

Estinzione della specie

Se in un qualunque momento della partita, un giocatore ha in mano tutte le carte di una specie, le mostra ed immediatamente le dispone nella relativa carta base. Poi gira la pila facendone vedere il retro della corrispondente casa base. Conseguentemente questa specie è estinta ed è fuori dal gioco (attenzione al caso speciale del Tirannosauro).



Carte basi con estinte le specie degli orsi e delle tigri con denti a sciabola.

Attenzione: i dinosauri non possono mai estinguersi, anche se un giocatore li ha tutti in mano.

Importante: se qualcuno ha più di un turno nello stesso giro, display vecchio alza leggermente il suo precedente display e piazza sotto le sue nuove carte come display attivo. Solo il display attivo può essere sfidato.

display vecchio



display nuovo

FINE DELLA PARTITA

Quando un giocatore piazza l'ultima carta in fronte a sé, i giocatori controllano se la partita è terminata. Il giocatore successivo **deve** sfidare questo display. Sono possibili 3 casi:

- 1) Se la carta rivelata corrisponde alla specie dichiarata, la partita termina e il rispettivo giocatore ha vinto.
- 2) Se la carta rivelata non corrisponde alla specie dichiarata, il relativo giocatore deve prendere l'intero branco in mano e la partita continua.
- 3) Se la carta rivelata mostra un dinosauro, si svolge l'azione prevista. Se dopo questa, il rispettivo giocatore non ha carte in mano, vince la partita.

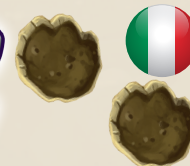
La partita termina anche quando un giocatore scarta le sue ultime carte a causa dell'estinzione di una specie. In questo caso vince immediatamente.

Autor: Nikolay Pegasov **Illustration:** Ilya Komarov und Fiore GmbH
© 2012 Hobby World. All rights reserved.

© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich. Made in Germany. All rights reserved.
www.abacusspiele.de



Mammuz



Benvenuti nell'era glaciale per andare a caccia di scoiattoli, tigri dai denti a sciabola, mammut e dinosauri. Cosa? Dite che non ci sono più i dinosauri? Sbagliate! Anche se molte specie scompaiono nel corso della partita, i dinosauri sopravvivranno. Mammuz è un gioco di carte per 3-7 giocatori, a partire dagli 8 anni, nel quale barare è ufficialmente permesso.

MATERIALE

44 carte animali



2 mammut 3 orsi 4 cervi 5 tigri dai denti a sciabola 6 lepri 7 scoiattoli 8 gophers 9 topi

8 carte basi: una per ogni specie



6 carte dinosauro



Brontosaurus Pterosauro Triceratopo Stegosaurus Plesiosauro Tyrannosauro

SCOPO DEL GIOCO

Essere il primo giocatore a sbarazzarsi di tutte le carte in mano. Si può fare sia giocando le carte, dove è possibile barare a cuor leggero, oppure scartando specie di animali complete.

PREPARAZIONE

Spieler-zahl	Tierkarten entfernen	Dinos im Spiel	Karten im Spiel	Handkarten pro Spieler
3	Mäuse und Ziesel	3	30	10
4	Mäuse	5	40	10
5	Mäuse	5	40	8
6	-	4	48	8
7	-	5	49	7

A seconda del numero di giocatori preparare il mazzo di carte come nella tabella precedente.

Mescolare le 6 carte dinosauro e pescare casualmente il numero di carte previsto. Le carte dinosauro rimanenti vengono rimosse dal gioco senza rivelarle.

Dopo di che mescolare tutte le carte previste e distribuirle nascoste ai giocatori.

Disporre le carte basi in mezzo al tavolo affiancate con la faccia visibile.

SVOLGIMENTO

Inizio del giro

L'ultimo giocatore ad aver visto un dinosauro è il giocatore iniziale. Dichiarare la specie per quel giro e piazza in fronte a sé, sul tavolo, da 1 a 4 carte coperte. Questo è il suo corrente display da cui il branco inizia. Ma il display può essere composto da differenti specie. Barare è permesso. (**Esempio 1**).

Poi seguono gli altri giocatori, proseguendo in senso orario. Chi è di turno è il giocatore attivo. Può ora espandere il branco o sfidare il display del precedente giocatore.

A) Espandere il branco

Se il giocatore attivo crede al precedente giocatore, gioca da 1 a 4 carte coperte in fronte a sé. Annuncia il numero di carte giocate e la specie in gioco del giro. (**Esempio 2**).

Il giocatore successivo può anch'egli **espandere il branco** o **sfidare il precedente display**.

Importante: un branco contiene tutte le carte giocate in quel giro.

Esempio 1
il giocatore dichiara
"2 tigri dai denti a sciabola".



Esempio 2
il giocatore dichiara
"ho altre 3 tigri dai
denti a sciabola".



Attenzione: il numero di carte di un branco può essere anche più alto del numero di carte della specie in gioco. Questo significa che almeno un giocatore ha barato.

B) Sfidare il precedente display

Se il giocatore attivo non crede alla dichiarazione del giocatore precedente, lo sfida sulle carte del suo corrente display. Sceglie quindi, senza guardarle, **una carta qualsiasi** dal display avversario e la rivela. Sono possibili 3 casi:

1) Il giocatore attivo ha ingiustamente sfidato chi lo ha preceduto.

Se la carta **corrisponde**, alla specie dichiarata del branco per quel giro, il giocatore attivo deve prendere tutte le carte del branco in mano. Dopo di che, il giocatore successivo ordina l'inizio di un nuovo giro con un nuovo branco.

2) Il giocatore attivo ha giustamente sfidato chi lo ha preceduto.

Se la carta **non corrisponde**, alla specie dichiarata del branco per quel giro, il giocatore precedente (il baro) prende tutte le carte del branco in mano. Dopo di che, il giocatore attivo ordina l'inizio di un nuovo giro con un nuovo branco.

3) La carta rivelata mostra un dinosauro.

Se la carta è un **dinosauro** si applica l'azione corrispondente (vedere dopo). Dopo di che, il giocatore attivo prende la carta dinosauro in mano ed ordina l'inizio di un nuovo giro con un nuovo branco.



Brontosaurus

Il giocatore precedente deve aggiungere le carte dell'intero branco alla sua mano.



Pterosauro

Il giocatore attivo deve aggiungere le carte dell'intero branco alla sua mano.



Triceratopo

Il giocatore attivo sceglie il giocatore che deve aggiungere le carte dell'intero branco alla sua mano.



Stegosauro

Il giocatore attivo mescola le carte dell'intero branco. Poi distribuisce una alla volta le carte a tutti i giocatori iniziando da quello successivo. Dopo di che ogni giocatore aggiunge le carte ricevute alla sua mano.

Plesiosauro

Senza guardare le carte del branco, i giocatori mettono tutte le carte del branco in una pila al centro del tavolo.

Il giocatore attivo inizia un nuovo branco con una nuova specie. Quando un giocatore deve aggiungere alla sua mano le carte del branco attivo, prende anche quelle del branco accantonato nella pila.



Tirannosauro

Le carte dell'intero branco del giro sono rimosse dalla partita. Le carte vengono rivelate, suddivise per specie e poste visibili sulle relative carte basi.



Caso speciale: da ora, per l'estinzione della specie si giocano solo le carte rimanenti (vedi estinzione della specie).