

Alex Randolph

Mahé



voor 2 tot 7 spelers, 7 jaar en ouder

Mahé is een eiland van de Seychellen en niet alleen populair bij toeristen. Ook de schildpadden bezoeken Mahé en leggen hun eieren – en hoe meer eieren, hoe beter! En dit is precies het thema van dit spel.

Elke speler beweegt een schildpad rond het eiland in een cirkel. Soms kan een schildpad ook op de rug (of "Turtleback," zoals ze zeggen) van een andere schildpad worden vervoerd. Als een schildpad het strandgedeelte van het eiland bereikt of voorbijgaat, dan legt ze evenveel eieren als wordt getoond op de bovenste broedkaart.

Is de stapel broedkaarten opgebruikt, dan wordt er nog een laatste ronde gespeeld waarbij je nog zeven andere eieren kan leggen. De speler wiens schildpad de meeste eieren heeft gelegd wint het spel.

Inhoud

- 1 speelbord
- 7 schildpadden
- 24 broedkaarten met 1 tot 6 eieren
- 3 dobbelstenen

Opstelling

Elke speler kiest een schildpad en plaatst haar op het vlot, naast het veld aangeduid met "1". Schud de 24 broedkaarten met de waardes naar beneden, en leg de bovenste vier kaarten (ongezien) terug in de doos : ze worden niet in dit spel gebruikt. Leg de overige 20 kaarten als een verdekte stapel op het broedveld (aangeduid met zeven eieren) van het eiland. Vervolgens draai je de bovenste kaart om van de stapel

Spelers spelen ieder om beurt. Bepaal wie als eerste mag beginnen en deze speler is de eerste die de drie dobbelstenen krijgt.

Verloop van het spel

Gooi de dobbelstenen om te bepalen hoe ver je jouw eigen schildpad vooruit mag bewegen op de ronde baan. In het algemeen worden de dobbelstenen na elkaar gegooid. Het belangrijkste is dat het totaal van de gegooiden cijfers niet groter is dan 7 (natuurlijk is dit onmogelijk te doen met één enkele dobbelsteen).

Je rolt de eerste dobbelsteen en dan beslis je of je de tweede dobbelsteen wilt gooien. Doe je dat en is het totaal van de twee dobbelstenen niet hoger dan 7, dan mag je ook met de derde dobbelsteen gooien. Gooi je echter meer dan 7 met de tweede of de derde dobbelsteen, dan moet je jouw schildpad direct terug naar het vlot bewegen en schuift de beurt naar de volgende speler.

Voorbeeld: De eerste dobbelsteen toont een "2." Het geluk lacht je toe en de tweede dobbelsteen wordt gegooid. Deze dobbelsteen toont echter een "6". Daarmee bedraagt het totaal 8 en dat is dus te hoog, zodat de schildpad terug naar het vlot moet bewegen.

Het bewegen van jouw schildpad

De schildpadden worden bewogen tegen de klok in en zij kunnen andere schildpadden passeren. Je beweegt ze over een ronde baan; dat betekent dat het strandveld, veld 21, terug gevolgd wordt door veld 1. Vanaf het vlot beweeg je eerst naar veld 1.

Heb je slechts **één dobbelsteen** gegooid, dan beweegt jouw schildpad alleen het overeenkomstig aantal velden vooruit. Heb je **twee dobbelstenen** gegooid (met een totaal dat niet hoger is dan 7), dan verdubbel je het totaal van de twee dobbelstenen en beweeg je jouw schildpad het overeenkomstig aantal velden vooruit.

Voorbeeld: De twee dobbelstenen tonen een "2" en "4." Het totaal is $2 + 4 = 6$. Bijgevolg beweegt de speler zijn schildpad $6 \times 2 = 12$ velden vooruit.

Heb je met **drie dobbelstenen** gegooid (mits het totaal niet meer is dan 7), dan wordt het totaal van de drie dobbelstenen zelfs verdrievoudigd en beweeg je jouw schildpad het overeenkomstig aantal velden vooruit.

Voorbeeld: De drie dobbelstenen tonen een "2", een "1" en "4". Het totaal is $2 + 1 + 4 = 7$, en de speler beweegt zijn schildpad $7 \times 3 = 21$ velden vooruit. Hierdoor heeft de schildpad een volledige ronde rond het eiland gedaan en komt ze weer op het veld terecht waar ze was begonnen. Stond de schildpad echter op het vlot, dan belandt zij nu op het strandveld (veld 21).

Het dragen van een andere schildpad in een stapel (Turtleback)

Schildpadden kunnen onderweg andere schildpadden passeren. Maar als jouw schildpad op een bezet veld terecht komt, dan plaats je deze op de andere schildpad, zodat er een stapel gevormd wordt.

Wanneer de speler terug aan de beurt is die de onderste schildpad bezit, dan beslist de eigenaar van de bovenste schildpad of de onderste speler een tweede of zelfs een derde dobbelsteen moet gooien.

Als het resultaat van de dobbelstenen geldig is (een totaal dat niet hoger is dan 7), dan draagt de onderste schildpad de bovenste schildpad op haar rug en mag ze meeliften op de beurt die volgt. Is het totaal echter meer dan 7, dan keren de beide schildpadden terug naar het vlot.

Tijdens het spel kunnen er stapels worden gevormd van zelfs 3, 4 of meer schildpadden. De eigenaar van de bovenste schildpad bepaalt altijd hoe vaak de andere spelers moeten gooien.

Een schildpad draagt alleen die schildpadden mee die boven op haar liggen, terwijl ze de onderste schildpadden achter haar laat op het veld waar ze begon.

Zelfs als het totaal van de dobbelstenen een resultaat geeft dat hoger is dan 7, dan blijven de onderste schildpadden gewoon staan. In dit geval keert alleen de schildpad van de speler die de dobbelstenen heeft gegooid en alle schildpadden hierboven terug naar het vlot.

Broedkaarten

Betreedt een schildpad of een stapel schildpadden het strandveld, veld 21, of wordt er over dit veld bewogen, dan krijgt deze speler (die aan de beurt is) de open broedkaart en legt deze verborgen voor zich neer. Het toont het aantal eieren dat zijn schildpad net heeft gelegd. Betreft het een stapel, dan krijgt alleen de speler die eigenaar is van de bovenste schildpad de kaart. De anderen blijven

achter met lege handen.

Hierna wordt de volgende broedkaart omgedraaid.

De eigenaar van de rode schildpad (in het midden van de stapel) is aan de beurt en gooit een "1". De eigenaar van de gele schildpad (boven) verplicht hem om een tweede dobbelsteen te gooien. Rood gooit een "2". Vervolgens verplicht de eigenaar van de gele schildpad (boven) om ook de derde dobbelsteen te gooien. Rood gooit een 3. Rood beweegt nu zijn schildpad $(1 + 2 + 3) \times 3 = 18$ velden vooruit. Daarbij moet zijn rode schildpad de gele schildpad op zijn rug dragen, terwijl de blauwe schildpad blijft waar ze is. Rood eindigt op het veld 15 en passeert tijdens zijn beurt het strandveld. Geel krijgt de open broedkaart, wat impliceert dat zijn schildpad net 5 eieren gelegd heeft (zie afbeelding op de laatste pagina).

Einde van het spel

Is de laatste broedkaart genomen, dan wordt het broedveld met de 7 eieren zichtbaar. Er wordt doorgespeeld totdat een andere schildpad (of een stapel) het strandveld bereikt of voorbijgaat. Dan plaatst de betrokken speler zijn schildpad in het midden van het broedveld met de 7 eieren en het spel eindigt.

Elke speler telt nu het aantal eieren dat zijn schildpad gelegd heeft. De speler die de laatste ronde won, scoort ook nog eens extra voor de 7 eieren van het broedveld. De speler wiens schildpad de meeste eieren heeft gelegd wint het spel.

In geval van een gelijke stand, wint de speler met de meeste broedkaarten.

Voorbeeld: Martin heeft zes broedkaarten ontvangen tijdens het spel met de waarden 1, 3, 3, 4, 5 en 6 en scoort hierdoor dus 22 punten. Eva heeft vijf broedkaarten gekregen met de waarden 1, 2, 4, 4, en 6 en scoort daarmee 17 punten. David heeft de broedkaarten 2, 3, 4 en 6 verzameld en bovendien de 7 punten van het broedveld, wat neerkomt op een totaal van 22 punten. Andrea heeft vijf kaarten verzameld met de waarden 3, 3, 4, 5 en 5 en daarmee scoort ze 20 punten.

Martin en David hebben de meeste punten maar aangezien Martin meer broedkaarten heeft (6, vergeleken met David's 5

[4 broedkaarten plus de punten van het broedveld]), is hij de winnaar van dit spel.

Spel met 2 of 3 spelers

Speel je met twee of drie spelers, dan speelt elke speler met twee schildpadden (anders zouden de schildpadden zelden vervoerd worden op de rug). Tijdens jouw beurt gooi je eerst de dobbelstenen voor de ene schildpad en dan voor de andere. Voor elke beurt kan je echter beslissen welke schildpad (van de 2) je als eerste wilt bewegen.

Je hoeft de broedkaarten van de twee schildpadden niet gescheiden te houden, je scoort het totaal van de gelegde eieren voor beide schildpadden.

Variant

In plaats van het gooien van een andere dobbelsteen, kan je ervoor kiezen om één van de broedkaarten te gebruiken die je hebt ontvangen. Deze kaart vervangt dan de dobbelsteen. Je kan echter alleen gebruik maken van één kaart per beurt.

Een kaart kan worden gebruikt in plaats van de tweede of de derde dobbelsteen maar niet de eerste. En natuurlijk mag het totaal nog steeds nooit meer dan 7 zijn.

Deze kaarten worden hierna uit het spel verwijderd. Ze tellen dus niet meer mee bij de uiteindelijke eindscore.

Voorbeeld: Je hebt al een paar broedkaarten verzameld, waaronder eentje met 2 eieren. Jouw eerste worp was een "5". Gebruik je nu deze kaart met de 2 eieren, dan beweeg je jouw schildpad $(5 + 2) \times 2 = 14$ velden vooruit. Daarbij verlies je de kaart en gaat deze terug in de doos.

Wanneer de eigenaar van één van de schildpadden in een stapel - maar niet de bovenste - aan de beurt is, kan de eigenaar van de bovenste schildpad één van zijn eigen broedkaarten gebruiken om het resultaat van de worp van de dobbelsteen (of dobbelstenen) te verbeteren. Dat betekent dat de eigenaar van een andere schildpad in de stapel niet kan worden gedwongen om zelf een broedkaart te gebruiken.

Alex Randolph

Mahé

F

Pour 2 à 7 joueurs, à partir de 7 ans.

Mahé, la principale et la plus grande île de l'archipel des Seychelles, est un lieu de prédilection pour les touristes, mais pas seulement. Les plages de cette île offrent en effet un endroit idéal pour les tortues, qui chaque année viennent y pondre leurs oeufs. Elles y pondent le plus grand nombre possible car la moitié seulement seront fertiles. C'est de pontes et de tortues qu'il s'agit aussi dans ce jeu. Chaque joueur incarne une tortue et tente de pondre le plus d'oeufs possibles. Pour cela, sa tortue doit nager un tour complet autour de l'île et passer par la plage pour y déposer ses oeufs. Mais attention, une tortue peut grimper sur le dos d'une autre et en profiter pour pondre à sa place.

Le joueur dont la tortue a pondu le plus d'oeufs gagne la partie.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 7 pions tortues
- 24 cartes oeufs, comprenant 1 à 6 oeufs
- 3 dés

Préparation

Chaque joueur choisit une tortue et la place sur le radeau (case départ).

Les 24 cartes oeufs sont mélangées et posées, faces cachées, sur l'espace « plage de l'île » (marqué par 7 oeufs). Les 4 cartes du dessus de la pile sont retirées et ne seront pas utilisées pour la partie. Il reste donc une pile, face cachée, de 20 cartes oeufs. La première carte (celle du dessus) est retournée face visible. Le premier joueur (désigné selon votre propre fantaisie) reçoit les trois dés.

Tour de jeu

Une tortue avance du nombre de case qui correspond au résultat du ou des dés. Chaque dé est lancé séparément, l'un après l'autre. Le joueur lance un premier dé et peut ensuite décider de lancer un deuxième dé. Si le total des deux dés est égal ou inférieur à 7, il peut décider de lancer le troisième dé. Le total des dés ne doit pas dépasser 7. Si le total des deux ou trois dés est supérieur à 7, la tortue du joueur concerné retourne immédiatement à la case départ (sur le radeau). Le tour passe au joueur suivant.

Déplacer sa tortue

Les tortues se déplacent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre selon un parcours indiqué par les chiffres (de la case #1 à la case #21). En partant du radeau (case départ), le premier déplacement se fait sur la case #1.

Le joueur qui ne lance qu'un seul dé déplace sa tortue du nombre de case correspondant au résultat du dé.

Si le joueur lance un **deuxième dé** et que la somme de ces deux dés est égale ou inférieure à 7, le total est doublé et la tortue se déplace du nombre de cases correspondant.

Exemple: Un dé montre un "2" et un autre un "4". Le total est donc $2 + 4 = 6$. Ce score est doublé et le joueur avance sa tortue de 12 cases (6×2).

Si le joueur lance un **troisième dé** et que la somme de ces trois dés est égale ou inférieure à 7, le total est triplé et la tortue se déplace du nombre de case correspondant.

Exemple: Les trois dés montrent un "2", un "1" et un "4". Le total est donc de $2 + 1 + 4 = 7$. Ce score est triplé et la tortue se déplace de 21 cases (7×3). Dans ce cas de figure, la tortue fait un tour complet de l'île. Si elle se trouve sur la case départ (radeau), elle termine sa course sur la case #21.

Se déplacer à dos de tortue

Les tortues peuvent se dépasser mais si la course d'une tortue se termine sur une case préalablement occupée, la tortue grimpe sur le dos de la tortue déjà en place.

Quand vient le tour d'une tortue porteuse (qui porte une autre tortue sur son dos), c'est la tortue portée (qui est sur le dos) qui décide si la tortue porteuse lance un deuxième et un troisième dé. Si le résultat des dés est égal ou inférieur à 7, les tortues (porteuse et portée) avancent ensemble. Si le total est supérieur à sept, les tortues reculent ensemble...jusqu'à la case départ (radeau).

Plusieurs tortues peuvent grimper sur le dos l'une de l'autre et former un groupe de tortues qui s'empilent. Quel que soit le nombre de tortues, c'est toujours le joueur de la tortue portée qui est tout en haut du groupe qui décide si le deuxième et le troisième dé sont lancés.

Une tortue qui se déplace, emmène avec elle, la ou les tortues qu'elle porte. Elle n'emmène pas la ou les tortues qui la portent (qui sont en dessous). Si une tortue porteuse doit retourner à la case départ, toutes les tortues portées sont également emmenées.

Pondre des oeufs

Dès qu'une tortue s'arrête ou dépasse la case plage (#21), elle pond autant d'oeufs que la carte visible au sommet de la pile. Le joueur gagne cette carte et la place devant lui, face cachée. Ce sont des points pour la fin de la partie.

Si c'est un groupe de tortues qui franchit la case plage, c'est la tortue portée tout en haut qui pond et donc qui gagne la carte.

Une nouvelle carte de la pile est retournée face visible dès qu'une carte est gagnée.

C'est au tour du joueur en possession de la tortue rouge (portée par la bleue et porteuse de la jaune). Il lance un premier dé et obtient #1. Le joueur qui possède la tortue jaune décide qu'il doit lancer un deuxième dé. Rouge obtient un #2. Jaune décide que Rouge doit lancer le troisième dé. Rouge obtient un #3. La tortue rouge, qui va se déplacer de 18 cases $\{(1+2+3) \times 3\}$, emmène la tortue jaune sur son dos. Elles terminent toutes deux leur course sur la case #15. La tortue jaune reste sur le dos de la rouge. En passant par la case #21, c'est la tortue portée (jaune) qui gagne la carte " 5 oeufs " visible sur la pile. La tortue bleue, porteuse, n'a pas été emmenée et est restée sur la case #18 (voir l'illustration en dernière page).

Fin de partie

Lorsque la dernière carte de la pile est gagnée, il reste une chance de gagner les 7 derniers oeufs sur la plage. Le joueur qui y parvient dépose sa tortue sur la plage et le jeu se termine immédiatement. Chaque joueur additionne les oeufs des cartes qu'il a gagnées. Le joueur dont la tortue se trouve sur la plage ajoute 7 points à ceux obtenus via ses cartes. Le joueur qui comptabilise le plus d'oeufs gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a comptabilisé le plus de cartes "oeufs" qui l'emporte.

Exemple: Arthur a obtenu six cartes oeufs avec les valeurs 1, 3, 3, 4, 5 et 6 et obtient 22 points. Jeanne a obtenu cinq cartes avec les valeurs 1, 2, 4, 4 et 6 et marque 17 points. Caroline a remporté quatre cartes de 2, 3, 4 et 6 oeufs et sa tortue est positionnée sur l'espace plage avec 7 oeufs (elle a terminé le dernier tour). Elle compte donc 22 points au total. Florent a récupéré cinq cartes avec les valeurs 3, 3, 4, 5 et 5 et obtient un total de 20 points. Arthur et Caroline sont à égalité avec 22 points mais comme Arthur a récupéré plus de cartes (6 contre 5 pour Caroline), il remporte la partie.

A 2 ou 3 joueurs

Chaque joueur choisit 2 tortues. A son tour, un joueur réalise le déplacement complet d'une tortue avant d'entamer celui de sa deuxième tortue. Il lance donc d'abord le(s) dé(s) pour une tortue et ensuite le ou les dés pour l'autre tortue. A chaque tour, il peut choisir l'ordre dans lequel il joue ses tortues. A la fin de la partie, les joueurs comptabilisent l'ensemble des cartes gagnées par leurs 2 tortues.

Variante

Un joueur peut décider, avant de lancer un deuxième ou un troisième dé, d'utiliser une des cartes oeufs qu'il a préalablement gagnée. Cette carte remplace le lancement d'un dé. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte oeufs par tour. Une carte oeufs peut être utilisée à la place du deuxième ou du troisième dé uniquement et ne peut en aucun cas remplacer le lancé du premier dé. Les cartes oeufs utilisées pour faire avancer une tortue sont immédiatement

Exemple: un joueur a déjà récupéré plusieurs cartes oeufs dont une avec 2 oeufs. Il lance son premier dé et obtient un "5". Il décide d'utiliser sa carte de valeur "2" pour déplacer sa tortue de 14 cases $\{(5+2) \times 2\}$. Sa carte oeufs de valeur 2 est défaussée.

Si plusieurs tortues sont empilées sur le dos l'une de l'autre, le joueur dont la tortue se trouve tout en haut peut utiliser l'une de ses propres cartes oeufs pour améliorer le résultat du (des) dé(s) d'une tortue porteuse dont c'est le tour. En aucun cas, il ne peut forcer le joueur de la tortue porteuse à utiliser l'une de ses cartes oeufs pour remplacer un lancement de dé.