

## Estinzione

Se in un qualunque momento del gioco hai in mano **tutte le carte** di una specie (ad es.: 3 orsi), mostrale subito a tutti e piazzale sulla relativa carta specie in mezzo al tavolo. Poi capovolgi la pila così che risulti visibile il retro marrone. Questa specie è ora estinta, ed è quindi fuori dal gioco. (Attenzione al caso speciale del T-Rex.)



Carte specie in cui l'orso e la tigre dai denti a sciabola sono estinti

**Attenzione:** i dinosauri non possono mai estinguersi, neanche se li hai tutti assieme in mano.

**Importante:** se tocca di nuovo a te durante lo stesso round, muovi le carte che hai già giocato verso il centro del tavolo e gioca più vicino a te le nuove carte (sempre da 1 a 4). Puoi essere accusato e controllato solo per le nuove carte che giochi, non per le vecchie.

Carte giocate in un turno precedente del round



Carte giocate in questo turno

## FINE DEL GIOCO

Quando giochi la tua ultima carta dalla mano, il giocatore che segue **deve** accusarti. Ci sono tre casi:

- 1) Se la carta rivelata è della specie dichiarata, la partita termina e tu vinci!
- 2) Se la carta rivelata **non** è della specie dichiarata, devi prendere il branco in mano e la partita continua.
- 3) Se la carta rivelata è un **dinosauro**, l'effetto del dinosauro viene risolto. Se al termine dell'effetto sei ancora senza carte in mano allora la partita termina e tu vinci, altrimenti si continua.

Il gioco finisce anche quando scarti la tua ultima carta per estinguere una specie: in questo caso, vinci immediatamente.

**Autore:** Nikolay Pegasov **Illustrazioni:** Ilya Komarov e Fiore GmbH  
Pubblicato da daVinci Editrice S.r.l.  
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)  
su licenza ABACUSSPIELE Verlags GmbH

© 2012 Hobby World. © 2015 ABACUSSPIELE Verlags GmbH.  
Tutti i diritti riservati.  
Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.  
Per domande, commenti o suggerimenti: [info@dvgiocchi.com](mailto:info@dvgiocchi.com) [www.dvgiocchi.com](http://www.dvgiocchi.com)

Servizio clienti  
+39.075.6211323  
tariffa ordinaria

Seguici su:



Benvenuto nell'era glaciale, dove convivono tigri dai denti a sciabola, mammut e dinosauri! Come dici? I dinosauri sono estinti? Ma certo che no! Anche se durante il gioco alcune specie animale possono davvero estinguersi, i dinosauri sopravvivranno sempre! Mammuz è un gioco di carte da 3 a 7 giocatori, da 8 anni in su, in cui mentire è ufficialmente consentito!

## CONTENUTO

44 carte da gioco



2 mammut

3 orsi

4 alci

5 tigri dai  
denti a  
sciabola

6 conigli

7 scoiattoli

8 marmotte

9 topi

8 carte specie animale



6 carte dinosauro



## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco è di essere il primo giocatore a liberarsi delle carte in mano. Puoi liberarti delle carte giocandole davanti a te coperte – e potendo mentire quanto vuoi su ciò che sono – oppure scartando una specie animale al completo.

## PREPARAZIONE

Numero di giocatori	Animali da togliere	Dinosauri in gioco	Carte in gioco	Carte in mano
3	Topi e marmotte	3	30	10
4	Topi	5	40	10
5	Topi	5	40	8
6	-	4	48	8
7	-	5	49	7

A seconda del numero di giocatori, togli dal gioco tutte le carte di una certa specie, come indicato nella tabella qui sopra.

Mischia i 6 dinosauri e, a seconda del numero di giocatori, pescane tanti quanti indicati nella tabella. Rimuovi dal gioco quelli che avanzano senza che nessuno li veda.

Metti le carte specie in fila in mezzo al tavolo, in ordine crescente, col lato colorato visibile.

Ora mischia tutte le carte da gioco rimaste e danne un egual numero a ciascun giocatore, come in tabella. Tieni le carte in mano senza mostrarle agli altri.

## IL GIOCO

### Inizio del round

L'ultimo ad aver visto un dinosauro inizia la partita, e dà il via al primo round. Egli annuncia una specie animale (che sarà la specie del round in corso) e poi gioca da 1 a 4 carte **a faccia in giù** davanti a sé. Queste carte costituiscono l'inizio del branco. Il giocatore dichiara di aver giocato carte appartenenti solo alla specie annunciata, ma in realtà le carte potrebbero rappresentare altri animali! Mentire è consentito (vedi esempio 1).

**Nota:** i dinosauri non contano come specie animale, sono carte speciali. Ora tocca agli altri giocatori in senso orario. Al tuo turno hai due possibilità: **aumentare il branco**, oppure **accusare il giocatore precedente**.

### A) Aumentare il branco

Se credi a quanto dichiarato dal giocatore precedente, allora gioca a tua volta da 1 a 4 carte sempre **a faccia in giù** davanti a te. Devi annunciare il numero di carte che giochi, e ripetere il nome della specie del round (vedi esempio 2).

Quindi tocca al prossimo giocatore in senso orario aumentare il branco o accusare il giocatore precedente, e così via.

**Importante:** il branco è costituito da tutte le carte giocate durante il round.

### Esempio 1

Il primo giocatore dichiara: "Queste sono due tigri dai denti a sciabola!".



### Esempio 2

Il secondo giocatore dichiara "Io ho altre tre tigri dai denti a sciabola!".



**Attenzione:** il numero di carte in un branco può essere anche superiore al numero di carte totali della specie dichiarata. Questo significa che qualcuno ha mentito!

### B) Accusare il giocatore precedente

Se non credi a quanto dichiarato dal giocatore precedente, lo accusi e controlli ciò che ha giocato. Scegli quindi **una delle carte giocate dal giocatore precedente e girala a faccia in su**. (Nota bene: giri sempre solo **una** carta, indipendentemente da quante ne abbia giocate.)

Si possono verificare tre casi:

#### 1) Hai accusato il giocatore ingiustamente

Se la carta che giri è **davvero della specie annunciata**, devi prendere in mano tutto il branco! Dopodiché, il giocatore alla tua sinistra inizia un nuovo round con un nuovo branco.

#### 2) Hai accusato il giocatore giustamente

Se la carta che giri **non è della specie annunciata**, quel giocatore deve prendere in mano tutto il branco! Dopodiché, tu inizi un nuovo round con un nuovo branco.

#### 3) Viene rivelato un dinosauro

Se la carta che giri è un **dinosauro**, mettilo da parte (fuori dal branco) e segui le indicazioni qui sotto. Dopodiché, prendi il dinosauro in mano e inizia un nuovo round con un nuovo branco.



#### Brontosaurus

Il giocatore precedente (quello che ha giocato il Brontosaurus) deve prendere in mano l'intero branco..



#### Pterosauro

Devi prendere in mano tutte le carte del branco.



#### Triceratopo

Scegli il giocatore che dovrà prendere tutte le carte del branco.



#### Stegosaurus

Mischia il branco a faccia in giù, poi distribuiscilo tutto ai giocatori (te incluso) dando una carta alla volta in senso orario, iniziando col giocatore alla tua sinistra. Ogni giocatore prende in mano le carte ricevute.

#### Plesiosauro

Il branco viene posto a faccia in giù in un mazzetto in mezzo al tavolo. Il prossimo giocatore a dover prendere in mano tutte le carte del branco riceverà anche quelle del mazzetto in mezzo al tavolo.

#### T-Rex

Tutte le carte del branco vengono rivelate e rimosse dal gioco (eccezione: se vengono rivelati altri dinosauri, li prendi in mano). Separa le carte rivelate per specie, e mettile a faccia in su sotto le rispettive carte specie al centro, leggermente sfalsate così che sia possibile contarle. Da ora in poi, per estinguere una specie, il numero di carte richiesto viene diminuito del numero di carte rimosse (vedi *Estinzione*).

