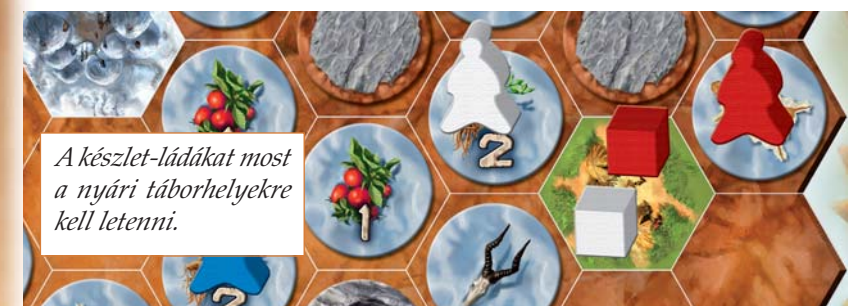


Minden készlet-láda visszakerül a tulajdonosához. A nem használt játékgúrákat vissza kell tenni a játék dobozába.

A téli fázist az a játékos kezdi, aki a nyáron a legértékesebb mamutot ejtette el.

A nyári fázis szabályai azzal az egy változtatással érvényben maradnak, hogy a készlet-ládákat most a nyári táborhelyekre kell letenni.



A készlet-ládákat most a nyári táborhelyekre kell letenni.

### A JÁTÉK VÉGE

A tél vége akkor jön el, ha az út-és barlanglapkák kivételével minden lapkát levettek a játékosok, illetve a játékelületen maradt lapkák már egyik figura számára sem elérhetőek.

A bogyók, gyökerek, fűszerek annyi pontot érnek, amennyi a rajtuk feltüntetett szám (1,2, vagy 3).

A mamutlapkák szintén annyi pontot érnek, amennyi a rajtuk feltüntetett szám. A fegyverek után nem jár pont.

Az áruk (korsó, nyaklánc, irha, koponya) annál több pontot hoznak, minél többet gyűjtött belőlük fajtánként a játékos.

Lapkák	1	2	3	4	5	6+
Pontok	1	3	6	10	15	20

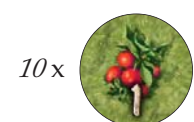
Minden nyári táborhelyen lévő készlet-láda 5 pontot ér.

A játékosok összeszámolják a pontjaikat. A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

### PÉLDA A JÁTÉK VÉGI ÉRTÉKELÉSRE

A piros játékos a következő lapkákat gyűjtötte:



10 pont a bogyólapkákért



10 pont a gyökérlapkákért



12 pont a fűszérlapkákért



23 pont a mamutokért



0 pont



20 pont a 7 korsóért



1 pont az irháért Auch



10 pont a 4 koponyáért



10 pont a két készlet-ládaért

A piros játékos összesen 96 pontot gyűjtött.

### Javaslat a játék tárolására

Ne dobják el a stancolt kartoníveket, miután kinyomkodták belőlük a lapkákat. Vegyék ki a dobozból a doboz betétjét. Fektessék az üres dobozba a karton íveket, majd helyezzék vissza a doboz betétjét. Így függőleges tárolás során sem borulnak össze a játék elemei.

# VÁR RÁD AZ ELVESZETT VILÁG ATLANTIS

Próbáltad már?

Egy nagy kaland részese lehetsz!



Reiner Knizia

# MAMUTVADÓSZ

2-4 játékos részére

10 éves kortól

Játékidő: kb.: 45 perc

### A JÁTÉK TARTALMA

200 lapka: 112 nyári lapka és 88 téli lapka

#### Élelem



Bogyók = 1 pont  
(30 lapka nyáron, 30 télen)



Gyökerek = 2 pont  
(18/18)



Fűszerek = 3 pont  
(5/5)

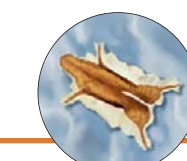
#### Értékes áruk



Korsó  
(10/0)



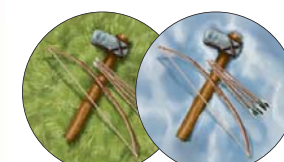
Nyaklánc  
(10/0)



Irha  
(0/10)



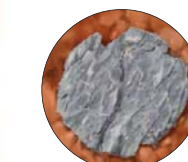
Koponya  
(0/10)



Fegyverek  
(12/3)



Mamutok 3 – 8 pont  
(3/12)



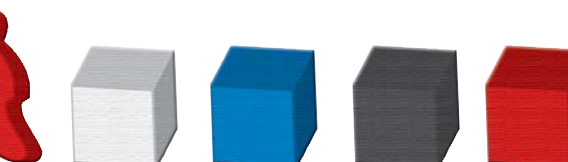
Út  
(19/0)



Barlang  
(5/0)



16 Játékfigura (4 színben, színenként 4)



16 Készlet-láda (4 színben, színenként 4)



1 Játéktábla

A kőkorban az élet nem volt könnyű. Az emberek folyamatosan a vidéket járták elhető dolgokat keresve, ilyenek voltak a bogycók, a gyökerek, és a fűszerek, amiket gyógyító hatásuk miatt gyűjtöttek. Különösen fontos volt a vadászat, mert a mamutok sok húst adtak, az irtájuk pedig télen melegen tartotta az embereket. Az élethez, a vadászathoz megfelelő felszerelésre is szükség volt. Erős fegyvereket készítettek, az értékes vizet korszokban tartották és nyakláncokat, ékszerekkel díszített agancsos koponyákat készítettek, amiket más törzseknek ajándékoztak azért, hogy fenntartsák a békét. Aki nem használta ki a nyarat arra, hogy annyi élelmet gyűjtsön, amennyit lehetséges, nem készített fegyvereket, vagy nem gyűjtött össze hasznos árukat arra hosszú fukar tél és keserű sors várt.

## A JÁTÉK

A Mamutvadász játék két fázisból áll: A nyári fázisban a játékosok főleg élelmet gyűjtenek és készleteket halmoznak fel a téli táborhelyeken. A téli fázisban a fegyvereket használják mamutvadászatra, és további élelmiszert gyűjtenek azért, hogy átvészeljék a hideg évszakot.

A játék végén az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjtötte. A bogycók, gyökerek, fűszerek és mamutok annyi pontot hoznak, amennyi a rajtuk feltüntetett szám értéke. Az áruk annál több pontot hoznak, minél többet gyűjtött belőlük fajtánként a játékos. A készlet-ládák a játék végén szintén értékes pontokat hoznak, de csak abban az esetben, ha sikerült valamelyik táborhelyre elhelyezni őket.

### Barlanglapkák

A barlanglapkák elhelyezésük után az egész játék alatt a helyükön maradnak. Az a játékos, aki barlanglapkára lép, nagy távolságot tehet meg.

### Nyári táborhely

Minden játékos figurái közül egyet-egyet elhelyez a négy nyári táborhelyre.

### Útlapkák

Az útlapkák elhelyezésük után az egész játék alatt a helyükön maradnak.

### Téli táborhely

A téli táborhelyeket a játék kezdetekor szabadon kell hagyni.

### Készlet-ládák

Minden játékos elveszi a színéhez tartozó négy készlet-ládát és maga elé teszi azokat.



## A JÁTÉK ELŐKÉSZÍTÉSE

A játékosok tegyék az asztal közepére a játéktáblát. A játéktáblán négy nyári táborhely, négy téli táborhely és további 112 mező van.



Nyári táborhely



Téli táborhely

Az útlapkákat hátlapjuk szerint (téli ill. nyári) külön kell válogatni. Minden nyári útlapkát meg kell keverni majd véletlenszerűen a játéktáblán szabad mezőire, **felfordítva** fel kell helyezni úgy, hogy minden mezőre egy útlapka kerüljön, és a táborhelyek üresen maradjanak. A téli útlapkákat egyelőre vissza kell tenni a játék dobozába.



Nyári útlapkák hátlapja



Téli útlapkák hátlapja

Minden játékos válasszon egy szintet és vegye magához a színének megfelelő **játékfigurákat** és készlet-ládákat. Minden játékos állítson figurái közül egyet-egyet a **négy nyári táborhelyre**. A játékosok a készlet-ládáikat helyezték maguk elé.

## A JÁTÉK MENETE

A játékot a leghosszabb hajú játékos kezdi, a játék további menete az óramutató járásával megegyező irányú.

### A JÁTÉKFIGURÁK MOZGATÁSA ÉS A LAPKÁK GYŰJTÉSE

Az éppen soron lévő játékosnak két lépést **kell** megtennie úgy, hogy:

- vagy egy figurájával lép két lapkát
- vagy két figurájával lép egy-egy lapkát

**Figyelem:** A figurával csak olyan mezőre lehet lépni, amin lapka fekszik, vagy táborhely van feltüntetve. A lépés kilépése után egy lapkán csak egy figura állhat. (A kivételekre vonatkozó szabályt lásd a Különleges esetek fejezetben a 4. oldalon.)

Akkor, amikor egy játékos figurája lelép egy lapkáról, a játékos felveszi és lefordítva maga elé teszi azt a lapkát, amiről lelépett. A lapkákat a játék végéig már nem szabad megnézni.

### Kivételek:

- Az út-és barlanglapkákat nem szabad levenni a játéktábláról.
- A fegyvereket és a mamut lapkákat a játékosoknak felfordítva kell maguk elé tenniük.



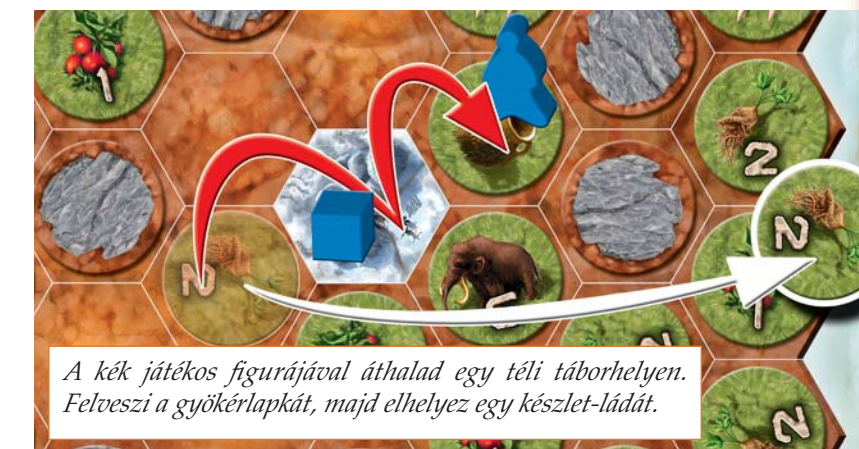
A fehér játékos két lapkával tovább lép figurájával, majd magához veszi a „nyaklánc” és „gyökér” lapkákat.

### KÜLÖNLEGES ESETEK

- A játékfigurákkal mindegyik **táborhelyre** rá lehet lépni. A táborhelyeken több játékfigura is állhat.
- Egy **barlanglapkáról** a játékfigura - egy szomszédos lapka helyett - egy tetszés szerinti másik barlanglapkára ugorhat. Ez egy lépésnek számít. A barlanglapkákon tetszőleges számú játékfigura állhat.
- Egy figurával megtett két lépés során **át lehet haladni foglalt lapkán** (amin egy játékfigura áll), de a lépést szabad lapkán, táborhelyen, vagy barlanglapkán kell befejezni. A foglalt lapkát nem lehet felvenni.
- Szabad **Mamutlapkára** akkor léphet a játékos, ha már rendelkezik fegyverlapkával, illetve a lépés során szerez. A játékos beadja a fegyverlapkát, ami visszakerül a játék dobozába.
- A játékosnak lehetősége van arra, hogy ahelyett, hogy figurájával lépne a játéktáblán, a figuráját **levegye a játéktábláról**. Ez egy lépésnek számít, és a játékos felveheti az elhagyott lapkát. Egy ilyen lépésnek azonban a nyári, vagy a téli fázis végén van értelme, mert a figurát az adott évszakban már nem lehet visszahelyezni a játéktáblára. Abban az esetben, ha egy játékosnak már nincsen figurája a játéktáblán, a játékostársai nélküle játszanak tovább az adott fázis végéig.

## KÉSZLET-LÁDÁK ELHELYEZÉSE

Aki figurájával keresztülhalad egy téli táborhelyen, azonnal elhelyez rajta készlet-ládái közül egyet. A készlet-láda elhelyezése nem számít lépésnek. Minden táborhelyen színenként csak egy készlet-láda lehet.



A két játékos figurájával áthalad egy téli táborhelyen. Felveszi a gyökérlapkát, majd elhelyez egy készlet-ládát.

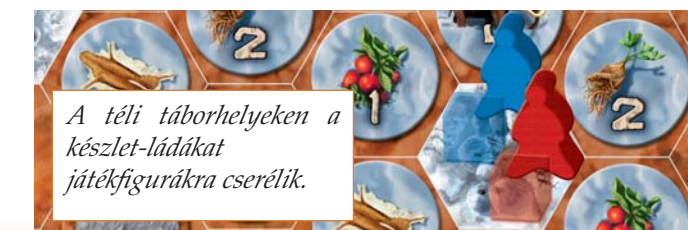
## A NYÁR VÉGE

Mivel a játékosok egyre több lapkát vesznek le a játéktábláról, a játékfiguráik lépéslehetőségei bezáródnak. A **nyár akkor ér véget**, ha az út-és barlanglapkák kivételével minden lapka lekerült a játéktábláról, illetve a játéktáblán maradt lapkák már egyik figura számára sem elérhetőek. A nem elérhető lapkákat ki kell venni a játékból. Csak az út-és a barlanglapkák maradnak változatlanul a helyükön. Minden játékos magához veszi a még a játéktáblán álló figuráit.

*Levelek lehullnak, a nappalok rövidülnek, közeledik a tél! Nem szenved hiányt a tél az, aki megfelelően felkészült, és elegendő fegyverrel rendelkezik, mert télen különösen sok mamut vonul erre. A keresés a bogycók és egyéb értékes dolgok után tovább folytatódik, amikor lehull az első hó...*

## A TÉL KEZDETE

A 88 **téli útlapkát** megkeverés után véletlenszerűen a játéktáblán szabad mezőire, **felfordítva** fel kell helyezni úgy, hogy minden mezőre egy útlapka kerüljön. Minden játékos elhelyez figurái közül egyet-egyet, azokon a téli táborhelyeken, ahová sikerült készlet-ládát letenni. Abban az esetben, ha egy játékosnak nem sikerült mind a négy téli táborhelyre készlet-ládát letenni, a téli fázist négynél kevesebb játékfigurával fogja játszani.



A téli táborhelyeken a készlet-ládákat játékfigurákra cserélik.