

MAMMUZ

Il “Dubito” al tempo del Jurassik Park

Mammuz è un gioco davvero semplice, adatto per passare un pomeriggio in allegria, in famiglia o fra amici, tra tentativi di bluff e risate. Le regole si spiegano in cinque minuti e la durata ridotta permette di fare 2-3 partite di seguito. La giocabilità è molto alta ed il coinvolgimento dei partecipanti risulta totale, visto che si tratta di impegnarsi a mostrare una bella... faccia di bronzo!

Unboxing



La grafica della scatola

La scatola di Mammuz ha le dimensioni piuttosto contenute. All'interno ci sono 58 carte da gioco di formato standard (56x84 mm) divise in tre categorie :

- 6 carte speciali "Dinosauro"
- 8 carte "Specie Animali"

- 44 Carte con 8 tipi di animali ma con una frequenza diversa (si parte dalle 2 carte dei Mammut per arrivare alle 9 carte dei Topi).

La realizzazione è buona e la grafica molto accattivante, mentre l'[ergonomia](#) è quella standard di ogni gioco di carte, dove è sufficiente avere un tavolino su cui metterle in mostra e posarle. Anche il rapporto qualità/prezzo è assai soddisfacente.



Unboxing

Preparazione (Set-Up)

In base la numero dei partecipanti vengono usate tutte le carte animali (con 5-6-7 giocatori) oppure si tolgono dal mazzo una o due specie (Topi e Marmotte): poi vengono

aggiunte 3-4-5 carte "Dinosauro" in modo che il totale possa essere sempre suddiviso equamente fra tutti i giocatori (in pratica si danno 10 carte quando si gioca in 3-4, 8 carte in 5-6 e 7 carte in 7).

Al centro del tavolo vengono messe le 8 carte "Specie Animale" sotto alle quali verranno scartate le corrispondenti "famiglie" man mano che verranno completate...



Le otto Specie Animali

A questo punto non resta che designare il primo giocatore (le regole indicano che cominci chi per ultimo abbia visto un dinosauro, ma non specificano se l' avvistamento deve essere... di un esemplare vivo o se basta averne visto una riproduzione o un film!) e dare inizio alla bagarre!

Il Gioco

Il primo giocatore annuncia una delle specie animali (purché non sia già "estinta") e posa da 1 a 4 carte "coperte" sul tavolo specificando chiaramente il numero ad alta voce. Il gioco prosegue in senso orario con il giocatore successivo che ha la facoltà di:

1. credere al suo compagno e posare altre carte sul tavolo annunciando il numero totale del branco (sommando cioè le sue carte a quelle del giocatore precedente)
2. non credere all'annuncio del compagno e quindi andare a verificare la veridicità della sua affermazione.

Nel primo caso il gioco procede in modo analogo con il terzo giocatore che può accettare ed aumentare il nuovo totale del branco oppure dubitare, ecc. Nel secondo caso il giocatore incredulo deve girare UNA (ed una sola) CARTA fra quelle posate dal compagno:

- se la carta appartiene davvero alla specie dichiarata il giocatore "incredulo" deve raccogliere dal tavolo TUTTE le carte giocate fino a quel momento, aggiungendole alla sua mano. A questo punto si riparte dal giocatore alla sua sinistra e con una nuova dichiarazione.
- se la carta non è della specie dichiarata il giocatore incredulo aveva ragione di dubitare ed il "bugiardo" deve raccogliere TUTTE le carte giocate, aggiungendole alla sua mano. Tocca ora al giocatore che aveva dubitato di ripartire con un'altra dichiarazione.
- se infine la carta scoperta è un DINOSAURO il giocatore ne applica subito l'effetto, poi la aggiunge alla sua mano e rilanciare con una nuova dichiarazione (i dinosauri non possono mai essere eliminati)



I sei Dinosauri

Non sono mai inclusi nel mazzo TUTTI i dinosauri contemporaneamente ed il loro scopo è quello di "ravvivare" un po' il gioco con qualche... effetto speciale:

- il Brontosauero obbliga chi l'ha giocato a prendere in mano tutte le carte giocate;
- lo Pterosauro obbliga chi l'ha scoperto a prendere in mano tutte le carte giocate;
- il Triceratopo permette a chi l'ha scoperto di assegnare tutte le carte del tavolo ad un giocatore di sua scelta;
- lo Stegosauro obbliga chi l'ha scoperto a prendere tutte le carte del tavolo ed a ridistribuirle una alla volta a tutti i giocatori;
- il Plesiosauro obbliga chi l'ha scoperto a prendere tutte le carte giocate formando un mazzetto che sarà poi assegnato al prossimo giocatore costretto a raccogliere le carte (una bella ... botta, direi!);
- il T-Rex infine obbliga il giocatore a prendere tutte le carte dal tavolo, scoprendole e mettendole sotto alle rispettive "Specie Animali" (proprio così: il T-Rex era un mezzo piuttosto efficace per aiutare la Natura a fare estinguere qualche specie...).

Quando un giocatore si accorge di avere in mano TUTTE le carte di una specie animale deve mostrarle a tutti per poi scartarle SOTTO alla corrispondente carta al centro del tavolo. A questo punto quest'ultima verrà capovolta per indicare che QUELLA specie si è definitivamente "estinta".

La partita termina quando un giocatore si libera di tutte le carte: in questo caso il giocatore successivo è obbligato ad accusarlo ed a verificare come al solito una delle carte giocate. Naturalmente se l'accusa era fondata il giocatore "bugiardo" deve prendere tutte le carte dal tavolo (il gioco quindi riprende) mentre se l'accusa era falsa il giocatore viene dichiarato vincitore.



Partita in corso

Bottom Line

MammuZ non è un gioco che si presta a strategie o tattiche particolari: va preso per quel che è effettivamente, un modo per passare un po' di tempo divertendosi a sparare bugie ad ogni turno mostrando la propria migliore "faccia da innocente" e sperare di risultare abbastanza credibili al giocatore successivo per non essere... accusati.

Ovviamente le carte posate dai primi 2-3 giocatori risultano molto RARAMENTE quelle dichiarate perché tutti cercano di disfarsi delle specie più a rischio (i due mammut o i tre orsi, per esempio) per poi avere le carte "giuste" nell'eventuale secondo giro. Di conseguenza è normale oltrepassare nelle dichiarazioni il numero massimo di una specie (per esempio dichiarando 15 marmotte quando in realtà nel gioco ci sono solo 8 carte di quel tipo) ed è altrettanto usuale vedere il giocatore successivo voltarsi con aria dubbiosa verso il dichiarante per fissarlo a lungo negli occhi prima di decidere se accettare e rilanciare oppure se dubitare.



Una mano di carte

Trattandosi di un gioco della categoria "bugiardo" (o "dubito" se preferite) la sua longevità è direttamente proporzionale alla voglia di scherzare del gruppo partecipante: se tutti sono ben disposti a farsi quattro risate ed a sbeffeggiare gli altri le partite si incateneranno una dopo l'altra. Se invece il gruppo preferisce giochi più "profondi" è meglio che cerchi da un'altra parte. Il gioco funziona bene con un qualsiasi numero di giocatori, ma in generale rende al meglio con 5-6 partecipanti.

Si ringrazia [dV Giochi](#) per aver messo una copia di valutazione del gioco a disposizione dello scrivente.

Autore: Nikolay Pegasov

Grafica ed illustrazioni: Ilya Komarov

Anno: 2015

Pro: Regolamento facile da spiegare e da imparare. Una divertente ricetta di bluff e bugie. Grafica molto accattivante.

Contro: Non ci sono contro-indicazioni se il target è quello dell'ambito familiare o dei giocatori occasionali. Non adatto a chi vuole giochi più impegnativi.

Consigliato a: Tutti, purché si abbia voglia di farsi quattro sane risate. Come sempre in questo tipo di giochi conta più lo spirito delle persone che non le meccaniche in senso stretto

Idoneità al solitario: assente

Incidenza della fortuna: buona

Idoneità ai neofiti: elevata.

Titolo originale: MammuZ

Giocatori: 3-7

Durata: 20 minuti