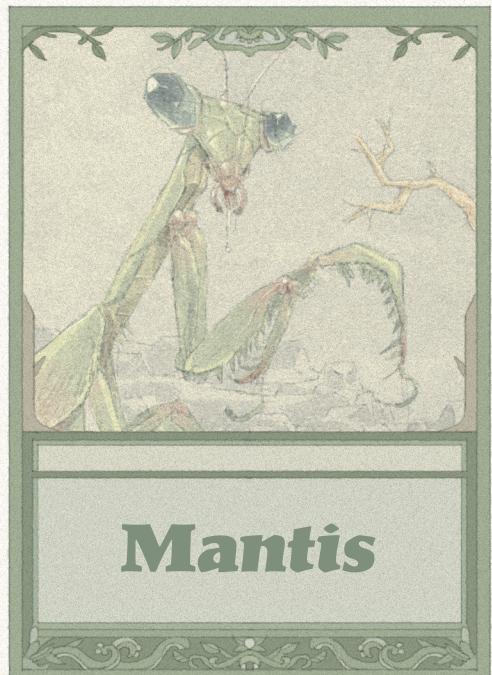
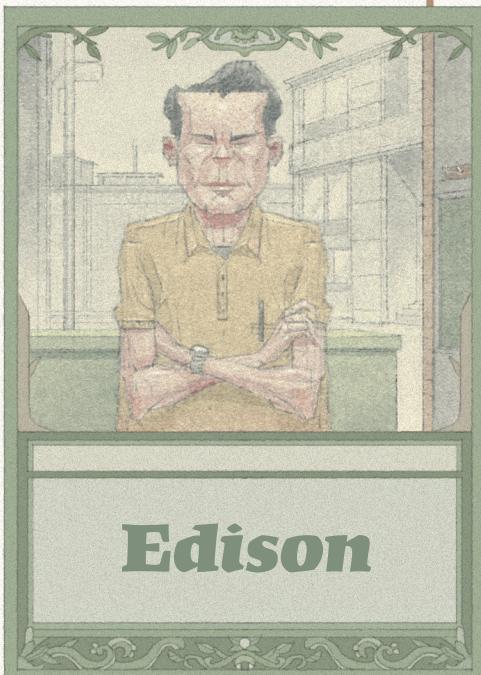
Profesora



Papá



Mamá



A veces tenía unos dolores terribles. Lo único que me quitaba las ganas de morirme era abandonar mi cuerpo y estar en otro que funcionaba a la perfección y mejor que a la perfección, la verdad, un rato aunque fuera; y con problemas que no eran los míos.

GABRIELLE ZEVIN,
Mañana, y mañana, y mañana