

Aussterben

Hat ein Spieler, zu irgendeinem Zeitpunkt des Spiels, **alle** Karten einer Tierart komplett auf seiner Hand, zeigt er sie vor und legt die Karten **sofort** auf die entsprechende Übersichtskarte. Dann dreht er den Stapel um, sodass die braune Rückseite der Übersichtskarte zu sehen ist. Diese Tierart ist nun ausgestorben und aus dem Spiel (Achtung: Sonderfall Tyrannosaurus Rex).



Übersichtskarten mit ausgestorbenem Bär und Säbelzähntiger.

Achtung: Die Dinosaurier sterben nie aus, auch nicht, wenn ein Spieler alle Dinosaurier auf der Hand hat.

Wichtig: Ist ein Spieler in einer Runde mehrmals am Zug, schiebt er, zur besseren Übersicht, seine alte Auslage etwas nach oben und legt seine neuen Karten als aktuelle Auslage darunter. Nur die aktuelle Auslage darf angezweifelt werden.

alte Auslagen eines Spielers aus dieser Runde



aktuelle Auslage eines Spielers

SPIELLENDE

Wenn ein Spieler seine letzten Handkarten vor sich auslegt, dann wird geprüft ob das Spiel endet. Der nächste Spieler **muß** diese Auslage anzweifeln. Folgende 3 Fälle können auftreten:

- 1) Zeigt die umgedrehte Karte die angesagte Tierart, endet das Spiel sofort und der betreffende Spieler hat gewonnen.
- 2) Zeigt die umgedrehte Karte **nicht** die angesagte Tierart, muss der betreffende Spieler die gesamte Herde auf die Hand nehmen und das Spiel geht weiter.
- 3) Zeigt die umgedrehte Karte eine Dinosaurierkarte, wird zunächst die Aktion des Dinosauriers durchgeführt. Hat der betreffende Spieler danach immer noch keine Karten auf der Hand hat, gewinnt er das Spiel.

Das Spiel endet auch, wenn ein Spieler seine letzten Handkarten durch das „Aussterben“ einer Tierart ablegt. Er hat er dann sofort gewonnen.

Autor: Nikolay Pegasov **Illustration:** Ilya Komarov und Fiore GmbH

© 2012 Hobby World. All rights reserved.

Distribution in der Schweiz: Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2015 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de



Mammuz



Willkommen in der Eiszeit bei der Suche nach Eichhörnchen, Säbelzähntigern, Mammuts und Dinosauriern. Was? Ihr sagt Dinosaurier gibt es nicht? Falsch gedacht! In diesem Spiel sterben zwar viele Tierarten nach und nach aus, aber die Dinosaurier werden überleben. Mammuz ist ein Kartenspiel für 3-7 Spieler ab 8 Jahren, bei dem Schummeln offiziell erlaubt ist.

SPIELMATERIAL

44 Tierkarten



2 Mammuts 3 Bären 4 Hirsche 5 Säbelzähntiger 6 Hasen 7 Eichhörnchen 8 Ziesel 9 Mäuse

8 Übersichtskarten



6 Dinosaurierkarten



Brontosaurus Pterosaurus Triceratops Stegosaurus Plesiosaurus Tyrannosaurus Rex

SPIELZIEL

Ziel des Spiels ist es als Erster seine eigenen Handkarten loszuwerden. Dies geschieht entweder durch das Auslegen von Karten – wobei fleißig geschummelt werden darf – oder durch das Abwerfen von kompletten Tierarten.

SPIELVORBEREITUNG

Spielerzahl	Tierkarten entfernen	Dinos im Spiel	Karten im Spiel	Handkarten pro Spieler
3	Mäuse und Ziesel	3	30	10
4	Mäuse	5	40	10
5	Mäuse	5	40	8
6	-	4	48	8
7	-	5	49	7

Abhängig von der Spielerzahl werden **alle** Tierkarten, die in der Tabelle aufgeführten Tierarten, aus dem Spiel entfernt.

Die 6 Dinosaurierkarten werden gemischt und die der Spielerzahl entsprechende Anzahl zufällig gezogen. Die für das Spiel nicht benötigten Dinosaurierkarten werden aus dem Spiel entfernt.

Anschließend werden alle im Spiel verbliebenen Tier- und Dinosaurierkarten gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt.

Die Übersichtskarten der Tierarten, die im Spiel sind, werden nebeneinander mit der bunten Seite nach oben in die Tischmitte gelegt.

SPIELABLAUF

Runde beginnen

Der Spieler, der als letzter einen Dinosaurier gesehen hat, wird Startspieler und beginnt die erste Runde. Er sagt eine Tierart für diese Runde an und legt 1-4 Karten **verdeckt vor sich** aus. Dies ist seine aktuelle Auslage und er beginnt damit eine Herde. Er behauptet nur Tierkarten dieser Tierart ausgespielt zu haben. Stattdessen kann seine Auslage aus verschiedenen Tieren zusammengestellt sein. Hier ist Schummeln erlaubt (siehe **Beispiel 1**).

Danach folgen die anderen Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn. Kommt ein Spieler an die Reihe, ist er der aktive Spieler. Er kann nun entweder die **Herde erweitern** oder die **letzte Auslage anzweifeln**.

A) Herde erweitern

Wenn der aktive Spieler seinem Vorgänger glaubt, legt er 1-4 Karten, als seine aktuelle Auslage, **verdeckt vor sich** auf den Tisch. Er nennt die Anzahl seiner ausgespielten Karten und wiederholt die in dieser Runde angesagten Tierart (siehe **Beispiel 2**).

Anschließend folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn, der wiederum entweder die **Herde erweitern** oder die **letzte Auslage anzweifeln** kann.

Wichtig: Zu einer Herde gehören alle in einer Runde gespielten Karten.

Beispiel 1

Spieler 1 behauptet: „Das sind zwei Sabelzahn tiger“



Beispiel 2

Spieler 2 behauptet: „Ich habe hier drei weitere Sabelzahn tiger“



Achtung: Die Anzahl der Karten in einer Herde kann höher sein als die tatsächliche Tierkartenanzahl der jeweiligen Tierart. Dies ist ein Zeichen dafür, dass die Spieler bereits geschummelt haben.

B) Letzte Auslage anzweifeln

Wenn der aktive Spieler seinem Vorgänger misstraut, dann überprüft er dessen aktuelle Auslage. Dazu wählt er **1 beliebige Karte** dieser Auslage und deckt sie auf. Nun können 3 Fälle eintreten:

1) Der aktive Spieler hat zu Unrecht angezweifelt.

Wenn die Karte der Tierart **entspricht**, die in dieser Runde als Herde angesagt wurde, dann muss der aktive Spieler die gesamte Herde auf die Hand nehmen. Anschließend beginnt der Spieler, der dem aktiven Spieler im Uhrzeigersinn folgt, eine neue Runde mit einer neuen Herde.

2) Der aktive Spieler hat zu Recht angezweifelt.

Wenn die Karte **nicht** der Tierart **entspricht**, die in dieser Runde als Herde angesagt wurde, dann muss der Vorgänger des aktiven Spielers die gesamte Herde auf die Hand nehmen. Anschließend beginnt der aktive Spieler eine neue Runde mit einer neuen Herde.

3) Die umgedrehte Karte zeigt einen Dinosaurier.

Wenn die Karte ein **Dinosaurier** ist, dann wird die entsprechende Aktion durchgeführt. Danach nimmt der aktive Spieler den Dinosaurier auf die Hand. Anschließend beginnt der aktive Spieler eine neue Runde mit einer neuen Herde.



Brontosaurus

Der Vorgänger des aktiven Spielers muss die gesamte Herde auf die Hand nehmen.



Pterosaur

Der aktive Spieler muss die gesamte Herde auf die Hand nehmen.



Triceratops

Der aktive Spieler wählt einen Spieler, der die gesamte Herde auf die Hand nehmen muss.



Stegosaurus

Der aktive Spieler mischt die gesamte Herde. Er teilt die Karten einzeln nacheinander an **alle** Spieler aus. Er beginnt mit dem Spieler links von ihm. Danach nehmen die Spieler die Karten auf die Hand.

Plesiosaurus

Die Herde bleibt ungesehen auf dem Tisch liegen und die Karten werden in der Tischmitte zu einem Stapel zusammengefügt. Der aktive Spieler beginnt eine neue Herde mit einer neuen Tierart. Muss im weiteren Spielverlauf ein Spieler die neue Herde aufnehmen, muss er zusätzlich die alte Herde auf die Hand nehmen.

Tyrannosaurus Rex

Die gesamte Herde dieser Runde, kommt aus dem Spiel. Alle Karten dieser Herde werden nach ihrer Tierart sortiert und offen unter ihre Übersichtskarte gelegt.

Sonderfall: Ab sofort wird nur noch die im Spiel verbleibende Kartenanzahl der entsprechenden Tierart benötigt, damit sie „ausstirbt“ (siehe **Aussterben**).

