

MÂAMUT

L'ESPRIT DU CHASSEUR

LO SPIRITO DEL CACCIATORE



Un gioco di Alain EPRON – Illustrazioni di Fabrice BOVY

10 000 anni prima di Cristo. Il portatore della lancia sacra è appena morto lasciando il clan dell'orso senza guida per le cacce tanto necessarie alla sua sopravvivenza. Lo sciamano ha riunito tutti i cacciatori per nominare il nuovo portatore della lancia sacra. Per ciò, dovranno affrontare Mâamut, il grande mammut, ed impossessarsi del suo spirito. Usando di astuzia e di abilità, ogni cacciatore dovrà trascinare Mâamut verso le sue trappole che avrà disposto in precedenza in diversi luoghi della grande prateria. Ma attenzione, perché se il mammut è timoroso per natura, può anche affrontare il cacciatore quando non può più fuggire. La caccia inizia appena...

MATERIALE:

- 37 tessere esagonali
- 4 pedoni "cacciatore" (1 per colore)
- 1 pedone "mammut"
- 16 segna - trappole (4 per colore)
- 36 carte "spostamento" (8 di 3 caselle, 16 di 2 caselle e 12 di 1 casella)

LE TESSERE:

- 7 tessere "roccia": Né i cacciatori, né il mammut non ci possono penetrare.

- 18 tessere "erba": Accessibile ai cacciatori ed al mammut. I cacciatori ci possono depositare la loro trappola.

- 11 tessere "neve": Accessibile ai cacciatori ed al mammut. Non può ricevere trappole.

- 1 tessera "croce": Agisce come una tessera "neve". È la tessera di partenza del mammut.

COLLOCAMENTO:

Si pone la tessera con una croce al centro del tavolo poi si mescolano le altre tessere e si pongono a caso in cerchio intorno a questa per costituire il piano di gioco.

Esempio di piazzamento delle tessere.

Osservazione:

Attenzione, non ci devono essere più di 4 tessere "roccia" intorno alla tessera con una croce, se no il mammut non potrà spostarsi. Se è il caso, si riprendono le tessere, si mescolano di nuovo e si ricomincia la posa.

Si mescolano le carte "spostamento" e se ne distribuiscono 3 ad ogni giocatore. Il resto delle carte è disposto in mazzo faccia nascosta accanto al gioco.

Si pone il pedone "mammut" sulla sua casella di partenza (tessera con una croce) ed ogni giocatore piazza il suo pedone "cacciatore" su una delle caselle esterne del piano di gioco, cominciando dal giocatore che imita meglio il grido del mammut e girando nel senso orario. La posa del pedone cacciatore deve rispettare due regole:

- **Non si può piazzare un pedone "cacciatore" su una tessera "roccia."**
- **Non si può piazzare un pedone cacciatore su una tessera già occupata da un altro pedone.**

SCOPO DEL GIOCO:

Essere il primo cacciatore a fare cadere il mammut in una delle sue trappole.

TURNO DI GIOCO:

Ogni giocatore, al suo turno di gioco, può realizzare a sua scelta una sola delle quattro seguenti azioni:

1) GIOCARE UNA CARTA "SPOSTAMENTO" e spostare il suo cacciatore in qualsiasi direzione, in linea retta, di tante caselle quanti sono i simboli indicati sulla carta. Attenzione tuttavia, un cacciatore non può penetrare su una tessera "roccia" ed deve andare fino alla fine del suo spostamento. È possibile dunque che un cacciatore non possa spostarsi.

Nell'esempio qui sopra, se il giocatore gioca una carta a due simboli, non potrà spostarsi che in una direzione.

Osservazione:

Una casella può essere occupata da parecchi pedoni "cacciatore" ed un cacciatore può attraversare una casella occupata da una trappola o un altro cacciatore durante il suo spostamento.

2) PORRE UNA TRAPPOLA del suo colore sulla casella dove si trova il suo pedone «cacciatore». Ci può essere un segnale «trappola» solo per casella. Attenzione, i segnali "trappola" possono essere posti solamente su le tessere «erba».

Osservazione:

Per porre un segnale trappola, il cacciatore deve essere solo sulla tessera.

3) DISTRUGGERE UNA TRAPPOLA DI UN AVVERSAIO O RICUPERARE UNA DELLE SUE TRAPPOLE. Per ciò, occorre che il suo pedone cacciatore sia piazzato sulla tessera dove si trova la trappola. Il segnale "trappola" è tolto dal piano di gioco e reso al suo proprietario che potrà riutilizzarlo.

Osservazione:

Come per la posa di una trappola, il cacciatore che vuole distruggere una trappola deve essere solo sulla tessera.

4) SCARTARE UNA CARTA E PASSARE IL SUO TURNO.

Una volta la sua azione eseguita, se il giocatore ha giocato o scartato una carta, ne riprende una nuova nel mazzo per tornare con tre carte in

mano, ed è al giocatore seguente di giocare. Quando tutte le carte del mazzo sono state distribuite, si mescola lo scarto per formare un nuovo mazzo.

REGOLA DI SPOSTAMENTO DEL MAMMUT:

Il mammut, questo è molto noto, teme l'uomo, anche di Cro-Magnon. Se un cacciatore entra, durante il suo movimento o alla fine del suo spostamento, sulla stessa tessera del mammut, questo fugge nella direzione opposta del numero di caselle di spostamento (carta) del giocatore che è penetrato sulla sua tessera. Attenzione, il mammut non può penetrare su una tessera "roccia" ed egli non deve essere disturbato nella totalità del suo movimento. **Se il cacciatore non ha finito il suo spostamento l'insegue fino alla fine.**

Il pedone «cacciatore» si sposta di due caselle e entra sulla tessera occupata dal mammut. Questo fugge di due caselle nella direzione opposta all'arrivo del pedone «cacciatore».

Se la direzione è bloccata da un ostacolo (roccia, bordo del gioco) lui prende la prima direzione possibile dove non sarà disturbato nella totalità del suo spostamento, girando nel senso orario, **all'infuori della direzione da dove è arrivato il cacciatore.**



Il pedone «cacciatore» si sposta di due caselle. Le posizioni 1, 2, 3 e 4 sono bloccate dalle tessere «roccia». Il mammut prende la seguente direzione in senso orario all'infuori della direzione da dove è arrivato il cacciatore sia la direzione n°5.

Se durante la sua fuga, penetra sulla casella di un cacciatore, egli prende paura (un mammut che arriva correndo nella vostra direzione fa sempre paura, persino quando si è Cro-Magnon) e fugge su una casella adiacente libera all'infuori della direzione da dove è arrivato il mammut e rispettando le regole di spostamento.

Se il cacciatore non può fuggire, sarà allora la sua fine. È ritirato dal gioco.

Se il mammut non può fuggire, allora affronterà il cacciatore e sarà la fine del cacciatore imprudente che sarà entrato sulla sua tessera (non bisogna infastidire troppo il grande mammut). Il cacciatore è ritirato dal gioco.

Se il mammut entra su una tessera con una trappola, egli cade dentro, bisogna dire che il mammut non ha una vista molto buona ed è la fine della partita.

E ciò, anche se il mammut non aveva finito il suo spostamento, perché ve lo ripetiamo, il mammut non ha una vista molto buona.

FINE DEL GIOCO :

Il cacciatore che possiede la trappola dove cade il mammut ottiene la lancia sacra anche se non è lui che ha spinto il mammut nella sua trappola. È ovazionato dagli altri cacciatori in segno di rispetto. Invece per il cacciatore che ha spinto il mammut nella cattiva trappola, non gli rimangono che gli occhi per piangere.

CASO PARTICOLARE:

Se il mammut si ritrova bloccato con l'impossibilità per i cacciatori di portarlo verso una trappola, allora il mammut sopravvive alla caccia ed vince il confronto. Sarà il più grande disonore per i cacciatori ed il clan resterà senza guida per le cacce, al rischio di mettere in pericolo la sua sopravvivenza, pesante responsabilità che sarà allora vostra.

A DUE O TRE GIOCATORI:

Potete giocare a Mâamut con 2 o 3 giocatori. Le regole sono identiche. Tuttavia, più numerosi sono i cacciatori matti, più si ride (della disgrazia degli altri cacciatori naturalmente).

RINGRAZIAMENTI A:

Dorothee LECLAIR (e la sua squadra), Charles CHEVALIER ed Adriano CHEVRIER (traduzione delle regole). Ai membri dell'associazione Fumbles di Fontainebleau, e più particolarmente, a Pepette (realizzazione dei test). Ai partecipanti delle Protonights di Parigi (realizzazione dei test). Alla mia famiglia ed ai frequentatori abituali del foro creazione del sito Tric Trac (sostegno morale), a Anne-So & Eddy GODBY.