

Party Game

MAMMBOO!

Un jeu pour 3 à 6 chasseurs et danseurs à partir de 10 ans

Auteur : Roberto Fraga
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (règle du jeu)
Illustrations : Nora Nowatzky
Rédaction : Philipp Sprick et Gregor Thomas
Jeux Ravensburger® n° 27 305 8

Il y a très très longtemps ...

... on s'amusaient bien aussi. Les peintures rupestres témoignent encore aujourd'hui de ces moments de plaisir à l'époque du Neandertal. Certes, il n'y avait pas encore la télévision ni Internet, mais on ne s'ennuyait pas pour autant car nos ancêtres savaient profiter des pauses entre deux chasses au mammouth : ils jouaient tout simplement à Mammut Mambo pour rester en pleine forme, intellectuelle et physique ! Et lorsqu'un mammouth passait par-là, ils interrompaient rapidement leur partie...

Contenu

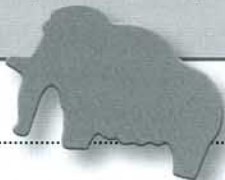
60 cartes Mambo dont :

53 cartes Geste, 7 cartes Chasse

5 mammouths en bois (4 marron et 1 rose)

1 pion Chef de tribu

1 échelle du temps avec un marqueur de l'âge de pierre



Ravensburger

Préparation

Bien mélanger les cartes Mambo et en distribuer le même nombre à tous les joueurs. Chacun les garde empilées devant lui, face cachée.

Placer un mammouth de moins que le nombre de joueurs au milieu de la table. Le mammouth rose est toujours présent. Les mammouths vivent en hordes disséminées donc ne pas trop les serrer. La horde doit être à portée de main de tous les joueurs.

Insérer le pion dans son socle et le placer devant le joueur qui ressemble le plus à un homme de Neandertal (quelques caractéristiques : des bourrelets autour des yeux et une forte pilosité sont des indices révélateurs...). Il est le chef de la tribu.

L'échelle du temps est placée un peu à l'écart sur la table. Placer le marqueur sur l'homme de Neandertal complètement à gauche.

But du jeu

Chaque joueur essaye de se défausser de ses cartes. Pour cela, il faut danser le Mammut Mambo en faisant le moins d'erreurs possible. Celui qui ne maîtrise pas parfaitement la chorégraphie récupérera les cartes jouées comme sanction. Le même destin attend celui qui revient bredouille de la chasse au mammouth.

Déroulement de la partie

Les cartes Mambo représentent des hommes de Neandertal faisant 7 gestes différents, associés à un cri. À chaque geste correspond toujours le même cri. Chaque geste peut avoir deux arrière-plans différents : l'un dans la grotte, l'autre en plein air. Quelques cartes Mambo montrent des mammouths au lieu d'un geste, dont la signification sera expliquée plus loin.



Votre tout premier Mammut Mambo ?

- Avant de commencer, découvrez ensemble les gestes et les cris et entraînez-vous.
- Pour vous familiariser avec Mammut Mambo, ignorez l'étape 3 au début.
- Regardez les exemples.

Étape 1 : Le pas de base du mambo

- Le chef de clan commence. Il retourne la première carte Mambo de sa pile le plus vite possible. Pour éviter toute contestation, il la retourne en direction des autres. Il place la carte, bien à la vue de tous, devant sa pile.
- Dès que la carte est posée, tous les joueurs (simultanément autant que possible) crient le mot inscrit sur la carte, tout en faisant le geste correspondant.
- Si personne ne s'est trompé (voir page 5), c'est au tour du joueur suivant de jouer : il retourne également la première carte de sa pile et la place face visible devant. Tous les joueurs poussent le cri et font le geste de la nouvelle carte, puis les cris et gestes de toutes les cartes déjà retournées. Le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre retourne ensuite la carte supérieure de sa pile, puis, en commençant par celle-ci, toutes les cartes retournées sont dansées...

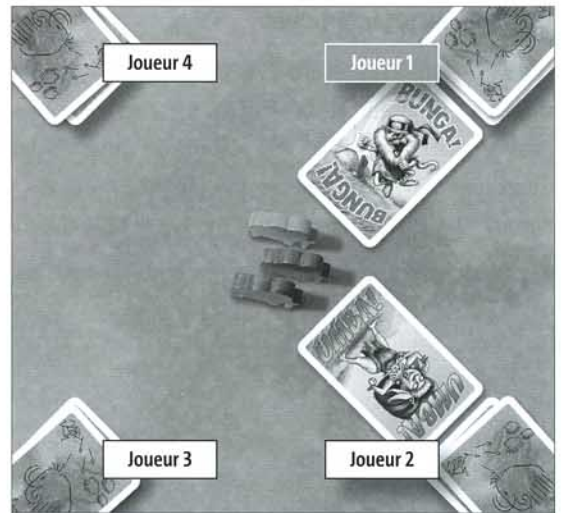
C'est bon pour le pas de base ?

Pour le sens de jeu, l'arrière-plan de la carte est important...

Étape 2 : Le mambo des cavernes

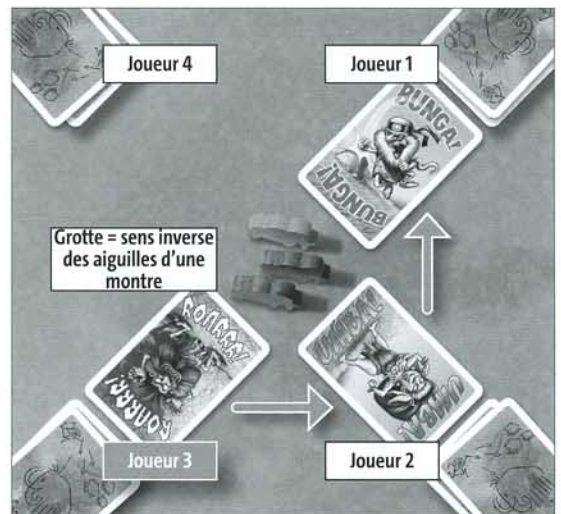
Si la nouvelle carte retournée montre un homme de Neandertal en plein air, toutes les cartes retournées sont dansées dans le sens des aiguilles d'une montre (cri et geste). Si elle montre un homme de Neandertal dans une grotte, toutes les cartes retournées sont dansées dans le sens **inverse** des aiguilles d'une montre.

Pour mémoire : Les cartes continuent d'être retournées dans le sens des aiguilles d'une montre, mais les cartes sont parfois dansées dans le sens inverse.



Exemple Étape 1 : Le pas de base

Le joueur 1 commence. Il retourne la carte *Bunga* de sa pile et la pose devant lui. Tous les joueurs crient ensemble *Bunga* et effectuent le geste correspondant. C'est ensuite au tour du joueur 2. Il retourne la carte *Umba* : Tous les joueurs crient d'abord *Umba* avec le geste correspondant puis *Bunga* et le geste correspondant.



Exemple Étape 2 : Le mambo des cavernes

C'est au tour du joueur 3. Il retourne la carte *Roarr* dans une grotte. Comme cette carte *Roarr* montre un homme de Neandertal dans une grotte, après avoir crié *Roarr* et fait le geste, les joueurs continuent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Ils doivent donc crier *Umba* et faire le geste, puis *Bunga* et faire le geste. Si la carte *Roarr* avait montré l'homme de Neandertal en plein air, les joueurs auraient effectué la danse dans le sens des aiguilles d'une montre.

Étape 3 : Cartes identiques

Si deux ou plusieurs cartes avec le **même** geste sont retournées sur la table, les joueurs ne doivent faire que le geste et ne pas pousser le cri ! L'arrière-plan et la place de ces cartes n'a pas d'importance. Toutes les cartes en un seul exemplaire contiennent d'être dansées comme d'habitude avec le geste et le cri.

Mambo-star : le tour sans faute !

Si aucun joueur ne s'est trompé pendant un tour complet, chaque joueur possède devant lui une carte retournée. La partie se poursuit normalement. La nouvelle carte retournée recouvre la précédente. Il n'y a donc qu'une seule carte visible par joueur (voir exemple « Nouveau tour »).

Mambo-boulette : un joueur fait un faux pas !

Si un joueur se trompe dans la chorégraphie, il est sanctionné !

Il existe 3 types d'erreurs : Un joueur ...

- se trompe de geste ou de cri ;
- crie alors qu'il y a plusieurs exemplaires de cette carte sur la table (étape 3).
- est trop en retard par rapport au reste de la tribu (ou ne fait rien du tout).

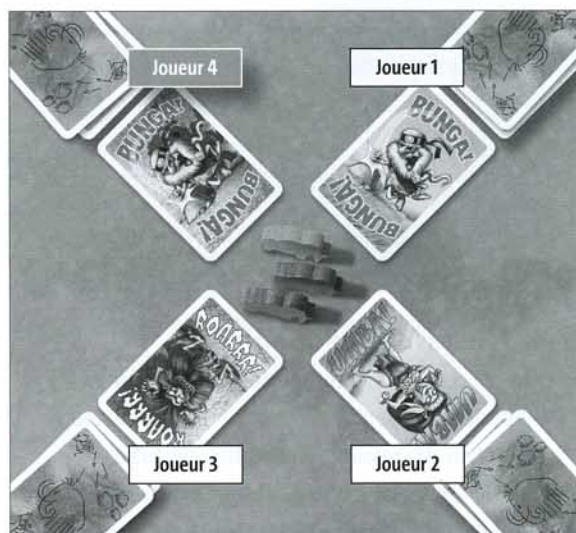
Comme punition, il récupère toutes les cartes jouées et les met, face cachée, sous son paquet.

En cas de litige, c'est le chef de tribu qui décide si quelqu'un s'est trompé ou non. Si plusieurs joueurs se trompent en même temps, les cartes retournées sont réparties **équitablement** entre eux. S'il reste des cartes, le chef de tribu décide qui les récupère. Pour préserver l'harmonie de sa tribu, il vaut mieux qu'il les répartisse de façon juste.

Suite de la partie

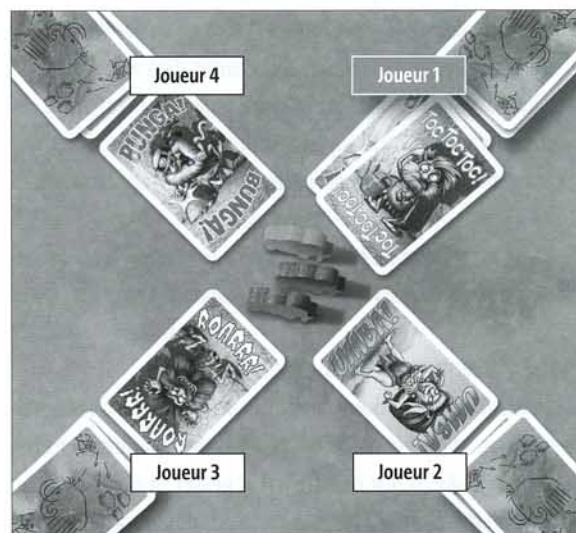
Un **nouveau tour** commence : le joueur qui vient de faire l'erreur retourne la première carte.

Si plusieurs joueurs s'étaient trompés, le joueur assis le plus à gauche du chef, dans le sens des aiguilles d'une montre, commence.



Exemple Étape 3 : Cartes identiques

C'est au tour du joueur 4. Il retourne la carte *Bunga* dans une grotte. Comme il y a déjà une autre carte *Bunga* retournée (devant le joueur 1), tous les joueurs ne font **que le geste** et pas le cri. Comme c'est une carte *Grotte*, la danse se poursuit dans le sens **inverse** des aiguilles d'une montre : *Roarr* (cri et geste), *Umba* (cri et geste), *Bunga* (cri et geste).



Exemple Nouveau tour

C'est de nouveau au tour du joueur 1. Il retourne la carte *Toc Toc Toc* de sa pile et recouvre ainsi sa carte *Bunga*. Selon la règle, tous les joueurs font alors les gestes et les cris correspondant aux quatre cartes visibles. (Comme maintenant, contrairement à l'exemple 3, il n'y a plus qu'une carte *Bunga* visible, les joueurs doivent également pousser leurs plus beaux cris pour accompagner leurs gestes.)

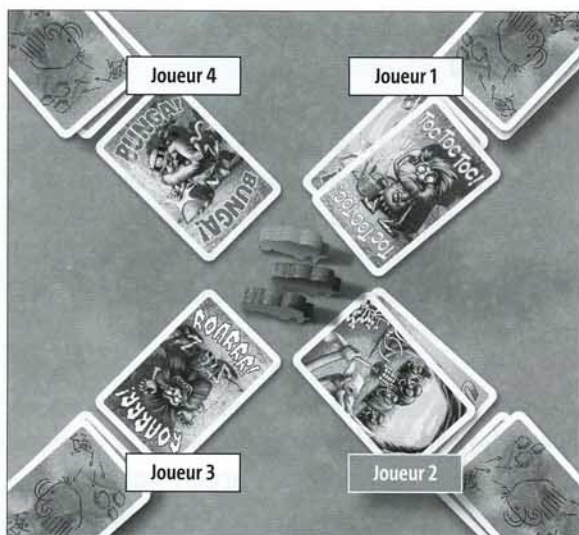


Étape 4 : Chasse au mammouth

Si une carte Chasse est retournée, toute la tribu part à la chasse au mammouth :

Chacun essaye alors de s'emparer d'un mammouth au milieu de la table (et un seul par personne, s'il vous plaît !). Mais il y a un mammouth et un chasseur. Le « chasseur » de mammouth rose est particulièrement adulé : il devient le nouveau **chef** !

- En récompense, il reçoit le pion du chef et peut repasser 1 carte de sa pile à 2 adversaires de son choix.
- Mais il doit aussi travailler : il avance le marqueur d'une case sur l'échelle.
- Les mammouths se risquent de nouveau au milieu de la table.
- Le chasseur de mammouth qui est revenu bredouille est obligé de récupérer toutes les cartes retournées sous sa pile. Il entame le tour suivant.



Exemple Étape 4 : Chasse au mammouth

Le joueur 2 retourne une carte Chasse de sa pile. Tous les joueurs se précipitent alors sur les mammouths. Celui qui n'en attrape pas récupère toutes les cartes retournées. Le chasseur de mammouth rose peut repasser 2 cartes à des adversaires.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement si ...

- a) un joueur retourne la dernière carte de sa pile et ne commet aucune erreur lors de la danse des cartes qui suit. Ce joueur est élu « Néandertalien du mois ». Il en va de même si le chef se débarrasse de ses dernières cartes auprès de ses adversaires.

ou

- b) le marqueur atteint la dernière case de l'échelle, après la 7^e chasse au mammouth. Les mammouths ont malheureusement disparu et récompenses et sanctions sont encore délivrées une dernière fois. Les joueurs comptent alors leurs cartes. Celui à qui il en reste le moins devient le « roi de la massue » et remporte la partie.

En cas d'égalité, le chef décide lequel d'entre eux a gagné.

Pour des parties encore plus mouvementées

Le chef répartit les mammouths en bois dans toute la grotte (ou la pièce si vous jouez dans une pièce) au lieu de les laisser au milieu de la table.

Chaque joueur doit cependant savoir où se trouvent tous les mammouths. Pour des raisons de sécurité évidentes, il est recommandé de ne pas placer les mammouths au milieu du service en cristal ou dans la corbeille du chien.



© 2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Jeux Ravensburger S.A.S.
21, rue de Dornach, F-68120 Pfstatt
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com