Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

MÂAMUT

L'ESPRIT DU CHASSEUR

Un jeu d'Alain EPRON - Illustrations par Fabrice BOVY

10 000 avant JC. Le porteur de la lance sacrée vient de mourir laissant le clan de l'ours sans guide pour les chasses tant nécessaires à sa survie. Le shaman a réuni tous les chasseurs afin de désigner le nouveau porteur de la Lance Sacrée. Pour cela, il leur faudra affronter Mâamut, le grand mammouth, et s'emparer de son esprit. En usant de ruse et d'habileté, chaque chasseur devra entraîner Mâamut vers ses pièges, qu'il aura préalablement disposés à divers endroits de la grande prairie. Mais attention, car si le mammouth est craintif par nature, il peut aussi faire face lorsqu'il ne peut plus fuir.
La traque ne fait que commencer...

MATÉRIEL :

- 37 tuiles hexagonales
- 4 pions « chasseur » (1 par couleur)
- 1 pion « mammouth »
- 16 jetons « piège » (4 par couleur)
- 36 cartes « déplacement » (8 de 3 cases,16 de 2 cases et 12 de 1 case)

LES TUILES :

- 7 tuiles « rocher » - ni les chasseurs, ni le mammouth ne peuvent y pénétrer.

- 18 tuiles « herbe » - accessibles aux chasseurs et au mammouth. Les chasseurs peuvent y déposer leur piège.

- 11 tuiles « neige » - accessibles aux chasseurs et au mammouth. Ne peuvent pas recevoir de piège.

- 1 tuile « croix » - agit comme une tuile « neige ». C'est la tuile de départ du mammouth.

BUT DU JEU :

Être le premier chasseur à faire tomber le mammouth dans un de ses pièges.

MISE EN PLACE :

On pose la tuile avec une croix au centre de la table. On mélange les autres tuiles et on les pose au hasard en cercle autour de celle-ci, afin de constituer le plateau de jeu.

Un exemple de placement des tuiles.

Remarque :
Attention, il ne faut pas qu'il y ait plus de 4 tuiles « rocher » autour de la tuile de départ sinon le mammouth ne pourra pas se déplacer. Si par hasard c'est le cas, on reprend les tuiles, on les mélange à nouveau et on recommence la pose.

On mélange les cartes « déplacement » et on distribue 3 cartes à chaque joueur. Le reste des cartes est disposé sous forme de pioche face cachée à côté du jeu. On place le pion « mammouth » à son emplacement initial (tuile avec une croix) et chaque joueur place son pion « chasseur » sur une des cases extérieures du plateau de jeu, en commençant par le joueur qui imite le mieux le cri du mammouth et en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. La pose du pion chasseur doit respecter deux règles :

- **On ne peut pas poser un pion « chasseur » sur une tuile « rocher ».**
- **On ne peut pas poser un pion « chasseur » sur une tuile déjà occupée par un autre pion.**

TOUR DE JEU :

Chaque joueur, à son tour de jeu, va pouvoir réaliser une seule des quatre actions suivantes au choix :

1) JOUER UNE CARTE « DÉPLACEMENT » et déplacer son chasseur dans n'importe quelle direction, en ligne droite, d'autant de cases que de symboles indiqués sur la carte. Attention cependant, un chasseur ne peut pas pénétrer sur une tuile « rocher » et il doit aller au bout de son déplacement. Il est donc possible qu'un chasseur ne puisse pas se déplacer.

Dans l'exemple ci-contre, si le joueur joue une carte « 2 cases », il ne pourra se déplacer que dans une direction.

Remarque :
Une case peut être occupée par plusieurs pions « chasseur » et un chasseur peut traverser une case occupée par un piège ou un autre chasseur lors de son déplacement.

2) POSER UN PIÈGE DE SA COULEUR sur une case où se trouve son pion « chasseur ». Il ne peut y avoir qu'un seul jeton « piège » par case. Attention, les jetons « piège » ne peuvent être posés que sur des tuiles « herbe ».

Remarque :
Pour poser un jeton « piège », le chasseur doit être seul sur la tuile.

3) DÉTRUIRE UN PIÈGE D'UN ADVERSAIRE OU RÉCUPÉRER UN DE SES PIÈGES. Pour cela, il faut que son pion « chasseur » soit positionné sur la tuile où se situe le piège. Le jeton « piège » est alors retiré du plateau et rendu à son propriétaire qui pourra le réutiliser.

Remarque :
Comme pour la pose d'un piège, le chasseur qui veut détruire un piège doit être seul sur la tuile.

4) SE DÉFAUSSER D'UNE CARTE ET PASSER SON TOUR.

Une fois son action réalisée, si le joueur a joué ou défaussé une carte, il en reprend une nouvelle dans la pioche afin de revenir à trois cartes, et c'est au tour du joueur suivant de jouer. Lorsque toutes les cartes de la pile ont été distribuées, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

RÈGLE DE DÉPLACEMENT DU MAMMOUTH :

Le mammouth, c'est bien connu, craint l'homme, même de Cro-Magnon. Si un chasseur pénètre, pendant son déplacement ou à la fin de celui-ci, sur la même tuile que sur laquelle se trouve le mammouth, celui-ci s'enfuit dans la direction opposée, du nombre de cases de déplacement (carte) du joueur qui a pénétré sur sa tuile. Attention, le mammouth ne peut pas pénétrer sur une tuile « rocher » et il ne doit pas être gêné dans la totalité de son déplacement. **Si le chasseur n'a pas fini son déplacement il, le poursuit jusqu'au bout.**

Le pion « chasseur » se déplace de deux cases et pénètre sur la tuile occupée par le mammouth. Celui-ci fuit donc de deux cases dans la direction opposée à l'arrivée du pion « chasseur ».

Si la direction est bloquée par un obstacle (rocher, bord du jeu), il prend la première direction possible où il ne sera pas gêné dans la totalité de son déplacement, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, **en dehors de la direction par où est arrivé le chasseur.**

Le chasseur se déplace de 2 cases. Les positions 1, 2, 3 et 4 sont bloquées par des tuiles « rocher » et le bord du jeu. Le mammouth prend donc la direction suivante dans le sens des aiguilles d'une montre en dehors de la direction par où est arrivé le chasseur, soit la direction n°5.

Si dans sa fuite, il pénètre sur la case d'un chasseur, le chasseur prend peur (un mammouth qui arrive en courant dans votre direction, ça fait toujours peur, même quand on est Cro-Magnon) et s'enfuit sur une case adjacente libre, en dehors de la direction par où est arrivé le mammouth et en respectant les règles de déplacement. Si le chasseur ne peut pas fuir, ce sera alors sa fin. Celui-ci est retiré du jeu.

Si le mammouth ne peut pas fuir, alors il fera face et ce sera la fin du chasseur trop imprudent qui aura pénétré sa tuile (il ne faut pas trop embêter le grand mammouth quand même). Le chasseur est retiré du jeu.

Si le mammouth pénètre sur une tuile avec un piège, il tombe dedans (il faut dire que le mammouth n'a pas une très bonne vue) et c'est la fin de la partie. Et cela, même si le mammouth n'avait pas fini son déplacement car on vous le répète, le mammouth n'a pas une très bonne vue.

FIN DU JEU :

Le chasseur qui possède le piège où chute le mammouth remporte la Lance Sacrée même si ce n'est pas lui qui a poussé le mammouth dans son piège. Il est ovationné par les autres chasseurs en signe de respect. Quant au chasseur qui a poussé le mammouth dans le mauvais piège, il n'a plus qu'à se mordre les doigts de sa bévue.

CAS PARTICULIER :

Si le mammouth se retrouve bloqué avec l'impossibilité pour les chasseurs de l'amener vers un piège, alors le mammouth aura survécu à la traque et sortira vainqueur de l'affrontement. Ce sera le plus grand déshonneur pour les chasseurs et le clan restera sans guide pour les chasses, au risque de mettre en péril sa survie (lourde responsabilité que sera alors la vôtre).

À DEUX OU TROIS JOUEURS :

Vous pouvez jouer à Mâamut à 2 ou 3 joueurs. Les règles sont identiques. Toutefois, plus on est de chasseur fous, plus on rit (du malheur des autres chasseurs bien entendu).

REMERCIEMENTS À :

Dorothée LECLAIR, Charles CHEVALIER et CERRUNNOS (traduction des règles), aux membres de l'association FUMBLES de Fontainebleau et plus particulièrement à PEPETTE (réalisation des tests), aux participants et organisateurs des Protonights de Paris (réalisation des tests), à ma famille, aux habitués du forum création de chez TRIC TRAC (soutien moral), à Anne-So & Eddy GODBY.

www.kroknikdouil.fr
fafouzombie.blogspot.com

© copyright 2009 - Krok Nik Douil Edition