

# MAMMUT

Un jeu de Kristian Amundsen Østby pour 2 à 5 joueurs

## But du jeu

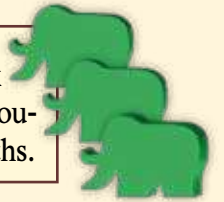
Après la chasse au mammoth, le butin doit être partagé. Chaque joueur tente de s'approprier la plus grande part possible du produit de la chasse. Les cartes d'action peuvent les aider dans leur collecte. Une fois le butin partagé, on procède à l'évaluation des points. Le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de points de victoire.

## Matériel de jeu et préparation du jeu

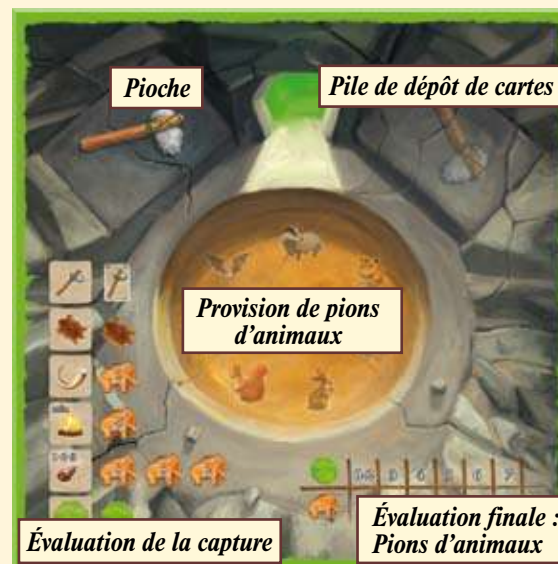
- |  |   |                                       |                                     |                                      |
|--|---|---------------------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|
| • 2 plateaux de jeu<br>Parcours et Dépôt               | • 5 mammouths corpulents<br>de chacune des 5 couleurs               | • 35 pions d'animaux<br>5 x 7 espèces | • 1 pion de décompte<br>des parties | • 1 plaquette de chamane             |
| • 2 x 5 mammouths maigres<br>de chacune des 5 couleurs | • 19 cartes d'action<br>8 cartes de butin et 11 cartes d'évaluation | • 1 mammouth de début de jeu          | • 31 plaquettes de butin            | • 1 sac en tissu<br>• 1 règle du jeu |

Les plateaux de jeu sont positionnés au niveau d'un bout de la table ou aux coins opposés de la table. On procède ensuite à la préparation du jeu dans l'ordre suivant :

**1.** Chaque joueur choisit une couleur. Il place l'un des mammouths maigres sur le parcours de peaux (au niveau de la case de départ juste devant la caverne), et place l'autre devant lui afin de rappeler la couleur qu'il représente. Les mammouths corpulents sont placés sur la case 10 du parcours de mammouths.



Plateau de jeu de « parcours »



Plateau de jeu de « dépôt »

**2.** On bat les cartes d'action. On distribue à chaque joueur 2 cartes face cachée. Le reste est placé sur le plateau de « dépôt » en une pile face cachée.

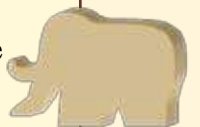


**3.** Quel que soit le nombre de joueurs : Tous les pions d'animaux sont triés et positionnés sur le plateau de jeu de « dépôt » (provision de pions d'animaux).



**Pour jouer à 4 ou 5 joueurs uniquement :** Une plaquette de chaque espèce animale est placée dans le sac en tissu. Chaque joueur en tire alors une au hasard et la place devant lui. Les animaux restants dans le sac en tissu sont remplacés au niveau de la provision.

**4.** Le joueur le plus jeune commence et se voit remettre le mammoth de début de jeu.



**6.** Chacune des 31 plaquettes de butin ainsi que la plaquette de chamane sont placées dans le sac en tissu.

**5.** Le pion de décompte des parties est placé sur le plateau de jeu de « parcours ».

2 ou 3 joueurs : Partie 1      •••      4 ou 5 joueurs : Partie 2  
(dans ce cas, seulement 4 parties sont disputées)



## Déroulement du jeu

La personne désignée pour jouer en premier vide au milieu de la table le sac en tissu contenant les plaquettes de butin préalablement bien mélangées (y compris la plaquette de chamane). Les plaquettes sont étalées et positionnées de manière à être bien visibles, mais ne doivent pas être retournées. Les joueurs partagent alors le butin et procèdent ensuite à l'évaluation.

### ■ Distribution du butin

#### Prendre des plaquettes

Le joueur désigné pour débiter commence la partie. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun des joueurs doit choisir l'une de deux actions possibles :

- Choisir un nombre **quelconque** de plaquettes au milieu du jeu et les placer devant lui.
- S'approprier **toutes** les plaquettes d'un joueur, en placer au moins 1 au milieu du jeu et disposer le reste devant lui.

Lorsque vient le tour d'un joueur ayant déjà devant lui des plaquettes de butin, ce joueur passe son tour et les autres joueurs se succèdent dans l'ordre.

#### Donner des cartes

Avant de prendre des plaquettes de butin, les joueurs ont la possibilité de donner un nombre quelconque de cartes.

#### Il existe 2 sortes de cartes :

- les **cartes de butin** sont souvent utilisées. Mue fois jouées, ces cartes rapportent aussitôt aux joueurs leurs avantages.
- les **cartes d'évaluation** sont jouées face cachée. Elles ne sont retournées que lors de la phase d'évaluation.

#### Fin de la phase de distribution

Lorsque le dernier joueur se trouvant sans plaquette de butin décide de s'approprier des plaquettes de butin se trouvant au milieu du jeu, il doit prendre toutes les plaquettes. Ce joueur termine ainsi la phase de distribution du butin. Il est le premier joueur à commencer la partie suivante et reçoit donc le mammoth de début de jeu.

### ■ Évaluation du butin

#### Préparation de l'évaluation

I. Toutes les cartes d'évaluation ayant été jouées sont retournées.

II. Toutes les plaquettes de point d'interrogation sont retournées. La face désormais visible sera prise en compte lors de la prochaine phase d'évaluation.

On procède maintenant à l'évaluation de la part de chaque joueur. Les points de victoire sont reportés sur le parcours des mammoths.

*Remarque : il n'est pas possible d'attribuer à un joueur un nombre de points de victoire inférieur à 0, même s'il continue de perdre des points en dessous de ce seuil. Il reste alors placé sur la case « zéro » jusqu'à ce qu'il obtienne des points.*

#### Le chamane

En cas d'égalité, on utilise la plaquette de chamane afin de départager les joueurs. Le joueur détenant la plaquette de chamane remporte toutes les situations d'égalité qui le concernent. Plus un joueur impliqué dans une situation d'égalité se situe proche du joueur doté de la carte de chamane selon la direction de la flèche (flèche rouge : dans le sens des aiguilles d'une montre, flèche bleue : dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), plus sa position est avantageuse.

#### Remarques :

- Le joueur ayant commencé la partie, lors du premier tour de la phase de distribution, ne peut prendre des plaquettes qu'au milieu du jeu.
- Il est également permis de prendre **toutes** les pièces se trouvant au milieu du jeu !
- La plaquette de chamane est également présente en tant que plaquette de butin au milieu du jeu et peut être piochée par un joueur.

*Remarque : Lorsqu'un joueur dispose de plaquettes de butin, il peut être amené à rejouer au cours de la même partie si un autre joueur s'empare de ses plaquettes. On reprend ensuite l'ordre normal dans lequel se succèdent les joueurs.*

#### Remarques :

- Les cartes d'évaluation peuvent également avoir des répercussions sur d'autres joueurs.
- Les cartes n'ayant pas été jouées n'ont pas de valeur à la fin du jeu.
- Vous trouverez des précisions concernant les diverses cartes à la page 4.



#### Le chamane

*Exemple : le joueur 2 a ramassé la plaquette de chamane. Le placement des joueurs en cas d'égalité se présente donc comme suit :*

- 1ère place : joueur 2
- 2ème place : joueur 3
- 3ème place : joueur 4
- 4ème place : joueur 1



## Les plaquettes de butin sont évaluées de la façon suivante :

En fonction de ce qu'elles représentent, les cartes jouées sont comptabilisées dans la phase d'évaluation.

### Hache

Pour chaque plaquette de hache, le joueur concerné (en partant de la plaquette de chamane et dans le sens des aiguilles d'une montre) prend une carte d'action en se servant dans la pioche. Au cours de la dernière partie, chaque plaquette de hache rapporte 3 points de victoire. On ne distribue plus de cartes.

### Peaux

I. Pour **chaque** plaquette de peau, le joueur fait avancer son mammouth d'une case sur le parcours de peaux (dans le sens indiqué par la flèche).

II. Le joueur possédant le plus de peaux sur le parcours des peaux se voit attribuer le nombre de points de victoire correspondant selon le décompte des parties.

III. Le joueur possédant le moins de peaux sur le parcours de peaux se voit perdre le même nombre de points.

### Défenses

Pour **chaque** plaquette de défense, les joueurs reçoivent 2 points de victoire.

### Viande

I. Le joueur possédant le plus de plaquettes de viande se voit attribuer 8 points de victoire.

II. Le deuxième joueur possédant le plus de plaquettes de viande reçoit 5 points de victoire.

III. Le troisième joueur possédant le plus de plaquettes de viande reçoit 2 points de victoire.

Lorsque le jeu n'oppose que deux joueurs, on attribue uniquement les 8 points de victoire à celui qui arrive en première place. Lorsqu'on joue à trois, on attribue uniquement les 8 points (désignant la première place) et les 5 points (désignant la deuxième place).

### Feu

Le joueur possédant le moins de plaquettes de feu perd 5 points de victoire.

### Animaux

Pour chaque plaquette de butin représentant un animal, les joueurs reçoivent un pion d'animal de la même espèce (à condition qu'il ne dispose pas encore de cette espèce animale, sans quoi la plaquette de butin ne lui rapporte rien). En d'autres termes, un joueur ne peut pas disposer de plusieurs pions de la même espèce animale.



I.



II.



III.

*Exemple : au cours de la 4ème partie, le joueur possédant le plus de peaux de bête se voit attribuer 4 points de victoire sur le parcours des peaux. Celui qui en possède le moins perd 4 points de victoire.*



*Remarque : à ce niveau, il est impossible pour les joueurs de gagner des points sans plaquettes de viande.*



*Remarque : à la fin du jeu, divers pions d'animaux permettent d'obtenir des points de victoire.*

## Fin d'une partie

La fin de la phase d'évaluation marque la fin de la partie. Les cartes ayant été jouées sont placées sur la pile de dépôt. Le joueur ayant commencé à jouer en premier déplace le pion de décompte des parties d'une case, range les 31 plaquettes de butin ainsi que la plaquette de chamane dans le sac en tissu et prend soin de bien les mélanger.

*Remarque : à l'issue de la phase d'évaluation de la 5ème partie, le jeu est terminé et on procède à l'évaluation finale (voir page 4).*

## Fin du jeu et comptabilisation finale des points

La fin de la phase d'évaluation de la 5ème partie marque la fin du jeu.

Sont alors attribués des points de victoire selon le nombre des différents pions d'animaux que chaque joueur a récolté au cours de la partie :

| Nombre de différents pions d'animaux | 0-2        | 3          | 4          | 5           | 6           | 7           |
|--------------------------------------|------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|
| Points de victoire                   | 0 p. de v. | 4 p. de v. | 9 p. de v. | 15 p. de v. | 22 p. de v. | 30 p. de v. |

Le gagnant est le joueur ayant remporté le plus de points de victoire sur le parcours de mammouths.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus de peaux sur le parcours de peaux qui remporte le jeu. Si les deux joueurs sont toujours ex æquo, ils se partagent la victoire.

## Jeu opposant 2 joueurs

On applique les règles de base, en tenant compte des précisions suivantes :

### Distribution du butin

Chaque joueur choisit 2 lots de plaquettes de butin, qu'il rassemble devant lui en formant deux tas. Les joueurs jouent l'un après l'autre et chacun s'approprie une part du butin. Lorsqu'un joueur souhaite s'emparer de l'ensemble des plaquettes de son adversaire, il ne peut choisir qu'un seul lot. On ne passe le tour d'un joueur que lorsqu'il dispose déjà devant lui de 2 lots de plaquettes de butin.

### Évaluation du butin

Au cours de la phase d'évaluation, on comptabilise les points de l'ensemble des deux lots de plaquettes de butin disposés devant chacun des deux joueurs.

**Modification quant aux plaquettes de feu :** Le joueur possédant le moins de plaquettes de feu perd 5 points de victoire. L'autre joueur gagne 1 point de victoire pour chacune de ses plaquettes de feu. Toutes les autres plaquettes de butin sont comptabilisées de façon habituelle.

## Présentation des cartes d'action

### Cartes de butin:

Aussitôt qu'il joue ces cartes, le joueur doit réaliser les actions correspondantes.



(3x)

Regarder la face cachée d'1 à 2 plaquettes de point d'interrogation quelles qu'elles soient, à l'abri du regard des autres joueurs.



(3x)

Retourner 1 ou 2 plaquettes de butin quelles qu'elles soient. La plaquette de chamane compte parmi les plaquettes pouvant être retournées. En revanche, les plaquettes d'animaux ne sont pas prises en considération ! Cette règle vaut à la fois pour les plaquettes de butin se trouvant au milieu du jeu et pour les éventuelles plaquettes des différents joueurs.



(2x)

Demander à 1 ou plusieurs joueurs de restituer toutes les plaquettes de butin en leur possession au milieu du jeu. Si le jeu n'oppose que 2 joueurs: replacer au milieu du jeu 1 ou plusieurs lots de plaquettes de butin. Le joueur peut également choisir 1 de ses propres lots.

### Cartes d'évaluation :

Ces cartes sont jouées face cachée.

Leur action n'est prise en compte qu'au moment de l'évaluation du butin, en plus de l'évaluation ordinaire.



(2x)

Cette carte a la valeur d'une plaquette de peau pour celui qui la joue.



(2x)

En jouant cette carte, un joueur peut choisir un pion d'animal quelconque qu'il ne possède pas encore, en échange d'une plaquette de butin représentant un animal.



(1x)

Remarque valable pour tous les joueurs : chaque plaquette de hache rapporte 2 points de victoire en plus de la carte d'action.



(1x)

Le joueur possédant le plus de plaquettes de peau reçoit 4 points de victoire.

On ne tient pas compte ici de la position du joueur sur le parcours de peaux !



(1x)

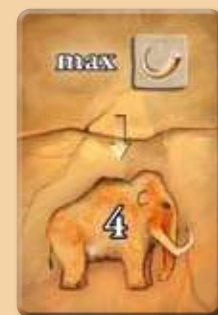
Le joueur possédant le plus de plaquettes de peau reçoit un pion d'animal de son choix.

On ne tient pas compte ici de la position du joueur sur le parcours de peaux !



(1x)

Pour le joueur possédant le plus de plaquettes de hache, cette carte a la valeur d'une plaquette de peau.



(1x)

Le joueur possédant le plus de plaquettes de défense reçoit 4 points de victoire.



(1x)

Pour le joueur possédant le plus de plaquettes de défense, cette carte a la valeur d'une plaquette de feu.



(1x)

Pour le joueur possédant le plus de plaquettes de hache, cette carte a la valeur d'une plaquette de feu.