



Mammuz

Üdvözlünk a jégkorszakban, a mókások, kardfogú tigrisek, mamutok és dinoszauruszok világában. Micsoda? Azt mondjátok, hogy a dinoszauruszok kihaltak? Tévedés! Előfordulhat, hogy a játék során néhány állatfaj ki fog halni, de a dinoszauruszok túlélnek!

A Mammuz egy olyan kártyajáték, amely 3-7 játékos részére, 8 éves kortól ajánlott, és amelyben a hazugság megengedett.

A doboz tartalma:

44 állatkártya



2 mamut, 3 medve, 4 rénszarvas, 5 kardfogú tigris,



6 nyúl, 7 mókus, 8 pocok, 9 egér

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

-1-

8 áttekintés kártya



6 dinoszaurusz kártya



A játék célja

Minden játékos célja, hogy ő legyen az a játékos, akinek sikerül elsőként megszabadulnia a kezében lévő lapoktól. Ezt elérheti úgy, hogy kijátszik egyet a lapjaiból – ilyen esetben a család mindenki szíve- joga- vagy elhagy egy teljes állatfajt.

Előkészület

Játékosok száma	Eltávolítandó állatkártyák száma	Dinoszauruszok száma a játékban	Kártyák száma a játékban	Kézben tartott lapok száma
3	egér és pocok	3	30	10
4	egér	5	40	10
5	egér	5	40	8
6	-	4	48	8
7	-	5	49	7

A játékosok számától függően, minden állatkártyából a fenti táblázat alapján kell eltávolítani a lapokat.

Keverjük meg a 6 dinoszaurusz kártyát, és véletlenszerűen húzzunk ki annyit, amennyit a táblázat mutat megadott játékos szám mellett. Azokat a dinoszaurusz kártyákat, melyeket nem használunk a játék során, tegyük félre.

Ezután keverjük meg az állat és dinoszaurusz kártyákat, majd osszuk le a játékosoknak a megadott számú kártyalapokat.

A játékban szereplő fajok áttekintő kártyáit tegyük le az asztal közepére egymás mellé, képpel felfelé fordítva.

A játék menete

Forduló kezdése

A játékot az a játékos kezdi, aki legutoljára látott dinoszauruszt. Kiválaszt egy állatfajt, majd a kezében lévő kártyalapok közül letesz maga elé képpel lefelé fordítva 1 és 4 közötti lapot. Ez lesz a saját paklijá, amelyet csorda létrehozására használhat. Megnevezi azt az állatfajt, amelyet lerakott, és a lerakott lapok számát. Valójában különböző állatokat is lehet, és nem kötelező azt letenni, amelyet megnevez. A család ebben a játékban megengedett.

Példa1:



Az 1. számú játékos állítása: Ez itt két kardfogú tigris.

-2-



Mammuz

Üdvözlünk a jégkorszakban, a mókások, kardfogú tigrisek, mamutok és dinoszauruszok világában. Micsoda? Azt mondjátok, hogy a dinoszauruszok kihaltak? Tévedés! Előfordulhat, hogy a játék során néhány állatfaj ki fog halni, de a dinoszauruszok túlélnek!

A Mammuz egy olyan kártyajáték, amely 3-7 játékos részére, 8 éves kortól ajánlott, és amelyben a hazugság megengedett.

A doboz tartalma:

44 állatkártya



2 mamut, 3 medve, 4 rénszarvas, 5 kardfogú tigris,



6 nyúl, 7 mókus, 8 pocok, 9 egér

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

-1-

8 áttekintés kártya



6 dinoszaurusz kártya



A játék célja

Minden játékos célja, hogy ő legyen az a játékos, akinek sikerül elsőként megszabadulnia a kezében lévő lapoktól. Ezt elérheti úgy, hogy kijátszik egyet a lapjaiból – ilyen esetben a család mindenki szíve- joga- vagy elhagy egy teljes állatfajt.

Előkészület

Játékosok száma	Eltávolítandó állatkártyák száma	Dinoszauruszok száma a játékban	Kártyák száma a játékban	Kézben tartott lapok száma
3	egér és pocok	3	30	10
4	egér	5	40	10
5	egér	5	40	8
6	-	4	48	8
7	-	5	49	7

A játékosok számától függően, minden állatkártyából a fenti táblázat alapján kell eltávolítani a lapokat.

Keverjük meg a 6 dinoszaurusz kártyát, és véletlenszerűen húzzunk ki annyit, amennyit a táblázat mutat megadott játékos szám mellett. Azokat a dinoszaurusz kártyákat, melyeket nem használunk a játék során, tegyük félre.

Ezután keverjük meg az állat és dinoszaurusz kártyákat, majd osszuk le a játékosoknak a megadott számú kártyalapokat.

A játékban szereplő fajok áttekintő kártyáit tegyük le az asztal közepére egymás mellé, képpel felfelé fordítva.

A játék menete

Forduló kezdése

A játékot az a játékos kezdi, aki legutoljára látott dinoszauruszt. Kiválaszt egy állatfajt, majd a kezében lévő kártyalapok közül letesz maga elé képpel lefelé fordítva 1 és 4 közötti lapot. Ez lesz a saját paklijá, amelyet csorda létrehozására használhat. Megnevezi azt az állatfajt, amelyet lerakott, és a lerakott lapok számát. Valójában különböző állatokat is lehet, és nem kötelező azt letenni, amelyet megnevez. A család ebben a játékban megengedett.

Példa1:



Az 1. számú játékos állítása: Ez itt két kardfogú tigris.

-2-

A kezdő játékost az óramutató járásával megegyező irányban haladva a következő játékos követi. Amikor egy játékos sorra kerül, ő lesz az aktív játékos. A játékosok saját körükben dönthetnek: növeli a saját csordáját, vagy kihívja az előző játékost.

A) Csorda növelése

Abban az esetben, ha a soron lévő, aktív játékos elhiszi az előtte lévő játékos állítását, lerak maga elé ő is 1-4 közötti állatkártyát, mint saját csordája. Megnevezi az előtte lévő játékos által megnevezett állatfajt és a lerakott kártyalapok számát.

Példa 2. A 2. számú játékos állítása: Itt van még három kardfogú tigris.

Ezután a következő játékos kerül sorra, szintén két lehetőség közül választhat: növeli a csordát, vagy kihívja az előtte lévő játékost.

Fontos: a csorda a körben kijátszott lapot jelenti.

Figyelem: a csordaként kijátszott lapok száma lehet több is, mint amennyi adott csordához tartozik. Ez a játék csalást is megengedő jellegéből adódik, viszont ez egy jele is annak, hogy valamelyik játékos nem mondott igazat.

B) Csorda kihívása

Abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem hisz az előtte lévőnek, megnézheti a játékos előtt lévő paklit. Ezt megteheti úgy, hogy bármelyik lapot (egyed) megnézi a játékos csordájából.

-4-

A kezdő játékost az óramutató járásával megegyező irányban haladva a következő játékos követi. Amikor egy játékos sorra kerül, ő lesz az aktív játékos. A játékosok saját körükben dönthetnek: növeli a saját csordáját, vagy kihívja az előző játékost.

A) Csorda növelése

Abban az esetben, ha a soron lévő, aktív játékos elhiszi az előtte lévő játékos állítását, lerak maga elé ő is 1-4 közötti állatkártyát, mint saját csordája. Megnevezi az előtte lévő játékos által megnevezett állatfajt és a lerakott kártyalapok számát.

Példa 2. A 2. számú játékos állítása: Itt van még három kardfogú tigris.

Ezután a következő játékos kerül sorra, szintén két lehetőség közül választhat: növeli a csordát, vagy kihívja az előtte lévő játékost.

Fontos: a csorda a körben kijátszott lapot jelenti.

Figyelem: a csordaként kijátszott lapok száma lehet több is, mint amennyi adott csordához tartozik. Ez a játék csalást is megengedő jellegéből adódik, viszont ez egy jele is annak, hogy valamelyik játékos nem mondott igazat.

B) Csorda kihívása

Abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem hisz az előtte lévőnek, megnézheti a játékos előtt lévő paklit. Ezt megteheti úgy, hogy bármelyik lapot (egyed) megnézi a játékos csordájából.

-4-

Ekkor három eset fordulhat elő:

1) az aktív játékos tévedett

Ha a megnézett lap egyezik a fordulóban megnevezett állatfajjal, akkor az aktív játékosnak a teljes csordához tartozó lapokat el kell vennie a kihívott játékosból, és a kezébe kell tennie.

Ezt követően az aktív játékos után következő játékosra kerül a sor, aki egy új forduló kezdhet egy újabb csorda létrehozásával.

2) az aktív játékosnak igaza volt
Abban az esetben, ha az aktív játékos olyan kártyalapot fordított meg a kihívott játékos csordájából, amely nem egyezett meg a fordulóban megnevezett állatfajjal, a kihívott játékosnak fel kell vennie a lapjait vissza a kezébe. Ezután az aktív játékos indít egy újabb forduló egy újabb csorda létrehozásával.

3) az aktív játékos dinoszaurusz kártyák fordít fel
Ha az aktív játékos dinoszaurusz kártyát fordít meg a csorda pakliból, a dinoszauruszhoz tartozó akciót végre kell hajtani (lásd lejjebb). Majd az aktív játékos indít egy újabb fordulót egy újabb csorda létrehozásával.



Brontosaurus:
az előző játékosnak fel kell vennie a kezébe a csorda-pakliját.



Pterosaurus:
az aktív játékosnak fel kell vennie a kezébe a csorda-pakliját.



Triceratops:
az aktív játékos választ egy átkostársát, akinek fel kell vennie a kezébe a csorda-pakliját.



Stegosaurus:
az aktív játékos megkeveri a saját csorda-pakliját, majd elkezd szétosztani a játékosársai között, bal oldali szomszédjától kezdve. A többi játékosnak ezeket a lapokat a kezükbe kell tartaniuk.



Pleiosaurus:
anélkül, hogy a játékosok megnéznék, az összes csorda paklit egy közös pakliba teszik az asztal közepére. Az aktív játékos új csordát hoz létre új paklival maga előtt. Annak a játékosnak, aki a játék folyamán a legközelebb csorda-paklit kell felvennie, ezt a paklit is fel kell majd vennie.



Tyrannosaurus rex:
ennek a fordulónak a csorda-paklija kikerül a játékból. A pakli összes kártyáját állatfajonként külön kell válogatni és az asztal közepén lévő áttekintő kártyák alá kell tenni képpel felfelé fordítva. Speciális eset: Innentől kezdve csak a megmaradt értékű kártyalapok szükségesek az adott faj kihalasztásához.



Kiháló félben

Ha a játék során bármikor előfordul, hogy egy játékos kezében van egy állatfaj összes kártyalapja, megmutatja a többieknek és azonnal beteheti a faj áttekintő kártyája alá. Majd megfordítja az áttekintő kártyát, a barna színű kép látszódjon. Ez a faj ezáltal kihalt, következményképpen kikerül a játékból.

(Figyelem: nézd meg a speciális esetet a Tyrannosaurus rex-nél).



Áttekintő kártyák a kihalt medve fajnál és kardfogú tigrisnél.

Figyelem: a dinoszauruszok nem tudnak kihalni, hiába van az összes játékban lévő dinoszaurusz egy játékos kezében.

Fontos: Ha egy játékosnak több fordulója van körön belül, a régi csordáját félre kell tolnia, kissé féloldalasan, a könnyebb átláthatóság érdekében, és az új csordáját kell a mellékelt ábra szerin lehelyezni.

Csak az aktuális csorda hívható ki.



Egy játékos korábbi csordája a fordulóban.

A játékos aktuális csordája.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékosnak elfogynak a kezéből a lapjai, a játékosok ellenőrzik, hogy vége van-e a játéknak. A soron következő játékosnak ki kell hívnia ezt a játékosk.

A következő három eset fordulhat elő:

1) Ha a megnevezett állatfaj van a felfedett kártyán, a játék azonnal véget ér és a kihívott játékos lesz a győztes.

2) Ha nem a megnevezett állatfaj van a felfedett kártyán, a kihívott játékosnak vissza kell vennie a kezébe a lapjait, és a játék tovább folytatódik.

3) Ha a felfedett kártya egy dinoszaurusz kártya, végre kell hajtani a megfelelő akciót. Ha még ezek után sincs lap a kihívott játékos kezében, megnyeri a játékot. A játék úgy is véget érhet, hogy egy állatfaj kihalásával szabadul meg a lapjaitól valamelyik játékos. Ebben az esetben azonnal ő nyeri meg a játékot.

Szerző: Nikolay Pegasov

Illusztráció: Ilja Komarov és Fiore GmbH

Ekkor három eset fordulhat elő:

1) az aktív játékos tévedett

Ha a megnézett lap egyezik a fordulóban megnevezett állatfajjal, akkor az aktív játékosnak a teljes csordához tartozó lapokat el kell vennie a kihívott játékosból, és a kezébe kell tennie.

Ezt követően az aktív játékos után következő játékosra kerül a sor, aki egy új forduló kezdhet egy újabb csorda létrehozásával.

2) az aktív játékosnak igaza volt
Abban az esetben, ha az aktív játékos olyan kártyalapot fordított meg a kihívott játékos csordájából, amely nem egyezett meg a fordulóban megnevezett állatfajjal, a kihívott játékosnak fel kell vennie a lapjait vissza a kezébe. Ezután az aktív játékos indít egy újabb forduló egy újabb csorda létrehozásával.

3) az aktív játékos dinoszaurusz kártyák fordít fel
Ha az aktív játékos dinoszaurusz kártyát fordít meg a csorda pakliból, a dinoszauruszhoz tartozó akciót végre kell hajtani (lásd lejjebb). Majd az aktív játékos indít egy újabb fordulót egy újabb csorda létrehozásával.



Brontosaurus:
az előző játékosnak fel kell vennie a kezébe a csorda-pakliját.



Pterosaurus:
az aktív játékosnak fel kell vennie a kezébe a csorda-pakliját.



Triceratops:
az aktív játékos választ egy átkostársát, akinek fel kell vennie a kezébe a csorda-pakliját.



Stegosaurus:
az aktív játékos megkeveri a saját csorda-pakliját, majd elkezd szétosztani a játékosársai között, bal oldali szomszédjától kezdve. A többi játékosnak ezeket a lapokat a kezükbe kell tartaniuk.



Pleiosaurus:
anélkül, hogy a játékosok megnéznék, az összes csorda paklit egy közös pakliba teszik az asztal közepére. Az aktív játékos új csordát hoz létre új paklival maga előtt. Annak a játékosnak, aki a játék folyamán a legközelebb csorda-paklit kell felvennie, ezt a paklit is fel kell majd vennie.



Tyrannosaurus rex:
ennek a fordulónak a csorda-paklija kikerül a játékból. A pakli összes kártyáját állatfajonként külön kell válogatni és az asztal közepén lévő áttekintő kártyák alá kell tenni képpel felfelé fordítva. Speciális eset: Innentől kezdve csak a megmaradt értékű kártyalapok szükségesek az adott faj kihalasztásához.



Kiháló félben

Ha a játék során bármikor előfordul, hogy egy játékos kezében van egy állatfaj összes kártyalapja, megmutatja a többieknek és azonnal beteheti a faj áttekintő kártyája alá. Majd megfordítja az áttekintő kártyát, a barna színű kép látszódjon. Ez a faj ezáltal kihalt, következményképpen kikerül a játékból.

(Figyelem: nézd meg a speciális esetet a Tyrannosaurus rex-nél).



Áttekintő kártyák a kihalt medve fajnál és kardfogú tigrisnél.

Figyelem: a dinoszauruszok nem tudnak kihalni, hiába van az összes játékban lévő dinoszaurusz egy játékos kezében.

Fontos: Ha egy játékosnak több fordulója van körön belül, a régi csordáját félre kell tolnia, kissé féloldalasan, a könnyebb átláthatóság érdekében, és az új csordáját kell a mellékelt ábra szerin lehelyezni.

Csak az aktuális csorda hívható ki.



Egy játékos korábbi csordája a fordulóban.

A játékos aktuális csordája.

A JÁTÉK VÉGE

Amint valamelyik játékosnak elfogynak a kezéből a lapjai, a játékosok ellenőrzik, hogy vége van-e a játéknak. A soron következő játékosnak ki kell hívnia ezt a játékosk.

A következő három eset fordulhat elő:

1) Ha a megnevezett állatfaj van a felfedett kártyán, a játék azonnal véget ér és a kihívott játékos lesz a győztes.

2) Ha nem a megnevezett állatfaj van a felfedett kártyán, a kihívott játékosnak vissza kell vennie a kezébe a lapjait, és a játék tovább folytatódik.

3) Ha a felfedett kártya egy dinoszaurusz kártya, végre kell hajtani a megfelelő akciót. Ha még ezek után sincs lap a kihívott játékos kezében, megnyeri a játékot. A játék úgy is véget érhet, hogy egy állatfaj kihalásával szabadul meg a lapjaitól valamelyik játékos. Ebben az esetben azonnal ő nyeri meg a játékot.

Szerző: Nikolay Pegasov

Illusztráció: Ilja Komarov és Fiore GmbH