

MÂAMUT

L'ESPRIT DU CHASSEUR

EL ESPÍRITU DEL CAZADOR



Un juego de Alain EPRON – Ilustración de Fabrice BOVY

10.000 antes de JC. El portador de la lanza sagrada acaba de morir dejando al clan del oso sin guía para las cazas tan necesarias para su supervivencia. El shaman ha reunido a todos los cazadores con el fin de designar al nuevo portador de la lanza sagrada. Para ello, deberán afrontar a Mâamut, el gran mamut, y apoderarse de su espíritu. Sirviéndose de artimañas y de habilidad, cada cazador deberá atraer Mâamut hacia sus trampas, que habrán colocado previamente en distintos lugares del gran prado. Pero cuidado, ya que si el mamut es temeroso por naturaleza, también puede enfrentarse cuando no tiene ninguna otra escapadiza. La batida acaba de comenzar...

MATERIAL:

- 37 piezas hexagonales
- 4 peones «cazador» (1 por color).
- 1 peón «mamut».
- 16 fichas «trampa» (4 por color).
- 36 cartas «desplazamiento» (8 de 3 casillas, 16 de 2 casillas y 12 de 1 casilla).

LAS PIEZAS:

- 7 Piezas «roca» - ni los cazadores, ni el mamut pueden penetrar en ellas.

- 18 Piezas «hierba» - accesibles a los cazadores y al mamut. Los cazadores pueden poner en ellas su trampa.

- 11 Piezas «nieve» - accesibles a los cazadores y al mamut. No pueden recibir ninguna trampa.

- 1 Pieza «cruz» - tiene el mismo significado que una pieza «nieve». Es la pieza inicial del mamut.

PRINCIPIO DEL JUEGO:

Se coloca la pieza con una cruz en el centro de la mesa. Se mezclan las otras piezas y se distribuyen al azar en círculo alrededor de ella, con el fin de constituir la base del juego.

Ejemplo de colocación de las piezas.

Advertencia:

Atención, no tiene que haber más de 4 piezas «roca» alrededor de la pieza con una cruz, en caso contrario el mamut no podría desplazarse. Si por casualidad fuera el caso, se recogen las piezas, se mezclan de nuevo y se vuelven a colocar.

Se mezclan las cartas «desplazamiento» y se reparten 3 cartas a cada jugador. El resto de las cartas se deja en un montón para robar, con la cara oculta al lado del juego.

Se coloca el peón «mamut» en su sitio inicial (pieza con una cruz) y cada jugador coloca su peón «cazador» en una de las casillas de fuera de la base de juego, comenzando por el jugador que mejor imita el grito del mamut y girando en dirección de las agujas de un reloj. La puesta del peón cazador debe respetar dos reglas:

- No se puede poner un peón «cazador» sobre una pieza «roca».
- No se puede poner un peón «cazador» sobre una pieza ya ocupada por otro peón.

DIRECCIÓN EN LA QUE SE JUEGA:

Cada jugador, a su turno, podrá realizar solamente una de las siguientes cuatro acciones, a elección:

- 1) JUGAR UNA CARTA «DESPLAZAMIENTO»** y desplazar su cazador en cualquier dirección, en línea recta, de tantas casillas como símbolos estén indicados en la carta. No obstante, tenga cuidado, un cazador no puede penetrar en una pieza «roca» y debe ir hasta el final de su desplazamiento. Por tanto, cabe la posibilidad de que un cazador no pueda desplazarse.

En el ejemplo de aquí arriba, si el jugador juega una carta «2 casillas», sólo podrá desplazarse en una dirección.

Advertencia:

Una casilla puede estar ocupada por varios peones «cazador» y un cazador puede atravesar una casilla ocupada por una trampa u otro cazador durante su desplazamiento.

- 2) PONER UNA TRAMPA** de su color en una casilla donde se encuentra su peón «cazador». Sólo puede haber una ficha «trampa» por casilla. Atención, las fichas «trampa» solamente pueden ponerse sobre pieza «hierba».

Advertencia:

Para colocar una ficha «trampa», el cazador debe estar solo sobre la pieza.

- 3) DESTRUIR UNA TRAMPA DE UN ADVERSARIO O RECUPERAR UNA DE SUS TRAMPAS.** Para ello, es necesario que su peón «cazador» esté colocado sobre la pieza donde está situada la trampa. La ficha «trampa» se retira entonces de la base y se devuelve a su propietario para que pueda reutilizarla.

Advertencia:

Al igual que para la instalación de una trampa, el cazador que desea destruir una trampa debe estar solo en la pieza.

- 4) DESPRENDERSE DE UNA CARTA Y PASAR SU TURNO.**

Una vez que haya realizado su acción, si el jugador ha jugado o se ha desprendido de una carta, roba una nueva del montón para volver

REGLA DE DESPLAZAMIENTO DEL MAMUT:



El mamut, como bien se sabe, teme al hombre, incluso al de Cromañón. Si un cazador penetra, durante su desplazamiento o al final de él, en la misma pieza donde se encuentra el mamut, éste huye en dirección opuesta, del número de casillas de desplazamiento (tarjeta) del jugador que penetró en su pieza. Atención, el mamut no puede penetrar en una pieza «roca» y no debe encontrar ningún obstáculo a lo largo de su desplazamiento. **Si el cazador no ha terminado su desplazamiento lo continuará hasta el final.**

El peón «cazador» se desplaza de dos casillas y penetra en la pieza ocupada por el mamut. Éste huye de dos casillas en la dirección opuesta a la llegada del peón «cazador».



Si la dirección está bloqueada por un obstáculo (roca, canto del juego), cogerá la primera dirección posible donde no encuentre ningún obstáculo para su desplazamiento, girando en dirección de las agujas de un reloj, **en dirección distinta por dónde llegó el cazador.**



El cazador se desplaza de 2 casillas. Las posiciones 1, 2, 3 y 4 están bloqueadas por pieza «roca» y el canto del juego. El mamut coge la dirección siguiente, en dirección de las agujas de un reloj, en dirección distinta por la que llegó el cazador, es decir la dirección n°5.



Si en su fuga, penetra en la casilla de un cazador, el cazador se atemoriza (un mamut que llega corriendo en su dirección, siempre da miedo, incluso si uno es Cromañón) y huye a una casilla adyacente libre en dirección distinta por la que llegó el mamut y respetando las reglas de desplazamiento.

Si el cazador no puede huir, entonces será su fin, y abandonará el juego. Si el mamut no puede huir, deberá enfrentarse y será el fin del muy imprudente cazador que hubiera penetrado en su pieza (¡cuidado! no debe molestar mucho al gran mamut). El cazador abandona el juego.

Si el mamut penetra en una pieza con una trampa, cae dentro (cabe mencionar que el mamut no tiene muy buena vista) y es el final de la partida. Y esto, incluso si el mamut no hubiera terminado su desplazamiento, pues se lo volvemos a repetir, el mamut no tiene una buena vista.

FIN DEL JUEGO:

El cazador que posee la trampa donde se cae el mamut consigue la lanza sagrada, aunque no hubiera sido él quien empujó al mamut a su trampa. Será aclamado por los demás cazadores en señal de respeto. En cuanto al cazador que empujó al mamut en la mala trampa, no le queda más que morderse los puños por su equivocación.

CASO PARTICULAR:

Si el mamut se encuentra bloqueado y a los cazadores les resulta imposible llevarlo hacia una trampa, entonces el mamut habrá sobrevivido a la batida y saldrá vencedor del afrontamiento. Ésta será la mayor deshonra para los cazadores y el clan se quedará sin guía para las cazas, a riesgo de poner en peligro su supervivencia (entonces usted tendrá una gran responsabilidad).

A DOS O TRES JUGADORES:

Pueden jugar a Māmut a 2 ó 3 jugadores. Las reglas son idénticas. No obstante, cuanto más cazadores locos sean, más se reirán (de la desdicha de los otros cazadores por supuesto).

DESEAMOS DAR LAS GRACIAS A:

Dorothee LECLAIR (y a su equipo), Charles CHEVALIER y Adrien CHEVRIER (traducción de las reglas). A los miembros de la asociación Fumbles de Fontainebleau, y más concretamente, a PEPETTE (realización de los tests). A los participantes de los protonights de París (realización de los tests). Anne-So & Eddy GODBY. A mi familia y a los asiduos del foro creación de la página Web Tric Trac (apoyo moral).