Party Spiele

Mammut Mambo

Ein Spiel für 3 bis 6 Jäger und Tänzer ab 10 Jahren

Autor: Roberto Fraga
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Illustration: Nora Nowatzyk
Redaktion: Philipp Sprick und Gregor Thomas
Ravensburger Spiele® Nr. 27 301 0

Vor langer, langer Zeit ...

... war's auch lustig. Nur Höhlenmalereien zeugen heute noch von den spaßigen Zeiten im Neandertal. Fernsehen und Internet gab es zwar noch nicht, aber dennoch kein Grund zur Langeweile, denn unsere Vorfahren wussten die Pausen zwischen der Mammutjagd gut zu nutzen: Sie spielten einfach Mammut Mambo, denn das hält geistig und auch körperlich fit! Und zogen vor der Höhle die Mammuts vorbei, war das Spiel auch schnell mal unterbrochen ...



Inhalt

60 Mambokarten, davon:
53 Gestenkarten, 7 Jagdkarten
5 Holzmammuts (4x braun, 1x pink)
1 Aufsteller Stammesanführer
1 Zeitleiste mit Steinzeitstein





Ravensburger



Vorbereitung

Mischt die Mambokarten gut durch und teilt sie verdeckt gleichmäßig an alle Spieler aus. Sie bleiben als verdeckte Stapel vor ihnen liegen.

Stellt dann ein Holzmammut weniger in die Tischmitte als Spieler mitspielen. Das pinke Mammut ist immer mit von der Partie. Mammuts bilden lockere Herden, stellt die Figuren also nicht zu dicht nebeneinander auf. Die Herde sollte für alle gut erreichbar sein.

Steckt nun den Aufsteller zusammen und stellt ihn vor dem Spieler auf, der die größte Ähnlichkeit mit einem *Homo neanderthalensis* aufweist (kleiner Tipp: ausgeprägte Augenwülste und dichte Körperbehaarung sind eindeutige Indizien ...). Er ist der Stammesanführer.

Die Zeitleiste kommt etwas abseits auf den Tisch. Stellt den Steinzeitstein auf den Neandertaler ganz links auf der Leiste.

Spielziel

Die Spieler versuchen, alle eigenen Karten loszuwerden. Dazu müssen sie den Mammut Mambo möglichst fehlerfrei tanzen. Wer die Choreographie nicht perfekt beherrscht, sammelt zur Strafe die ausgespielten Karten. Dasselbe Schicksal trifft denjenigen, der bei der Mammutjagd leer ausgeht.

Spielablauf

Die Mambokarten zeigen Neandertaler mit sieben verschiedenen Gesten, die jeweils mit einem Ausruf kombiniert sind. Zu jeder Geste gehört immer derselbe Ausruf. Jede Geste gibt es mit zwei unterschiedlichen Hintergründen, einmal in der Höhle und einmal im Freien. Einige Mambokarten zeigen statt der Gesten Mammuts, deren elefantöse Bedeutung später erklärt wird.

Der allererste Mammut Mambo?

- Schaut euch vor der ersten Partie gemeinsam alle Gesten und Ausrufe an und probiert sie aus.
- Um euch langsam in den Mammut Mambo hineinzutanzen, verzichtet zunächst auf Step 3.
- Schaut euch die Beispiele an.

Step 1: Der Mambo-Grundschritt

- Der Anführer beginnt. Er deckt die oberste Mambokarte seines Stapels pfeilschnell auf. Um sich keinen Vorteil zu verschaffen, deckt er die Karte von sich weg auf.
  Die Karte legt er offen und für alle gut sichtbar vor seinen Stapel.
- Sobald die Karte ausliegt, rufen alle Spieler (möglichst gleichzeitig) das auf der Karte stehende Wort und machen gleichzeitig die abgebildete Geste.
- Hat niemand einen Fehler gemacht (siehe Seite 5), ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe: Er deckt ebenfalls seine oberste Karte auf und legt sie offen vor seinen Stapel. Alle Spieler machen zuerst Ausruf und Geste der **neu** aufgedeckten Karte und anschließend die Ausrufe und Gesten aller bereits offen liegenden Karten.
  Danach deckt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn seine oberste Karte auf, mit dieser beginnend werden erneut alle offen liegenden Karten durchgetanzt usw.

Grundschritt perfekt?
*Für die Spielrichtung ist der **Kartenhintergrund** wichtig ...*

Step 2: Höhlenmambo

Zeigt die neu aufgedeckte Karte den Neandertaler im Freien, werden alle offen ausliegenden Karten **im** Uhrzeigersinn getanzt (Ausruf und Geste). Zeigt sie den Neandertaler in der Höhle, werden alle offen ausliegenden Karten **gegen** den Uhrzeigersinn durchgetanzt.

Zur Erinnerung: Neu aufgedeckt wird immer im Uhrzeigersinn, getanzt wird manchmal auch gegen den Uhrzeigersinn.





Beispiel Step 1: Grundschritt
Spieler 1 beginnt. Er zieht von seinem Stapel die Karte *Bunga* und legt sie offen vor sich aus: Alle Spieler rufen gleichzeitig *Bunga* und machen die passende Geste. Danach ist Spieler 2 an der Reihe. Er deckt die Karte *Umba* auf: Alle Spieler machen nun **zuerst** *Umba* und Geste **und anschließend** *Bunga* und Geste.



Beispiel Step 2: Höhlenmambo
Spieler 3 ist an der Reihe. Er zieht von seinem Stapel die **Höhlen**karte *Roarrr*. Da die *Roarrr*-Karte den Neandertaler in der Höhle zeigt, geht es nach *Roarrr* und Geste nun entgegen dem Uhrzeigersinn weiter. Das heißt, als Nächstes müssen alle Spieler *Umba* und Geste und anschließend *Bunga* und Geste machen.
Würde die *Roarrr*-Karte den Neandertaler im Freien zeigen, hätten die Spieler die Karten im Uhrzeigersinn durchgetanzt.

228176

Step 3: Gleiche Karten

Liegen zwei oder mehr Karten mit **derselben** Geste offen aus, macht ihr für jede dieser Karten nur die Geste, nicht den Ausruf! Der Hintergrund und die Position dieser Karten sind dabei egal. Alle Karten, die nur einmal ausliegen, tanzt ihr wie gewohnt mit Geste und Ausruf durch.

Mambo-Star: Die fehlerfreie Runde!

Hat eine Runde lang kein Spieler einen Fehler gemacht, liegt nun vor jedem Spieler eine offene Karte. Es wird ganz normal weitergespielt. Die neu aufgedeckte Karte überdeckt die bereits offen liegende. Es ist also immer nur eine Karte pro Spieler offen sichtbar (siehe Beispiel „neue Runde“).

Mambo-Muffel: Einer tanzt aus der Reihe!

Macht einer von euch einen Fehler bei der Choreographie, dann wird er bestraft!
Als Fehler gelten folgende 3 Dinge: Ein Spieler ...

- macht die falsche Geste oder den falschen Ausruf,
- macht einen Ausruf, obwohl die Karte mehrfach ausliegt (Step 3),
- hinkt dem Rest des Stammes zu sehr hinterher (oder tut gar nichts).

Zur Strafe nimmt er alle ausgespielten Karten und legt sie verdeckt **unter** seinen Stapel.
In Grenzfällen entscheidet der Anführer, ob jemand einen Fehler gemacht hat. Machen mehrere von euch gleichzeitig einen Fehler, werden die offen liegenden Karten **gleichmäßig** unter diesen Spielern verteilt. Bleiben Karten übrig, entscheidet der Anführer, wer die überzähligen Karten bekommt. Für die Harmonie in seinem Stamm teilt er sie möglichst gerecht auf.

Wie geht’s weiter?

Ein **neuer Durchgang** beginnt: Wer zuvor den Fehler gemacht hat, deckt nun die erste Karte auf.
Haben mehrere Spieler einen Fehler gemacht, beginnt derjenige von ihnen, der im Uhrzeigersinn näher zum Anführer sitzt.





Beispiel Step 3: Gleiche Karten
Spieler 4 ist an der Reihe. Er zieht von seinem Stapel die Höhlenkarte *Bunga*. Da bereits eine andere *Bunga*-Karte offen liegt (bei Spieler 1), machen alle Spieler **nur die Geste**, nicht aber den Ausruf. Da sie zudem eine Höhlenkarte ist, geht es **gegen** den Uhrzeigersinn weiter: *Roarrr* (Ausruf und Geste), *Umba* (Ausruf und Geste), *Bunga* (nur Geste!).



Beispiel neue Runde:
Spieler 1 ist wieder an der Reihe. Er zieht von seinem Stapel die Karte *Toc Toc Toc* und **überdeckt** damit seine Karte *Bunga*. Nun machen alle Spieler den Regeln entsprechend Gesten und Ausrufe der vier sichtbaren Karten. (Da nun – im Gegensatz zu Beispiel 3 – nur noch eine *Bunga*-Karte offen liegt, müssen die Spieler neben der Geste auch den Ausruf wieder zum Besten geben.)



Step 4: Mammutjagd

Wird eine Jagdkarte aufgedeckt, geht der gesamte Stamm auf Mammutjagd:

Jeder Spieler versucht, sich möglichst schnell ein Mammut aus der Tischmitte zu schnappen (und jeder bitte nur ein Mammut!). Dabei ist Mammut nicht gleich Mammut. Der „Jäger des pinken Mammuts“ wird besonders geehrt: Er wird neuer **Anführer**!

- Als Belohnung erhält er den Aufsteller und verteilt von seinem Stapel je 1 Karte an zwei beliebige Spieler.
- Arbeit gibt's für ihn auch: Auf der Zeitleiste zieht er den Steinzeitstein ein Feld weiter.
- Die Mammuts trauen sich wieder in die Tischmitte.
- Der Mammutjäger, der leer ausgegangen ist, muss alle offen liegenden Karten unter seinen Stapel legen. Er beginnt den neuen Durchgang.



Beispiel Step 4: Mammutjagd
Spieler 2 deckt von seinem Stapel eine **Jagdkarte** auf. Nun versuchen alle Spieler so schnell wie möglich, ein Mammut zu schnappen. Wer keines erwischt, erhält alle ausliegenden Karten. Der Jäger des pinken Mammuts darf zwei seiner Karten an andere Spieler abgeben.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn entweder

a) ein Spieler die letzte Karte seines Stapels aufgedeckt und beim anschließenden Durchtanzen der Karten keinen Fehler gemacht hat. Dieser Spieler wird „Neandertaler des Monats“. Gleiches gilt, wenn der Anführer durch Kartenverteilen keine Karte mehr besitzt.

oder

b) nach der 7. Mammutjagd der Steinzeitstein das letzte Feld der Zeitleiste erreicht. Nun sind die Mammuts leider ausgestorben und ein letztes Mal werden Belohnungen und Bestrafungen verteilt.
Dann zählen alle Spieler ihre Karten. Wer die wenigsten in seinem Stapel hat, wird der „Keulen-König“ und damit Gewinner des Spiels.
Herrscht Gleichstand, so entscheidet der Anführer, wer von den am Gleichstand Beteiligten gewonnen hat.

Für ein noch turbulenteres Spiel

Der Anführer verteilt die Holzmammuts in der Höhle (oder im Zimmer, falls ihr dort spielt), anstatt sie in die Tischmitte zu stellen. Dabei sollte allen Spielern bekannt sein, wo sich die Mammuts aufhalten. Es empfiehlt sich aus Sicherheitsgründen, die Mammuts dabei nicht zwischen den teuren Weingläsern oder im Körbchen des bissigen Haushundes zu verstecken.



© 2011 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60, D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9, CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

