

# MÂAMUT

L'ESPRIT DU CHASSEUR

DIE JAGD AUF'S MAMMUTH



Ein Spiel von Alain EPRON – Illustriert von Fabrice BOVY

**10 000 vor J.C.: Der Träger der heiligen Lanze ist eben gestorben. Er hinterlässt seinen Bärenklan ohne Anführer für die lebensnotwendige Jagd. Der Schamane versammelt nun alle Jäger, um einen neuen Träger der heiligen Lanze zu bestimmen. Sie sollen Måamut, den grossen Mammuth, stellen und sich seines Geistes ermächtigen. Mit List und Tücke soll jeder Jäger Måamut in eine seiner Fallen locken, die er zuvor an verschiedenen Stellen der grossen Ebene auf errichtet hat. Aber Vorsicht! Das Mammuth ist von Natur aus ängstlich, aber es wehrt sich furchterlich, wenn es in die Enge getrieben wird. Also los! Auf zur Jagt! Waidmann's Heil...**

## SPIELMATERIAL:

- 37 sechseckige Karten
- 4 Jägerfiguren (einer pro Farbe)
- 1 Mammuthstein
- 16 Fallen (4 pro Farbe)
- 36 Bewegungskarten (8 für 3 Felder, 16 für 2 Felder, 12 für 1 Feld)

## SECHSECKIGE KARTEN:

- 7 Felsenkarten: weder die Jäger noch das Mammuth können sie besetzen.
- 18 Graskarten: zugänglich für Jäger und Mammuth. Die Jäger können dort ihre Fallen aufstellen.
- 11 Schneekarten: zugänglich für Jäger und Mammuth. Die Jäger dürfen darauf keine Fallen stellen.
- 1 Kreuzkarte: hat die Eigenschaften wie eine Schneekarte. Von dieser Karte aus startet das Mammuths.

## ZIEL DES SPIELES:

Als Erster das Mammuth in eine seiner eigenen Fallen zu stürzen.

## SPIELVORBEREITUNG:

Die Kreuzkarte wird in die Mitte des Tisches gelegt. Dann werden die anderen Karten gemischt und, um ein Spielfeld zu bilden, nach dem Zufallsprinzip im Kreis um der Kreuzkarte herumgelegt.

*Beispiel.*

### Bemerkung:

*Es sollen nie mehr als 4 Felsenkarten um die Kreuzkarte herum liegen. Andernfalls kann sich das Mammuth nicht mehr von der Stelle bewegen. Falls dieser Fall eintreten sollte, Karten neu mischen und neu verteilen.*

Die Bewegungskarten werden gemischt und je 3 Karten an jeden Spieler ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als Stapel verdeckt auf die Seite gelegt.

Der Mammuthstein wird auf seinen Ausgangspunkt (Kreuzkarte) platziert und jeder Spieler stellt seine Jägerfigur auf ein beliebiges Feld am äusseren Rand des Spielfeldes. Es beginnt der Spieler der am besten den Mammuthschrei imitiert. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Beim Aufstellen der Jägerfigur muss man zwei Regeln beachten:

- Der Jäger kann nicht auf eine Felsenkarte gestellt werden.
- Der Jägerstein kann nicht auf ein schon besetztes Feld gestellt werden.





## SPIELRUNDE:

Jeder Spieler kann, wenn er dran ist, wahlweise eine der vier folgenden Aktionen durchführen:

- 1) EINE BEWEGUNGSKARTE AUSSPIELEN** und seinen Jäger entsprechend der Feldzahlen beliebig geradeaus fortbewegen. Achten Sie dabei darauf, dass ein Jäger keine Felsenkarte besetzen kann und seinen Spielzug vollständig ausführen muss. (Evtl. muss der Spieler deshalb einen Spielzug aussetzen.).

*Wenn, wie in dem vorstehenden Fall, der Spieler eine Karte mit 2 Symbolen ausspielt, kann er sich aber nur in 1 Richtung bewegen.*

### Bemerkung:

*Ein Feld kann von mehreren Jägern belegt werden. Ein Jäger kann während seines Spielzuges ein Feld, auf dem eine Falle steht, überqueren oder an einem anderen Jäger vorbeiziehen.*

- 2) EINE FALLE SEINER FARBE AUF DAS FELD STELLEN, AUF DEM DIE EIGENE JÄGERSFIGUR STEHT.** Man kann nur eine Falle pro Feld aufstellen. Achten Sie darauf, dass die Fallen nur auf Graskarten aufgestellt werden können.

### Bemerkung:

*Um eine Falle aufstellen zu können, muss der Jäger allein auf einer Karte stehen.*

- 3) EINE FALLE SEINES GEGNERS ZERSTÖREN ODER EINE SEINER FALLEN EINSAMMELN.** Dazu muss der Jäger auf der entsprechenden Karte stehen, auf dem sich die Falle befindet. Die Falle wird anschliessend seinem Besitzer zurück gegeben, der sie wieder benutzen kann.

### Bemerkung:

*Wie beim Aufstellen der Fallen muss der Jäger beim Zerstören der Fallen alleine auf der Karte stehen.*

- 4) EINE KARTE ABLEGEN UND EINE RUNDE AUSSETZEN.**

Hat der Spieler nach seiner Spielrunde entweder eine Karte abgelegt oder ausgespielt, nimmt er eine neue Karte vom Stapel, damit er wieder 3 Karten in der Hand hat. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn der Stapel aufgebraucht ist, werden die

abgelegten Karten gemischt und zum neuen Stapel.

## SPIELREGELN FÜR DAS MAMMUTH:



Es ist allseits bekannt, dass ein Mammuth den Menschen fürchtet...sogar den Urmenschen. Trifft ein Jäger das Mammuth oder beendet er seine Bewegung auf der Karte, auf der sich das Mammuth befindet, flieht das Mammuth vor dem Jäger. Es flieht in die entgegengesetzte Richtung: genau so viele Felder wie der Jäger sich vorwärts bewegt.

Beachten Sie, dass sich das Mammuth nie auf eine Felsenkarte setzen kann und es diese auch nicht überqueren darf. **Hat der Jäger seinen Zug noch nicht beendet, muss er ihn vollständig ausführen.**

*Der Jäger bewegt sich zwei Felder weiter und stösst auf die Karte, auf der sich das Mammuth befindet. Das Mammuth sieht den Jäger und flieht vor ihm in die entgegengesetzte Richtung.*



Ist die Richtung durch ein Hindernis blockiert (Felsen, Spielfeldrand), flieht es in die nächstmögliche Richtung im Uhrzeigersinn, natürlich nicht in die Richtung des Jägers. Ist auch dieser Weg blockiert, **nimmt es die nächste Richtung usw.**



*Der Jäger bewegt sich zwei Felder weiter. Die Möglichkeiten 1, 2, 3 und 4 sind durch Felsenkarten blockiert. Das Mammuth nimmt dementsprechend die nächste Richtung im Uhrzeigersinn, mit Ausnahme der Richtung 5, aus der der Jäger kommt.*

Falls da Mammuth auf seiner Flucht auf einen Jägers trifft, überkommt den armen Jäger eine furchtbare Angst - sogar ein Urmensch hat vor einem auf ihn zurennendes Mammuth Angst. Er flieht auf ein daneben liegendes freies Feld, ausgenommen der Richtung aus welcher das Mammuth gekommen ist (unter Berücksichtigung der Spielregeln zur Bewegung). Kann der Jäger nicht fliehen, ist er am Ende. Er scheidet aus. Kann das Mammuth nicht fliehen, verteidigt es sich. Und gegen ein so grosses Mammuth hat ein kleiner Jäger keine Chance! Er scheidet aus. Man sollte schliesslich ein Mammuth nicht übermässig reizen.

**Stösst das Mammuth auf eine Falle, fällt es hinein (schliesslich ist - wie jedermann weiss - ein Mammuth kurzsichtig). Damit ist das Spiel zu Ende, selbst dann, wenn der Zug des Mammuths nicht vollständig ausgeführt wurde (wie gesagt, ein Mammuth ist sehr kurzsichtig).**

## SPIELENDEN:

Der Jäger, dem die Falle gehört, in die das Mammuth stürzt, erhält die heilige Lanze, auch wenn er nicht selbst das Mammuth in die Falle getrieben hat. Die anderen Jäger lassen ihn hochleben als Ausdruck ihrer Hochachtung. Dem Jäger, der das Mammuth in die falsche Falle getrieben hat, bleibt nur übrig, sich kräftig in den Hintern zu beissen, er hat einen grossen Bock abgeschossen.

## SONDERFALL:

Falls das Mammuth bei seinem Fluchtversuch vor einem Jäger in keine Richtung ausweichen kann (weil es überall entweder auf eine Felsenkarte oder auf den Spielfeldrand trifft), hat es die Treibjagd überlebt und geht als Sieger hervor. Das ist die grösste Schande für die Jäger. Der Klan müsste ohne Jagdführer jagen und ginge ein grosses Risiko ein, bei dem es um sein Überleben geht (eine grosse Verantwortung liegt also auf ihren Schultern).

## TEILNEHMER: 2 ODER 3 SPIELER:

Mämmuth kann von 2 oder 3 Spielern gespielt werden. Die Spielregeln sind identisch. Je mehr verrückte Jäger jedoch versammelt sind, desto mehr wird gelacht (über das Pech der anderen natürlich).

## MEIN DANK GILT

Dorothée LECLAIR (und ihrem Team), Charles CHEVALIER und Adrien CHEVRIER für die Übersetzung der Spielregeln, den Mitgliedern des Vereins Fumbles de Fontainebleau, dabei besonders an Pepette, und den Teilnehmern des protonights von Paris für Ausprobieren des Spiels, sowie meiner Familie und den Usern des Forums création der Internetseite Tric Trac für die moralische Unterstützung, Anne-So & Eddy GODBY.