

# MAMMUT

Ein Spiel von Kristian Amundsen Østby für 2 - 5 Spieler

## Spielziel

Nach der Mammutjagd soll die Beute verteilt werden. Jeder Spieler versucht, sich einen möglichst großen Anteil daran zu sichern. Auch der besondere Einfluss der Aktionskarten spielt dabei eine Rolle. Nach der Verteilung kommt es zur Wertung. Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

## Spielmaterial und Aufbau

- |  |  |   |  |  |
|--|--|---|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• 2 Spielpläne<br/>Zählleiste und Ablage</li><li>• 2 x 5 dünne Mammut<br/>in den 5 Spielerfarben</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• 5 dicke Mammut<br/>in den 5 Spielerfarben</li><li>• 19 Aktionskarten<br/>8 Beutekarten &amp; 11 Wertungskarten</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• 35 Sammeltiere<br/>5 x 7 Sorten</li><li>• 1 Startspieler-Mammut</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 Rundenzählstein</li><li>• 31 Beuteplättchen</li><li>• 1 Schamanenplättchen</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• 1 Stoffbeutel</li><li>• 1 Spielanleitung</li></ul> |
|--|--|---|--|--|

Die Spielpläne werden an eine oder verschiedene Seiten des Tisches gelegt. Dann wird der Reihe nach aufgebaut:

**1.** Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe. Er legt eins der dünnen Mammut auf die Fellzählleiste (Startfeld vor der Höhle) und das andere vor sich als Erinnerung an seine Spielerfarbe. Die dicken Mammut werden auf Feld 10 der Mammutzählleiste platziert.



Spielplan „Zählleiste“



Spielplan „Ablage“

**2.** Die Aktionskarten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt 2 Karten, der Rest wird als verdeckter Stapel auf den Spielplan „Ablage“ (Kartennachziehstapel) gelegt.



**3.** Bei allen Spieleranzahlen: Alle Sammeltiere werden sortiert und auf den Spielplan „Ablage“ (Vorrat Sammeltiere) gelegt.

Nur bei 4 -5 Spielern: Ein Plättchen von jeder Sammeltiersorte wird in den Beutel gegeben. Jeder Spieler zieht eins und legt es vor sich aus. Die übrigen Tiere aus dem Beutel werden wieder zurück in den Vorrat der Sammeltiere gelegt.



**4.** Der jüngste Spieler ist Startspieler und bekommt das Startspieler-Mammut.



**6.** Alle 31 Beuteplättchen und das Schamanenplättchen werden in den Stoffbeutel gegeben.

**5.** Der Rundenzählstein wird auf dem Spielplan „Zählleiste“ platziert.  
2 - 3 Spieler: Runde 1    •••    4 - 5 Spieler: Runde 2  
(hier werden nur 4 Runden gespielt)



# Spielablauf

Der **Startspieler** lässt die gut gemischten Beuteplättchen (inklusive des Schamanenplättchens) aus dem Beutel in die Tischmitte fallen. Die Plättchen werden zur besseren Übersicht auseinandergeschoben, dürfen aber dabei nicht umgedreht werden. Nun teilen die Spieler die Beute auf und es kommt zur Wertung.

## ■ Aufteilen der Beute

### Plättchen nehmen

Der Startspieler beginnt, danach sind die Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Alle Spieler müssen **eine** von zwei möglichen Aktionen ausführen:

- Eine **beliebige** Anzahl Plättchen aus der **Mitte** nehmen und vor sich ablegen.
- **Alle** Plättchen **eines Mitspielers** nehmen, mindestens **1** davon in die **Mitte zurücklegen** und den Rest vor sich ablegen.

Kommt ein Spieler an die Reihe, der schon einen Anteil an Beuteplättchen vor sich liegen hat, wird er in der Reihenfolge übersprungen.

### Aktionskarten ausspielen

Bevor sich ein Spieler Beuteplättchen nimmt, darf er eine beliebige Anzahl Aktionskarten aus der Hand ausspielen.

Es gibt **2 verschiedene Kartensorten**:

- **Beutekarten** werden offen ausgespielt. Ihre Wirkung tritt für den Spieler, der sie ausgespielt hat, sofort ein.
- **Wertungskarten** werden verdeckt ausgespielt und erst zu Beginn der Wertungsphase aufgedeckt.

### Ende der Phase

Wenn sich der **letzte** Spieler ohne Beuteplättchen dazu entschließt, Beuteplättchen aus der **Mitte** zu nehmen, muss er **alle** Beuteplättchen nehmen, die sich noch dort befinden. **Er beendet damit das Aufteilen der Beute, ist für die nächste Runde Startspieler und erhält somit das Startspieler-Mammut.**

## ■ Wertung der Beute

### Vorbereitung der Wertung

I. Alle gespielten Wertungskarten werden umgedreht.

II. Alle Fragezeichenplättchen werden umgedreht. Die nun sichtbare Seite wird bei der folgenden Wertung berücksichtigt.

Nun wird der Beuteanteil jedes Spielers gewertet. Die Siegpunkte werden auf die Mammutzähleiste übertragen.

*Hinweis: Ein Spieler kann nie weniger als 0 Siegpunkte besitzen, selbst wenn er weitere Siegpunkte verliert. Er bleibt somit auf dem „0“-Feld stehen bis er wieder Punkte erhält.*

### Der Schamane

Im Falle eines Gleichstandes entscheidet das Schamanenplättchen die Reihenfolge. Der Spieler, der das Schamanenplättchen hat, gewinnt jeden Gleichstand, sofern er daran beteiligt ist. Je näher ein beteiligter Spieler in Richtung der Pfeile (rote Pfeile: im Uhrzeigersinn, blaue Pfeile: gegen den Uhrzeigersinn) am Schamanen-Spieler sitzt, desto besser ist seine Platzierung.

Anmerkung:

- Der Startspieler kann bei seinem ersten Beutezug nur Plättchen aus der Mitte nehmen.
- Man darf sich auch **alle** Teile aus der Mitte nehmen!
- Auch das Schamanenplättchen liegt als Beuteplättchen in der Mitte und kann von einem Spieler genommen werden.

*Hinweis: Ein Spieler mit Beuteplättchen kann im weiteren Verlauf der Runde wieder an die Reihe kommen, wenn ein anderer Spieler ihm diese wegnimmt. Dann reiht er sich in die normale Reihenfolge wieder ein.*

Anmerkung:

- Wertungskarten können auch Auswirkungen für andere Spieler haben.
- Nicht ausgespielte Karten sind am Ende des Spiels wertlos.
- Erklärung der einzelnen Karten siehe Seite 4.



### Der Schamane

**Beispiel: Spieler 2 hat das Schamanenplättchen erbeutet. Die Platzierung für Gleichstände lautet also:**

- 1. Platz: Spieler 2
- 2. Platz: Spieler 3
- 3. Platz: Spieler 4
- 4. Platz: Spieler 1





## Die Beuteplättchen werden in der folgenden Reihenfolge gewertet:

Ausgespielte Karten werden je nach Bedeutung bei der Wertungsreihenfolge berücksichtigt.

### Axt

Für jedes Axtplättchen zieht der betreffende Spieler (ausgehend vom Schamanenplättchen im Uhrzeigersinn) eine Aktionskarte vom Nachziehstapel. In der letzten Runde zählt jedes Axtplättchen 3 Siegpunkte. Es werden keine Karten mehr verteilt.

### Felle

I. Für jedes Fellplättchen rückt der Spieler sein Mammut auf der Fellzähleiste um ein Feld (in die Richtung der Pfeile) vor.

II. Der Spieler mit den meisten Fellen auf der Fellzähleiste erhält so viele Siegpunkte wie der Rundenzähler angibt.

III. Der Spieler mit den wenigsten Fellen auf der Fellzähleiste verliert genauso viele Siegpunkte.

### Stoßzähne

Für jedes Stoßzahnplättchen erhält der Spieler 2 Siegpunkte.

### Fleisch

I. Der Spieler mit den meisten Fleischplättchen erhält 8 Siegpunkte.

II. Der Spieler mit den zweitmeisten erhält 5 Siegpunkte.

III. Der Spieler mit den drittmeisten erhält 2 Siegpunkte.

Im Spiel zu zweit werden nur die 8 Punkte für den ersten Platz vergeben. Im Spiel zu dritt nur die 8 Punkte (1. Platz) und die 5 Punkte (2. Platz).

### Feuer

Der Spieler mit den wenigsten Feuerplättchen verliert 5 Siegpunkte.

### Tiere

Für jedes Beuteplättchen mit einem Tier erhält der Spieler ein Sammelplättchen mit dem gleichen Tier, falls er noch kein solches besitzt, sonst bringt dieses Beuteplättchen nichts ein.

Ein Spieler darf also kein Tier mehr als einmal besitzen.



I.



II.



III.

Beispiel: In Runde 4 bekommt der Spieler mit den meisten Fellen auf der Fellzähleiste 4 Siegpunkte, der mit den wenigsten verliert 4 Siegpunkte.



Anmerkung:

Ohne Fleischplättchen kann ein Spieler hier nie punkten.



Anmerkung: Verschiedene Sammeltiere bringen am Ende des Spiels Siegpunkte ein.

### Ende einer Runde

Mit dem Abschluss der Wertung ist die Runde beendet.

Die ausgespielten Karten werden auf den Ablagestapel gelegt.

Der Startspieler setzt den Rundenzähler ein Feld weiter, füllt alle 31 Beuteplättchen und das Schamanenplättchen in den Beutel und mischt sie gut.

Anmerkung: Nach der Wertung der Runde 5 ist das Spiel beendet und die Schlusswertung (Seite 4) folgt.

## Spielende und Schlusswertung

Nach der Wertung der Runde 5 ist das Spiel beendet.

Dann gibt es Siegpunkte für die Anzahl verschiedener Sammeltiere, die jeder Spieler im Verlauf des Spiels gesammelt hat:

Anzahl verschiedener Sammeltiere	0-2 Stück	3 Stück	4 Stück	5 Stück	6 Stück	7 Stück
Siegpunkte	0 SP	4 SP	9 SP	15 SP	22 SP	30 SP

Der Spieler, der anschließend die meisten Siegpunkte auf der Mammutzählleiste gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt unter den Beteiligten der Spieler mit den meisten Fellen auf der Fellzählleiste. Wenn dann immer noch Gleichstand herrscht, gibt es mehrere Sieger.

## Das Spiel für 2 Spieler

Es gelten die Grundregeln mit folgenden Ergänzungen:

### Aufteilen der Beute

Jeder Spieler wählt 2 Anteile an Beuteplättchen, die er **separat** vor sich sammelt. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und nehmen sich einen Anteil der Beute. Wenn ein Spieler alle Plättchen des Mitspielers nehmen möchte, darf er nur **einen** Anteil auswählen. Ein Spieler wird nur dann übersprungen, wenn er schon 2 Anteile an Beuteplättchen vor sich liegen hat.

### Wertung der Beute

In der Wertungsphase werden die beiden Anteile an Beuteplättchen, die jeder der beiden Spieler vor sich liegen hat, zusammen abgerechnet.

**Änderung Feuer:** Der Spieler mit den wenigsten Feuerplättchen verliert 5 Siegpunkte, der andere erhält für jedes seiner Feuerplättchen 1 Siegpunkt.

Alle anderen Beuteplättchen werden wie üblich abgerechnet.

## Übersicht der Aktionskarten

### Beutekarten:

Der Spieler muss die Aktionen dieser Karten sofort nach dem Ausspielen durchführen.



(3x)

Von 1-2 beliebigen Fragezeichenplättchen die Rückseite geheim ansehen.



(3x)

1-2 beliebige Beuteplättchen umdrehen.

Hierzu zählt auch das Schamanenplättchen, aber keine Tierplättchen!

Dies gilt sowohl für Beuteplättchen in der Mitte als auch bei beliebigen Spielern.



(2x)

1 oder mehrere Spieler dazu auffordern, alle Beuteplättchen in ihrem Besitz zurück in die Mitte zu legen.

Beim Spiel für 2 Spieler: 1 oder mehrere Anteile an Beuteplättchen zurück in die Mitte legen. Dies darf auch 1 eigener Anteil sein.

### Wertungskarten:

Diese Karten werden verdeckt ausgespielt.

Ihre Aktionen werden erst bei der **Wertung der Beute** zusätzlich zur normalen Wertung durchgeführt.



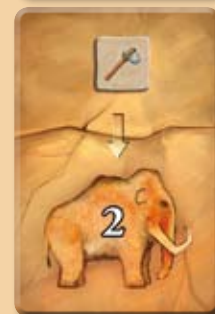
(2x)

Diese Karte zählt für den Spieler, der sie ausspielt, wie ein Fellplättchen.



(2x)

Der Spieler, der diese Karte ausspielt, darf sich für ein Beuteplättchen mit Tier ein beliebiges Sammeltierplättchen aussuchen, das er noch nicht besitzt.



(1x)

Für alle Spieler gilt: Zusätzlich zu der Aktionskarte gibt es für jedes Axtplättchen 2 Siegpunkte.



(1x)

Der Spieler mit den meisten Fellplättchen erhält 4 Siegpunkte.

Die Position auf der Fellzählleiste ist hier nicht von Bedeutung!



(1x)

Der Spieler mit den meisten Fellplättchen erhält ein Sammeltierplättchen seiner Wahl.

Die Position auf der Fellzählleiste ist hier nicht von Bedeutung!



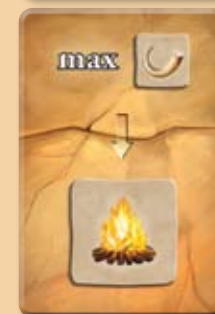
(1x)

Für den Spieler mit den meisten Axtplättchen zählt diese Karte wie ein Fellplättchen.



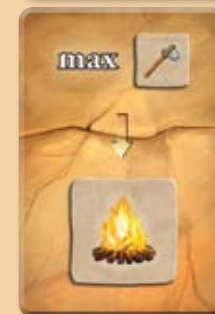
(1x)

Der Spieler mit den meisten Stoßzahnplättchen erhält 4 Siegpunkte.



(1x)

Für den Spieler mit den meisten Stoßzahnplättchen zählt diese Karte wie ein Feuerplättchen.



(1x)

Für den Spieler mit den meisten Axtplättchen zählt diese Karte wie ein Feuerplättchen.