Alex Randolph

Mahé

I

Da 2 a 7 giocatori a partire da 7 anni

Mahé è un'isola delle Seychelles e non è amata solo dai turisti. Anche le tartarughe visitano Mahé per deporre le loro uova; e proprio di questo tratta il gioco.

Ogni giocatore muove una tartaruga attorno all'isola. Talvolta una tartaruga può essere trasportata in groppa da un'altra. Quando una tartaruga compie l'intero periplo dell'isola depone diverse uova, quante sono indicate dalla carta in cima al mazzo.

Quando si termina il mazzo delle carte, si gioca un ultimo giro e chi se lo aggiudica deposita altre 7 uova.

MATERIALE

¤ 1 tabellone
¤ 7 segnalini tartarughe
¤ 24 carte uova con valori da 1 a 6
¤ 3 dadi

PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie una tartaruga e la pone sulla zattera accanto alla casella nr. 1. Le 24 carte vengono mescolate e viene formato un mazzo coperto. Le 4 carte in cima al mazzo vengono scartate e riposte nella scatola senza che nessun giocatore le veda e non verranno usate nella partita. Il mazzo delle rimanenti 20 carte viene posto coperto sul tabellone nello spazio rettangolare che mostra 7 uova. Poi si scopre la prima carta.

Si gioca a turno e si decide preliminarmente il criterio per designare chi inizia il gioco; poi si prosegue in senso orario e il giocatore di turno riceve i 3 dadi.

SVOLGIMENTO

Il lancio del dado determina di quanto si muove la propria tartaruga girando attorno all'isola. I dadi vengono lanciati uno alla volta. L'importante è che il totale non superi il valore di 7 (ovviamente non può capitare con un solo dado).

Si lancia il primo dado e poi si decide se è il caso di lanciarne un secondo. Se il totale dei due dadi è minore di 7, volendo, si può decidere di lanciare anche il terzo dado. Ma se i lanci del secondo o del terzo dado danno un risultato superiore a 7, si deve riportare la tartaruga indietro sulla zattera e il turno passa al giocatore successivo.

Esempio: il primo dado mostra un 2. Le possibilità sono buone, perciò si lancia un secondo dado. Tuttavia questo dado mostra un 6; il totale è 8, troppo alto; perciò la tartaruga torna sulla zattera di partenza.

Muovere la tartaruga

Le tartarughe si muovono in senso antiorario e nello spostarsi possono sorpassare le altre tartarughe. Il percorso è circolare: si muove dalla casella 1 alla 21, per poi ricominciare il giro dalla 1. Dalla zattera la prima mossa è sulla casella 1. Se avete lanciato solo un dado, la vostra tartaruga si muoverà del corrispondente valore del dado.

Se avete lanciato due dadi (sempre che la somma sia minore o uguale a 7), il totale ottenuto viene raddoppiato e la vostra tartaruga si muoverà di conseguenza.

Esempio: i due dadi mostrano 2 e 4. Il totale è 6. Di conseguenza il giocatore muoverà la sua tartaruga di 6x2=12 spazi.

Se si lanciano tre dadi (sempre che la somma sia minore o uguale a 7), il totale ottenuto viene triplicato e la vostra tartaruga si muoverà di conseguenza.

Esempio: i tre dadi mostrano un 2 un 1 e un 4. Il totale è 7, per cui il giocatore muoverà la sua tartaruga di 7x3=21 spazi. In questo modo la tartaruga completerà il periplo dell'isola e ritornerà nella casella da cui era partita. Se la tartaruga partiva dalla zattera, ora si fermerà nella casella 21.

Portare in groppa una pila di tartarughe

Nel muoversi le tartarughe possono sorpassare altre tartarughe; ma se la casella di arrivo della mossa è occupata da un'altra tartaruga, semplicemente saltano in groppa all'altra formando una pila.

Quando è il turno del giocatore che ha la tartaruga in basso nella pila, sarà il giocatore che sta in cima alla pila a decidere se l'altro dovrà lanciare il secondo o il terzo dado.

Se il risultato del lancio è valido (totale minore o uguale a 7), la tartaruga che sta sotto trasporterà anche quella che le sta sopra. Ma se il totale è superiore a 7 entrambe le tartarughe tornano sulla zattera.

Nel corso della partita si possono formare pile di 3 o più tartarughe. Il possessore della tartaruga in cima alla pila sarà colui che decide quante volte gli altri giocatori lanceranno i dadi al loro turno.

Una tartaruga trasporta solo le tartarughe che ha sopra di sé, lasciando sul posto quelle che le stanno sotto. Anche quando il totale dei lanci supera 7, le tartarughe che stanno sotto rimangono sul posto. Solo la tartaruga del giocatore che ha lanciato i dadi e tutte quelle che ha in groppa devono ritornare sulla zattera.

Le carte Uova

Ogni volta che una tartaruga o una pila di tartarughe arrivano nella casella 21 o la attraversano, il giocatore prende la carta Uova scoperta in cima al mazzo e la pone davanti a sé nascosta. La carta mostra il numero di uova che la sua tartaruga ha deposto. Nel caso della pila, la carta viene presa dal giocatore che possiede la tartaruga che è in cima. Gli altri restano a mani vuote. Poi si scopre la carta successiva.

Esempio (vedi l'immagine alla fine del regolamento): il possessore della tartaruga rossa (al centro della pila) è di turno e lancia un dado ottenendo 1. Il giocatore con la tartaruga gialla che è in cima alla pila indica di lanciare un secondo dado e il risultato è 2. Ancora il Giallo indica di lanciare e il terzo dado mostra un 3. Quindi il Rosso muove di (1+2+3)x3=18 spazi. In questo momento la sua tartaruga trasporta anche quella gialla, lasciando però quella blu sul posto. Il Rosso termina lo

spostamento della pila nella casella 15; con questa mossa completa il periplo della spiaggia e il Giallo si prende la carta scoperta che segnala che ha deposto 5 uova.

Quando un giocatore prende la carta scoperta del mazzo, viene subito girata quella successiva.

Fine del gioco

Quando viene presa anche l'ultima carta del mazzo, si scopre lo spazio sottostante che mostra 7 uova. Quindi si gioca ancora finchè uno dei giocatori con la sua tartaruga o una pila di tartarughe raggiunge o supera il traguardo. Il giocatore mette la tartaruga o la pila sullo spazio con le 7 uova che vengono aggiunte nel conteggio finale. Il giocatore con più punti vince. In caso di parità vince il giocatore con più carte.

Esempio: Martin detiene 6 carte con valore 1,3,3,4,5,6 per un totale di 22 punti. Eva ha 5 carte con valore 1,2,4,4,6 per un totale di 17 punti. David ha 4 carte con valore 2,3,4,6, ma anche il 7 finale per un totale di 22 punti. Andrea ha 5 carte con valore 3,3,4,5,5 per un totale di 20 punti. Martin e David hanno il punteggio più alto, ma Martin ha più carte (6 contro 5; si conta anche quella finale nel tabellone) e quindi è il vincitore.

La partita in 2 o 3 giocatori

Nella partita a 2 o 3 giocatori ogni giocatore usa due tartarughe (diversamente il saltare in groppa non capiterebbe quasi mai). Al proprio turno si lanciano i dadi e si muove per una tartaruga e poi per l'altra. In ogni caso si può decidere ad ogni turno quale delle due muovere per prima.

Le carte raccolte da entrambe le tartarughe vanno tenute insieme e concorrono a un unico punteggio.

Variante

Invece di lanciare un dado si può scegliere di usare una delle carte raccolte per sostituire il dado. Si può usare solo una carta per turno e può essere usata solo per sostituire il secondo o il terzo lancio; mai il primo. E naturalmente anche in questo caso non si può superare il 7. Una volta che una carta è usata, viene rimossa dal gioco e non verrà conteggiata a fine partita.

Esempio: Martin ha già da parte una carta con 2 uova. Al suo turno il suo primo dado mostra un 5. Usando la carta da 2 raggiunge un totale di (5+2)x2=14 caselle. Perde però la sua carta che viene scartata e rimessa nella scatola.

Quando è il turno di una tartaruga che è sotto in una pila, solo il possessore di quella in cima può mettere in gioco una delle proprie carte. Comunque il possessore della tartaruga che sta sotto non usa e non può essere obbligato ad usare una delle sue carte.