



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

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



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fülladásveszély!

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, a pakliból a fenti táblázat alapján el kell távolítani megadott állatfaj összes állatkártyáját. 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. Meghatároz egy állatfajt erre a fordulóra, és képpel lefelé maga elé tesz 1-4 lapot. Ez lesz az aktuális lerakata, amivel elkezd egy csordát.

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.

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, aktuális lerakataként képpel lefelé lerak maga elé az asztalra 1-4 állatkártyát. 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 fordulóban kijátszott összes állatkártyát tartalmazza.**

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) Az előző játékos kihívása

Abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem hisz az előtte lévőnek, ellenőrizheti a játékos aktuális lerakatát. Ezt úgy teheti meg, hogy egyik, szabadon választott lapot megnézi a játékos aktuális lerakatában.



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

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



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fülladásveszély!

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, a pakliból a fenti táblázat alapján el kell távolítani megadott állatfaj összes állatkártyáját. 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. Meghatároz egy állatfajt erre a fordulóra, és képpel lefelé maga elé tesz 1-4 lapot. Ez lesz az aktuális lerakata, amivel elkezd egy csordát.

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.

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, aktuális lerakataként képpel lefelé lerak maga elé az asztalra 1-4 állatkártyát. 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 fordulóban kijátszott összes állatkártyát tartalmazza.**

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) Az előző játékos kihívása

Abban az esetben, ha a sorra kerülő játékos nem hisz az előtte lévőnek, ellenőrizheti a játékos aktuális lerakatát. Ezt úgy teheti meg, hogy egyik, szabadon választott lapot megnézi a játékos aktuális lerakatában.

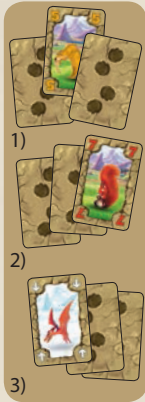
Ekkor három eset fordulhat elő:

1) az aktív játékos tévedett

Ha a megnézett lap egyezik a fordulóban megnevezett állatfajjal, akkor akkor az aktív játékosnak a teljes csordát a kezébe kell vennie

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, akkor a kihívott játékosnak a teljes csordát a kezébe kell vennie. Ezután az aktív játékos indít egy újabb fordulót 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). Ez után az aktív játékos felveszi a kezébe a dinoszaurusz kártyát, majd indít egy újabb fordulót egy újabb csorda létrehozásával.



-5-

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



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



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



Stegosaurus:
az aktív játékos megkeveri a teljes csordát, majd el kezdi szétosztani a játékosok között, bal oldali szomszédjától kezdve. Minden játékosnak a kezébe kell vennie ezeket a lapokat.



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.



-6-

Kihaló 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 köre van egy fordulón belül, a régi lerakatát félre kell tolnia, kissé féloldalasán, a könnyebb átláthatóság érdekében, és az új lerakatát ez alá kell tennie. Csak az aktuális lerakatot lehet kihívni.



-7-

A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik játékos az utolsó lapjait is leteszi a kezéből, akkor a játékosok ellenőrzik, hogy vége van-e a játéknak. A soron következő játékosnak ki kell hívnia ezt a játékost. 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, akkor a kihívott játékosnak a teljes csordát a kezébe kell vennie, 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

-8-

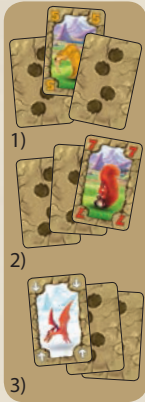
Ekkor három eset fordulhat elő:

1) az aktív játékos tévedett

Ha a megnézett lap egyezik a fordulóban megnevezett állatfajjal, akkor akkor az aktív játékosnak a teljes csordát a kezébe kell vennie

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, akkor a kihívott játékosnak a teljes csordát a kezébe kell vennie. Ezután az aktív játékos indít egy újabb fordulót 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). Ez után az aktív játékos felveszi a kezébe a dinoszaurusz kártyát, majd indít egy újabb fordulót egy újabb csorda létrehozásával.



-5-

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



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



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



Stegosaurus:
az aktív játékos megkeveri a teljes csordát, majd el kezdi szétosztani a játékosok között, bal oldali szomszédjától kezdve. Minden játékosnak a kezébe kell vennie ezeket a lapokat.



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.



-6-

Kihaló 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 köre van egy fordulón belül, a régi lerakatát félre kell tolnia, kissé féloldalasán, a könnyebb átláthatóság érdekében, és az új lerakatát ez alá kell tennie. Csak az aktuális lerakatot lehet kihívni.



-7-

A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik játékos az utolsó lapjait is leteszi a kezéből, akkor a játékosok ellenőrzik, hogy vége van-e a játéknak. A soron következő játékosnak ki kell hívnia ezt a játékost. 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, akkor a kihívott játékosnak a teljes csordát a kezébe kell vennie, 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

-8-