

La valle dei Mammut

Un gioco di Bruno Faidutti, cartoni di Gérard Mathieu

Sei pronto per indossare una pelle leopardata e un pelliccia di leone, prendere in mano la clava di plastica e scaraventarti fuori per una sortita di caccia selvaggia, come nella buona tradizione dei film hollywoodiani di serie B? Allora sei pronto per la Valle dei Mammut!

La tua tribù sarà la prima a sconfiggere i nemici? Riuscirà a prosperare, moltiplicarsi e conquistare territori sempre più vasti? Sei pronto per la battaglia contro tribù rivali e bestie feroci? Sei pronto per cacciare, pescare, mietere i campi per avere abbastanza cibo da riuscire a sopravvivere? Allora benvenuto nella Valle dei Mammut... e buona fortuna!

Componenti

- Plancia di gioco:
 - Composta da due metà disegnate da entrambe le parti
- Carte:
 - 40 Carte Fato (Verdi)
 - 15 Carte Evento Estate (Gialle)
 - 15 Carte Evento Inverno (Blu)
- 2 Dadi
- 1 Sacchetto per le pedine Animali
- Pedine e segnalini:
 - 54 pedine Animali raffiguranti un animale da una parte e lettere sul retro ad indicare da dove l'animale inizia
 - 8 pedine Lupi con nessuna lettera sul retro
 - 6 serie di pedine Primitivi; 10 Guerrieri & 6 Donne per ogni giocatore
 - 1 pedina Donna neutra
 - 1 pedina Guerriero neutro
 - 1 segnalino di legno per le stagioni
 - 9 Segnalini Raccolto; su di una faccia vi è raffigurata 1 spiga, sull'altra 2 spighe
 - 9 segnalini Indendio/Alluvione
 - 2 segnalini Steccato
 - 5 segnalini Accampamento per ogni giocatore, da un lato raffiguranti un Villaggio dall'altro una Grotta
 - 6 segnalini Fuoco
 - 42 segnalini Cibo, di varie taglie

Preparazione

- I giocatori scelgono un lato per le due metà della plancia di gioco e le accostano, in tal modo vi sono 4 possibili scenari su cui giocare.
- Un giocatore tiene la banca del cibo. Un altro sarà il responsabile per la comparsa degli animali, un terzo gestisce le carte evento.
- Tutti i segnalini Animali, con eccezione degli 8 Lupi che non hanno lettere sul retro, sono messi nel sacchetto.
- Le Carte Evento Inverno ed Estate sono mescolate separatamente e piazzate a faccia in giù negli spazi predisposti sulla plancia di gioco.
- Ogni giocatore prende tutti i segnalini del proprio colore – ciò consiste in: 10 Guerrieri, 6 Donne e 5 Campi, e segnalini Cibo per un totale di 12 punti. Se è la prima volta che giochi prendi 15 punti cibo.

NOTA: Non c'è differenza tra primitivi grassi e primitivi magri; sono rappresentati così solo per variare.

- Il primo giocatore è scelto a caso.
- Iniziando con il primo giocatore e procedendo in senso orario intorno al tavolo, ogni giocatore, a turno, piazza i propri segnalini (1 Accampamento, 2 Donne & 5 Guerrieri) su un qualsiasi spazio (esagono) libero sulla plancia di gioco. Se un segnalino Accampamento è messo in uno spazio pianura o foresta è girato in modo da indicare un Villaggio, se invece è messo in uno spazio montagna è girato come Caverna. All'inizio del gioco è proibito mettere il tuo Accampamento su uno spazio adiacente ad un Accampamento di un altro giocatore, a meno che i due Accampamenti non siano divisi da un fiume. Un giocatore che mette un Accampamento su una pianura se vuole può subito spendere 1 punto Cibo per piantare un raccolto in tale spazio (metti un segnalino Raccolto, con la faccia con 2 spighe visibile).
- 5 Carte Fato (solo 4 carte in una partita con 5 o 6 giocatori) sono date in mano a ciascun giocatore. Le rimanenti sono rimesse, faccia in giù, nello spazio apposito sulla plancia di gioco. I giocatori possono quindi guardare le loro Carte Fato.
- Il segnalino di legno delle Stagioni è posto nel secondo turno dell'estate.
- Si è ora pronti ad iniziare il gioco.

Turni di gioco

Un anno nella Valle dei Mammut è divisa in due stagioni: estate e inverno. Queste stagioni sono a loro volta divisi in tre turni distinti (come si può vedere sulla ruota nella plancia di gioco). Ogni turno è a sua volta diviso in fasi che sono sempre giocate nello stesso ordine. Le fasi descritte nel seguito in grassetto devono essere giocate per ogni turno, le altre solo in certi turni.

Il gioco si svolge in tre turni d'estate seguiti da tre turni d'inverno, seguono altri tre turni d'estate, e così di via finché qualcuno non vince la partita (vedi la fase 10 di seguito).

NOTA: poiché il gioco inizia con il segnalino del turno sul secondo turno dell'estate, ci sono solo due turni d'estate nel primo anno.

Le fasi di un turno

- 1) Eventi (eccetto per i primi due turni del gioco)
- 2) Arrivo dei Nuovi Animali
- 3) Movimento degli Animali
- 4) Movimento dei Primitivi e preparazione degli Accampamenti
- 5) Combattimento
- 6) Sopravvivenza
- 7) Nascite (alla fine della stagione)
- 8) Semina del Raccolto (alla fine dell'inverno)
- 9) Pesca di Nuove Carte Fato (alla fine della stagione)
- 10) Fine del turno

1) Eventi (Nessuna carta evento è pescata nei primi due turni del gioco)

Tutti i segnalini Incendio e Inondazione sono rimossi prima di pescare nuove carte evento.

Pesca una Carta Evento dal mazzo corrispondente alla stagione in gioco. Mostra la carta a tutti i giocatori e risolvi i suoi effetti immediatamente. Poi metti la carta nel pozzo vicino al mazzo da cui hai pescato. Quando il mazzo è esaurito, rimescola tutte le carte scartate per creare un nuovo mazzo.

Regioni

Alcuni eventi richiedono la selezione di una regione. Una regione è definita come un gruppo continuo di spazi dello stesso tipo: pianure, foreste o montagne (considera i vulcani come montagne quando determini le regioni). Le regioni sono usualmente costituite da svariati spazi adiacenti; comunque possono esistere regioni di un solo spazio. Una regione è divisa da un fiume, quindi spazi di montagna adiacenti con un fiume che scorre attraverso sono regioni distinte.

Sulla plancia di gioco ci sono 6 regioni Pianure, 6 regioni Foreste e 6 regioni Montagne. Ogni regione è indicata con un numero da 1 a 6. Un tiro di dado quindi può indicare un numero corrispondente ad una regione.

Effetti continuativi

Certi effetti (siccità, ecc.) hanno un effetto continuativo fino alla fine della stagione. A meno che non sia indicato diversamente nella carta stessa, puoi lasciare queste carte scoperte sulla plancia di gioco in modo da ricordare a tutti che l'effetto è ancora in opera.

NOTA: il testo scritto in italico sulla carta evento si applica solamente quando usi le regole avanzate per il Fuoco.

2) Arrivo dei nuovi animali

Pesca dal sacchetto un numero di segnalini animale corrispondente alla seguente tabella :

	4 - 6 giocatori	2 - 3 giocatori
Solo nel primo turno	6	5
Negli altri turni d'estate	4	3
Nei turni d'inverno	2	1

Nota: Se, in seguito all'eliminazione di uno o più giocatori, rimangono solo tre giocatori o meno, il numero di animali da pescare deve essere ridotto di conseguenza.

Ogni segnalino è piazzato sulla plancia di gioco negli spazi specificati dalla lettera sul retro del Segnalino Animale. Una lettera maiuscola marrone indica che l'animale compare in uno spazio di montagna. Una lettera verde minuscola indica invece che l'animale compare in uno spazio pianura o foresta. Come si può notare questi spazi sono ai bordi della plancia di gioco.

3) Movimento degli animali

Gli Animali posizionati sullo stesso spazio dove si trovano degli umani non si muovono.

Tira un dado e riferisciti alla "Bussola dei dadi" sulla plancia di gioco per determinare la direzione del movimento di tutti gli animali.

Tutti gli animali che possono muoversi si muovono sempre del massimo movimento nella direzione indicata. Gli animali che cominciano il loro movimento con un ostacolo nella direzione indicata dalla Bussola dei Dadi, si muovono nella direzione opposta se possibile. Questi ostacoli sono montagne e fiumi per certi animali; il lago, i bordi della plancia di gioco, uno spazio con un segnalino Incendio o uno con un segnalino Inondazione sono ostacoli per tutti gli animali.

	Numero di spazi	Attraversare montagne	Attraversare fiumi	Calpestare i raccolti
Lupi	3	Si	No	No
Tigre dai denti a sciabola	3	Si	No	No
Orsi	2	Si	Si	No
Bisonti	2	No	No	Si
Rinoceronti	1	No	No	Si
Mammut	1	No	No	Si

Una volta che un animale è stato mosso di almeno uno spazio, dovrà fermarsi se sul suo cammino incontra un ostacolo. Esso infatti NON girerà intorno all'ostacolo né completerà il movimento nella direzione opposta. Se un animale muove in uno spazio dove vi siano degli umani, l'animale si ferma. Se un animale muove in uno spazio dove altri animali della stessa specie hanno completato i loro movimenti, il nuovo arrivato si fermerà andando a formare un'orda (o gruppo) con gli altri animali. Queste orde o gruppi si muoveranno e combatteranno insieme per il resto del gioco.

NOTA: In rari casi il movimento di animali può condurre a diversi risultati nella creazione di gruppi a seconda dell'ordine in cui gli animali vengono mossi. I giocatori devono in questi casi scegliere l'ordine tale per cui si vengano a formare orde o gruppi piuttosto che il contrario.

Quando un grande animale (vedi tabella precedente) muove attraverso o finisce il suo movimento su uno spazio di Pianura coltivato, le piantagioni sono calpestate & danneggiate. Il Segnalino della Piantagione è girato sulla faccia che indica solo una spiga di grano. Se una piantagione danneggiata è calpestate nuovamente, è distrutta.

Nessun animale può transitare su uno spazio in cui vi sia un incendio o un'inondazione. Altresì nessuna animale può muoversi in un lago, oppure fuori dei bordi della plancia di gioco.

4) Movimenti di tribù & creazione degli accampamenti

Movimenti dei segnalini

Dopo il primo turno, il Primo Giocatore è il giocatore che ha il maggior numero di accampamenti in gioco (in caso di parità il primo diventa quello con il numero maggiore di guerrieri e donne, in caso di parità ulteriore, il primo è colui che ha il maggior numero di cibi. Se vi è nuovamente parità, i giocatori interessati tirano un dado e vince chi fa il dado più alto). Nel primo turno del gioco il Primo Giocatore è colui che ha piazzato per primo il suo accampamento.

Partendo dal Primo Giocatore e continuando in senso orario, ogni giocatore, a turno, muove tutti i propri Segnalini Primitivo (Guerriero o Donna) che desidera. I giocatori devono completare le loro mosse prima che il giocatore successivo possa iniziare il movimento.

I Segnalini Primitivo posizionati su uno spazio occupato da animali o da una tribù opposta non possono muovere a meno che il loro numero non superi il numero di animali o di segnalini nemici. In quest'ultimo caso se la tribù volesse muovere lo può fare ma deve lasciare sullo spazio di partenza almeno un numero pari a quello degli animali o dei segnalini nemici.

Ogni segnalino primitivo può muoversi di 1 o 2 spazi. Un segnalino primitivo deve fermarsi se arriva su uno spazio montagna. Un segnalino primitivo non può oltrepassare né un lago, né un fiume. Un nuovo primitivo arriva su uno spazio occupato da segnalini nemici o animali può continuare se sullo spazio rimangono un numero sufficiente di segnalini (ovvero pari o superiore a quello dei segnalini nemici o animali).

Creare un accampamento

Se 1 guerriero e 1 donna della stessa tribù si trovano soli in uno spazio libero senza nemici o animali possono, invece di muovere, creare un Accampamento. Un segnalino Accampamento è immediatamente piazzato in questo spazio. Se lo spazio è una pianura o una foresta, metti un segnalino accampamento con la faccia del Villaggio, se è una montagna la faccia deve essere della Caverna. Se vi sono segnalini di animali o nemici l'Accampamento non può essere fatto.

Non puoi avere più di un Accampamento per ogni spazio. Devi sempre tenere almeno una donna nell'Accampamento, altrimenti l'accampamento è considerato abbandonato e automaticamente rimosso dalla plancia di gioco. Il segnalino potrà essere riutilizzato in seguito.

5) Combattimento

C'è un combattimento in ogni spazio dove vi siano segnalini di tribù diverse o di una tribù e animali, eccetto nel caso specifico in cui una donna incontra guerrieri di altri tribù.

Bonus si combattimento	
Risultato del dado degli umani	Risultato del dado Degli animali
+1 per ogni guerriero * +1 in un proprio villaggio +2 in una propria caverna	+1 per ogni animale

**1 animale solitario o 1 guerriero solitario hanno un +1 di bonus da combattimento*

Per prima cosa, tutti i combattenti del Primo Giocatore sono risolti, poi continuando in senso orario, tutti i combattimenti degli altri giocatore in successione. Ogni giocatore decide l'ordine nel quale avvengono i propri combattimenti. Ogni combattente tira un dado e aggiunge i bonus al numero uscito (vedi la tabella precedente). Il giocatore che ha il punteggio minore perde un segnalino (a sua scelta) che sta partecipando al combattimento. In caso di parità, si tirano i dadi nuovamente. Il combattimento continua, tirando i dadi, finché tutti i combattenti di un giocatore sono eliminati.

Combattimenti tra primitivi

Solo i guerrieri prendono parte al combattimento contro altri guerrieri; le donne girano intorno gridando e guardando senza poter aiutare (ricordate quei vecchi film di serie B?). Le donne si uniscono alla tribù che ha vinto. Se la vittoria è di una tribù nemica, i segnalini delle donne

della tribù perdente sono rimpiazzate con quelle della tribù vincente, se ve ne sono disponibili. Se il vincitore non ha più segnalini donne, i segnalini sono semplicemente eliminati.

Donne che si ritrovano da sole nello stesso spazio di un guerriero (o di più guerrieri) di un'altra tribù sono catturate senza combattere, e i loro segnalini sono scambiati come visto. Donne che sono da sole nel loro accampamento possono essere catturate nello stesso modo (senza cioè combattere).

Se i segnalini di tre o più tribù sono nello stesso spazio, tutti i giocatori coinvolti tirano un dado. Tutti i giocatori eccetto il giocatore o i giocatori che ottengono il risultato più alto perdono un segnalino primitivo.

Se in uno spazio vi sono sia animali che tribù nemiche, viene risolto prima il combattimento tra primitivi, poi i primitivi rimanenti combattono contro gli animali.

Conquistare accampamenti & donne

Il giocatore che conquista un accampamento nemica prende il 25 % (arrotondato per difetto) della riserva di cibo dal giocatore conquistato, o il 50 % (arrotondato per difetto) se era l'ultimo accampamento rimasto. Dopo aver raziato le riserve di cibo, il vincitore può scegliere tra: rimpiazzare l'accampamento e le donne con i segnalini del suo colore, oppure bruciare l'accampamento e massacrare le donne (togliere tutti i relativi segnalini dallo spazio).

Donne e Combattimenti

Mentre le donne non combatteranno mai contro un guerriero, esse combatteranno contro altre donne. Se una donna si trova su uno spazio con un'altra donna devono combattere. I combattimenti tra donne non ricevono alcun bonus dato al guerriero, ma possono ricevere il bonus dell'accampamento e quello dato dalle carte fato che non sono specificamente riferite ai guerrieri.

Combattimenti contro animali

Il giocatore sceglie un altro giocatore che tirerà i dadi per gli animali. Gli animali della stessa specie nello stesso spazio sono considerati un'orda o gruppo (vedi la tabella di seguito) e devono combattere insieme, mentre animali da soli e animali di diversa specie devono essere combattuti in successione.

Tutti i segnalini dei primitivi (guerrieri e donne) devono partecipare al combattimento. In ogni caso, le donne non hanno alcun bonus per il tiro del dado. Un giocatore che perde un segnalino primitivo mentre combatte un animale può scegliere di eliminare una donna o un guerriero.

Gli animali uccisi ritornano nel sacchetto. Il vincitore riceve punti cibo come illustrato nella tabella per ogni animale ucciso.

Mammut	6 punti
Rinoceronte	5 punti
Bisonte	4 punti
Orso	3 punti
Tigre dai denti a sciabola	2 punti
Lupo	1 punti

6) Sopravvivenza

Ogni giocatore calcola il numero di punti cibo che ha guadagnato in questo turno, e sottrae il numero di punti cibo che consuma in questo turno. In dipendenza dal fatto che il risultato sia positivo o negativo il giocatore dovrà fare le seguenti cose:

- **Positivo** – Si prende tale numero di segnalini cibo dalla banca del cibo, ed essi vengono aggiunti alla propria riserva di cibo.

- **Negativo** – Il giocatore deve pagare tale numero di segnalini cibo dalla propria riserva alla banca del cibo. Se questo giocatore non ha sufficiente cibo nella propria riserva per sfamare l'intera tribù, deve scegliere quali segnalini primitivi eliminare.

Alcuni spazi nella plancia di gioco producono cibo quando sono occupati da segnalini di primitivi. Uno spazio produce la stessa quantità di cibo indipendentemente dal numero di segnalini che si trovano in tale spazio.

Guadagnare Punti Cibo

- **Pesca** (durante tutto l'anno) 1 punto cibo per ogni spazio occupato sulle sponde di un lago o lungo un fiume.
- **Raccolta** (solo in estate) 1 punto cibo per ogni spazio foresta occupato. Quindi uno spazio foresta sulle sponde di un lago produce 2 punti cibo, uno per la pesca e uno per la raccolta.
- **Mietitura** (Solo l'ultimo turno dell'estate) 8 punti cibo per ogni spazio con il raccolto che è occupato e intatto; 4 punti cibo per ogni spazio con il raccolto occupato ma danneggiato. Tutti i segnalini Raccolto sono rimossi dalla plancia di gioco dopo la mietitura.

Consumo di Punti Cibo

Donne e Guerrieri in una tribù consumano 1 punto cibo a testa. I segnalini primitivo che il giocatore non può, o non desidera, sfamare sono eliminati.

7) Nascite (alla fine di ogni stagione)

C'è 1 nascita in ogni accampamento dove vi sia 1 segnalino donna e 2 nascite dove vi siano 2 o più segnalini donna. Tira un dado per determinare il sesso di ogni nuovo segnalino:

- 1 - 2 : è un segnalino donna.
- 3 - 4 - 5 : è un segnalino guerriero.
- 6 : gemelli! (tira il dado 2 volte (uno per ogni gemello), ma ora un 6 significa guerriero).

Piazza un nuovo segnalino primitivo per ogni nuova nascita. Questi nuovi segnalini sono immediatamente considerati adulti, e sono pronti per un movimento normale, per il combattimento, ecc.

Una tribù non può mai avere più di 10 guerrieri e 6 donne in gioco. Anche se tutti i segnalini di un genere sono già in gioco il giocatore deve comunque tirare un dado per determinare il sesso

nel nascituro. Quindi se il tiro del dado indica un sesso per cui non vi siano più ulteriori segnalini, quel giocatore perde quella nascita.

8) Seminare il raccolto (solo alla fine dell'inverno *)

Una tribù può seminare il raccolto su spazi pianura che contengono villaggi che egli controlla. Seminare costa un punto cibo per ogni nuova piantagione (devi piantare il tuo grano per farne crescere di nuovo). Il Segnalino Raccolto con 2 spighe di grano è piazzato nello spazio della semina. Ogni giocatore può piazzare un solo Segnalino Raccolto per ogni spazio.

Il retro del Segnalino del Raccolto (che mostra una sola spiga di grano) è usato per indicare i danni che una piantagione riceve quando grossi animali lo calpestano, o per effetto di un evento.

Eccezione: Durante la Preparazione di un nuovo gioco (prima che il primo turno inizi), i giocatori che hanno un villaggio in uno spazio pianura possono seminare il raccolto, anche se il gioco ha inizio a metà estate.

9) Pesca nuove carte fato (alla fine di ogni stagione)

Alla fine di ogni stagione, i giocatori che hanno meno di 5 carte fato nella loro mano (4 carte fato per una partita con 5 o 6 giocatori) ricevono solo 1 nuova carta fato, indipendentemente dal numero di carte che hanno già giocato. Se il mazzo delle carte fatto si esaurisce, si rimescolano le carte scartate creando un nuovo mazzo.

Utilizzo delle carte fatto

I giocatori possono usare le loro carte Fato quando vogliono (considerando le restrizioni della carta stessa) durante la partita. Ogni carta Fato può essere utilizzata una sola volta (a meno che non sia rimescolata nel mazzo quando questo finisce) e deve essere scartata dopo l'utilizzo. Un giocatore che gioca una carta Fato non ne riceve una nuova fino alla fine della stagione (fase 9), quando i giocatori che ne hanno il diritto ne ricevono una (e solo 1).

NOTA: Il testo stampato in italico nelle carte fatto si applicano solamente quando si gioca alle regole avanzate per il Fuoco.

10) Fine del turno & vittoria

Alla fine del turno, il segnalino delle stagioni viene mosso di uno spazio in senso orario sulla ruota delle stagioni ed un nuovo turno inizia.

Se, alla fine del turno, un giocatore controlla 4 o più accampamenti, quel giocatore lo deve rendere noto a tutti gli altri giocatori. Se alla fine del turno successivo, il giocatore controlla ancora 4 o più accampamenti (non necessariamente gli stessi di prima) quel giocatore vince la partita.

Se, alla fine di un turno, ci sono solo animali rimasti sulla plancia di gioco, gli uomini si sono estinti. In questo caso tutti i giocatori perdono la partita – questa è la vita!

Resurrezione

Un giocatore che è stato eliminato prima della fine del primo anno, può ricominciare il gioco con una nuova tribù. In tal caso, il giocatore resuscitato riceve solamente 3 guerrieri, 1 donna, 8 punti cibo e 3 carte fato.

All'inizio del secondo turno, dopo la pesca delle carte evento e l'arrivo degli animali, il giocatore resuscitato piazza i suoi nuovi segnalini in uno spazio libero a sua scelta ai bordi della plancia di gioco. Il gioco continua poi normalmente per il resto del turno. Ogni giocatore può usare una sola volta durante ogni partita questa "resurrezione".

Regole avanzate: Fouco

Se i giocatori volessero un gioco più complesso e intenso, possono usare le seguenti regole.

Obiettivo del Gioco

Per vincere, non è sufficiente avere 4 accampamenti alla fine di 2 turni consecutivi, devi anche avere il Fuoco!

I movimenti dei Segnalini & la Cattura del Fuoco

Quando un segnalino (o segnalini) primitivo si trova su uno spazio vulcano senza nemici o animali, egli può, invece di muovere, catturare il fuoco.

Un segnalino primitivo, anche se si muove, può prendere il fuoco da uno spazio adiacente ad uno spazio in cui vi sia un incendio, o dove vi sia una fuoriuscita di lava da un vulcano in eruzione. Il segnalino può catturare il fuoco prima o dopo il movimento, fintantoché non ci sono segnalini nemici o animali nello stesso spazio nel momento in cui il fuoco viene catturato.

Combattimento

Una tribù che ha catturato il fuoco ha un bonus di +1 nel combattimento contro gli animali. Un giocatore che conquista un accampamento di una tribù che ha il fuoco, cattura il fuoco dalla tribù sconfitta senza privare quest'ultima del fuoco, a meno che non sia l'ultimo accampamento della tribù sconfitta (vedi di seguito).

Sopravvivenza

In inverno, la sopravvivenza richiede 1.5 punti cibo per ogni segnalino (il totale viene arrotondato per difetto) per tutti i giocatori che non possiedono il fuoco.

Possesso del Fuoco

Il possesso del fuoco è indicato ponendo un Segnalino Fuoco in uno dei tuoi accampamenti. Se questo campo è conquistato o abbandonato, la tribù non perde il possesso del fuoco, ma il segnalino del fuoco è spostato in un altro accampamento della stessa tribù. Tuttavia, se una tribù perde il suo ultimo accampamento, perde anche il possesso del fuoco.

Eventi & Carte Fato

Si applicano anche i testi scritti in italico sulle carte fato.

Tradotto da emanuele.ornella@libero.it