

MAMMUT (ed. Queen Games 2011)

di Kristian Amundsen Ostby

per 2-5 giocatori da 8 anni in su

durata media di una partita: 30 min.

Obiettivo

Alla fine della caccia al mammut, i cacciatori si trovano a dover dividere il bottino. Ogni giocatore cerca di ottenere per sé la parte maggiore. Le carte azione hanno un ruolo importante nel cercare di raggiungere questo obiettivo. Una volta che le parti sono state assegnate, viene calcolato il punteggio e vince il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vittoria.

Componenti (far riferimento alle figure presenti sul regolamento originale)

2 tabelloni, uno per il punteggio (segnapunti) ed uno per il deposito delle prede

1 mammut Primo Giocatore

2 x 5 piccoli mammut in 5 colori

5 grossi mammut in 5 colori

1 indicatore del round di gioco

19 carte Azione : 8 carte Preda e 11 carte Punteggio

35 tessere Animali (esagonali, 7 tipi diversi di animali x 5)

31 tessere Preda

1 tessera Sciamano

1 sacchetto di stoffa

Preparazione

- ogni giocatore sceglie un colore e piazza uno dei piccoli mammut sullo spazio iniziale del segnapunti *interno* delle pellicce (di fronte alla cava), mettendo l'altro piccolo mammut di fronte a sé per indicare il colore scelto. Tutti i giocatori piazzano il loro grosso mammut nello spazio 10 del segnapunti *esterno* (indica i punti vittoria = PV).
- mescolare le carte azione e distribuirne 2 ad ogni giocatore, mettendo le restanti nell'apposito spazio sul tabellone deposito (quello con l'ascia ben evidenziata, l'altro è per gli scarti).
- separare le tessere animali per tipologia e piazzarle nel centro del tabellone deposito, ciascun gruppo sull'icona corrispondente. Se si gioca in 4 o 5 giocatori mettere una tessera animale di ciascun tipo nel sacchetto (vuoto). Ciascun giocatore pesca una tessera nel sacchetto e la mette davanti a sé. Le tessere che rimangono nel sacchetto vengono rimesse nel deposito nei rispettivi spazi.
- il mammut Primo Giocatore viene assegnato al giocatore più giovane.
- l'indicatore del round di gioco viene posizionato nel corrispettivo spazio posto in basso sul tabellone segnapunti: in 2-3 giocatori metterlo nello spazio 1, in 4-5 giocatori metterlo nello spazio 2. Ciò vuol dire che **in 2-3 giocatori il gioco dura 5 round, in 4-5 dura 4 round**.
- mettere le 31 tessere preda e la tessera sciamano nel sacchetto.

Svolgimento del gioco

Il primo giocatore mescola le tessere nel sacchetto e svuota il sacchetto facendo cadere tutte le tessere nel centro dell'area di gioco. Se necessario egli sposta leggermente le tessere per separarle e renderle meglio visibili, ma senza capovolgerle. Ogni round consiste di 2 fasi: suddivisione del bottino e punteggio.

1. SUDDIVISIONE DEL BOTTINO

Impadronirsi delle tessere

A cominciare dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, i giocatori svolgono i propri turni, **dovendo** scegliere per ogni turno **una** di queste due possibili azioni:

- scegliere un **qualsunque numero** di tessere poste al centro dell'area di gioco (anche tutte, compresa la tessera sciamano) e metterle di fronte a sé (unica azione possibile all'inizio del gioco per il primo giocatore)
- prendere **tutte** le tessere di un avversario, metterne almeno una nel centro e le restanti davanti a sé

Attenzione: se il giocatore possiede già davanti a sé un certo numero di tessere preda, egli salterà il suo turno e potrà giocare più avanti nel round se qualche avversario gli avrà rubato le tessere (sempre al proprio turno seguendo l'ordine di gioco).

Giocare carte azione

Prima di impadronirsi delle tessere, un giocatore può giocare un numero di carte azione a piacere. Ci sono 2 tipi di carte azione:

- carte Preda, giocate scoperte e con effetto immediato per il giocatore attivo
- carte Punteggio, giocate coperte, vengono rivelate solo all'inizio della fase Punteggio

Nota: le carte Punteggio hanno effetto anche sugli avversari. Le carte azione che rimangono in mano alla fine del gioco non sono di alcuna utilità.

Fine della fase

Se l'**unico** giocatore **senza** tessere preda decide di prendere le tessere poste nel centro, egli dovrà prenderle tutte. Ciò pone fine alla fase di divisione del bottino. Questo giocatore sarà il primo giocatore del round successivo e riceverà il mammut Primo Giocatore.

2. PUNTEGGIO

Preparazione

- I. Rivelare tutte le carte Punteggio giocate
- II. Rivelare tutte le tessere con raffigurato un punto interrogativo

A questo punto tutti i giocatori calcolano il loro punteggio e lo segnano sul segnapunti esterno dei punti vittoria.

Nota: un giocatore non può avere meno di 0 PV. Il segnalino rimane sullo spazio 0 finché non si guadagnano nuovi PV.

Lo sciamano

La tessera sciamano risolve ogni tipo di parità a favore del giocatore che la possiede. Se i giocatori alla pari non possiedono la tessera sciamano, vince il giocatore che è seduto più vicino a quello che possiede la tessera sciamano, considerando questa vicinanza in senso orario se la tessera è sul lato che mostra le frecce rosse, in senso antiorario se la tessera è sul lato che mostra le frecce blu.

Calcolare il punteggio delle tessere preda nel seguente ordine (e considerare man mano le relative carte Punteggio giocate):

Ascia

I giocatori pescano una carta azione per ogni tessera ascia posseduta, a cominciare dal giocatore che possiede la tessera sciamano e proseguendo in senso orario. Nell'ultimo round della partita ogni tessera ascia conquistata in quel round vale 3 PV (non vengono pescate carte)

Pelliccia

- I. I giocatori avanzano il proprio mammut di uno spazio per ogni tessera pelliccia posseduta lungo il segnapunti relativo alle pellicce (seguendo la direzione indicata dalle frecce)
- II. Il giocatore che è in testa sul segnapunti delle pellicce guadagna un numero di PV equivalenti al round giocato (indicato dall'apposito indicatore del round sullo stesso tabellone)
- III. Il giocatore che invece è ultimo perde un numero di PV equivalenti al round giocato (indicato dall'apposito indicatore del round sullo stesso tabellone)

Zanna

I giocatori guadagnano 2 PV per ogni tessera zanna posseduta

Cibo

- I. Il giocatore che possiede più tessere cibo guadagna 8 PV
- II. Il giocatore al secondo posto per il maggior numero di tessere cibo guadagna 5 PV
- III. Il giocatore al terzo posto per il maggior numero di tessere cibo guadagna 2 PV

In una partita a 2 giocatori viene attribuito solo il primo punteggio (8 PV), mentre in una partita a 3 giocatori solo i primi due (8 e 5 PV)

Nota: un giocatore che non possiede alcuna tessera cibo non può guadagnare alcun punteggio per questo tipo di tessera

Fuoco

Il giocatore che possiede il minor numero di tessere fuoco perde 5 PV.

Animali

I giocatori ricevono una tessera animale (esagonale) dello stesso tipo della/e loro tessera/e preda posseduta/e se non possiedono ancora quel tipo di animale. Nessun giocatore può possedere più di una tessera per ogni tipo di animale.

Nota: possedere diversi tipi di animali farà guadagnare PV alla fine della partita.

Fine del round

Un round ha termine quando è stata completata la fase del punteggio.

Tutte le carte giocate vengono scartate coperte nell'apposito spazio sul tabellone deposito.

Il primo giocatore muove di uno spazio in avanti l'indicatore del round, quindi mette le 31 tessere preda e la tessera sciamano nel sacchetto e le rimescola.

Fine del gioco

La partita termina alla fine del round 5, quando ha luogo un'ulteriore fase di calcolo del punteggio, che tiene conto del numero di differenti animali che si sono raccolti durante il gioco:

0-2 animali = 0 PV

3 animali = 4 PV

4 animali = 9 PV

5 animali = 15 PV

6 animali = 22 PV

7 animali = 30 PV

Il giocatore col maggior numero di PV (indicati sul segnapunti esterno) è il vincitore. In caso di parità vince il giocatore col maggior numero di pellicce (indicate sul relativo segnapunti interno). In caso di ulteriore parità, ci saranno più vincitori.

Regole per 2 giocatori

Applicare le regole del gioco base con le seguenti modifiche:

■ **SUDDIVISIONE DEL BOTTINO:** entrambi i giocatori formano 2 gruppi separati di tessere preda. Durante il proprio turno ogni giocatore mette le tessere preda in uno dei due gruppi e se vuole impossessarsi delle tessere dell'avversario, dovrà prendere solo quelle di uno dei due gruppi. Se un giocatore possiede già due gruppi separati di tessere, egli salterà il turno.

■ **PUNTEGGIO:** durante questa fase ogni giocatore unisce i due gruppi di tessere.

Fuoco: il giocatore che possiede il minor numero di tessere fuoco perde 5 PV, mentre l'avversario guadagna 1 PV per ogni tessera fuoco posseduta.

Le carte azione in dettaglio

Carte Preda (8 in totale, *fondo grigio*): vanno giocate scoperte e l'azione descritta va immediatamente eseguita. Possono essere di 3 tipi (vedi figura sul regolamento originale che riporta una colonna di carte a fondo grigio), *dall'alto verso il basso*:

- dai una sbirciata sotto 2 tessere a scelta che raffigurano un punto interrogativo (3x)
- ruota sul lato opposto 1 o 2 tessere preda a tua scelta, compresa la tessera sciamano. Non è possibile ruotare le tessere animale. Puoi scegliere tra le tessere nel centro dell'area di gioco o tra quelle di un qualsiasi giocatore (3x)
- costringi 1 o più giocatori a rimettere nel centro tutte le proprie tessere. In una partita a 2 giocatori il giocatore può rimettere nel centro uno o entrambi i gruppi di tessere proprie o dell'avversario (2x)

Carte Punteggio (11 in totale, *fondo giallo*): vanno giocate coperte, si scoprono nella fase Punteggio e il loro effetto si aggiunge al punteggio base. Ce ne sono di 9 tipi (vedi figura sul regolamento originale che mostra 3 colonne di carte a fondo giallo), *dall'alto verso il basso e da sinistra verso destra*:

- questa carta vale come una tessera pelliccia (2x)
- il giocatore può prendere una tessera animale (esagonale) che ancora non possiede in cambio di una qualunque tessera preda animale (2x)
- tutti i giocatori guadagnano 2 PV addizionali per ogni tessera ascia che possiedono (1x)
- il giocatore che possiede il maggior numero di tessere pelliccia guadagna 4 PV. Non deve essere tenuta di conto la posizione dei giocatori sull'indicatore delle pellicce sul tabellone! (1x)

- il giocatore che possiede il maggior numero di tessere pelliccia prende un animale a sua scelta (non posseduto). Non deve essere tenuta di conto la posizione dei giocatori sull'indicatore delle pellicce sul tabellone! (1x)
- il giocatore che possiede il maggior numero di tessere ascia considera questa carta come una tessera pelliccia (1x)
- il giocatore che possiede il maggior numero di tessere zanna guadagna 4 PV (1x)
- il giocatore che possiede il maggior numero di tessere zanna considera questa carta come una tessera fuoco (1x)
- il giocatore che possiede il maggior numero di tessere ascia considera questa carta come una tessera fuoco (1x)

Traduzione italiana a cura di **Cesare “fabri” Benanti**, basata su quella inglese pubblicata da Queen Games. La presente traduzione non vuole in alcun modo sostituirsi a quella contenuta nella confezione di gioco, ma intendersi come aiuto alla comprensione per i giocatori di lingua italiana. Tutti i diritti del gioco ed il suo regolamento appartengono ai rispettivi proprietari.