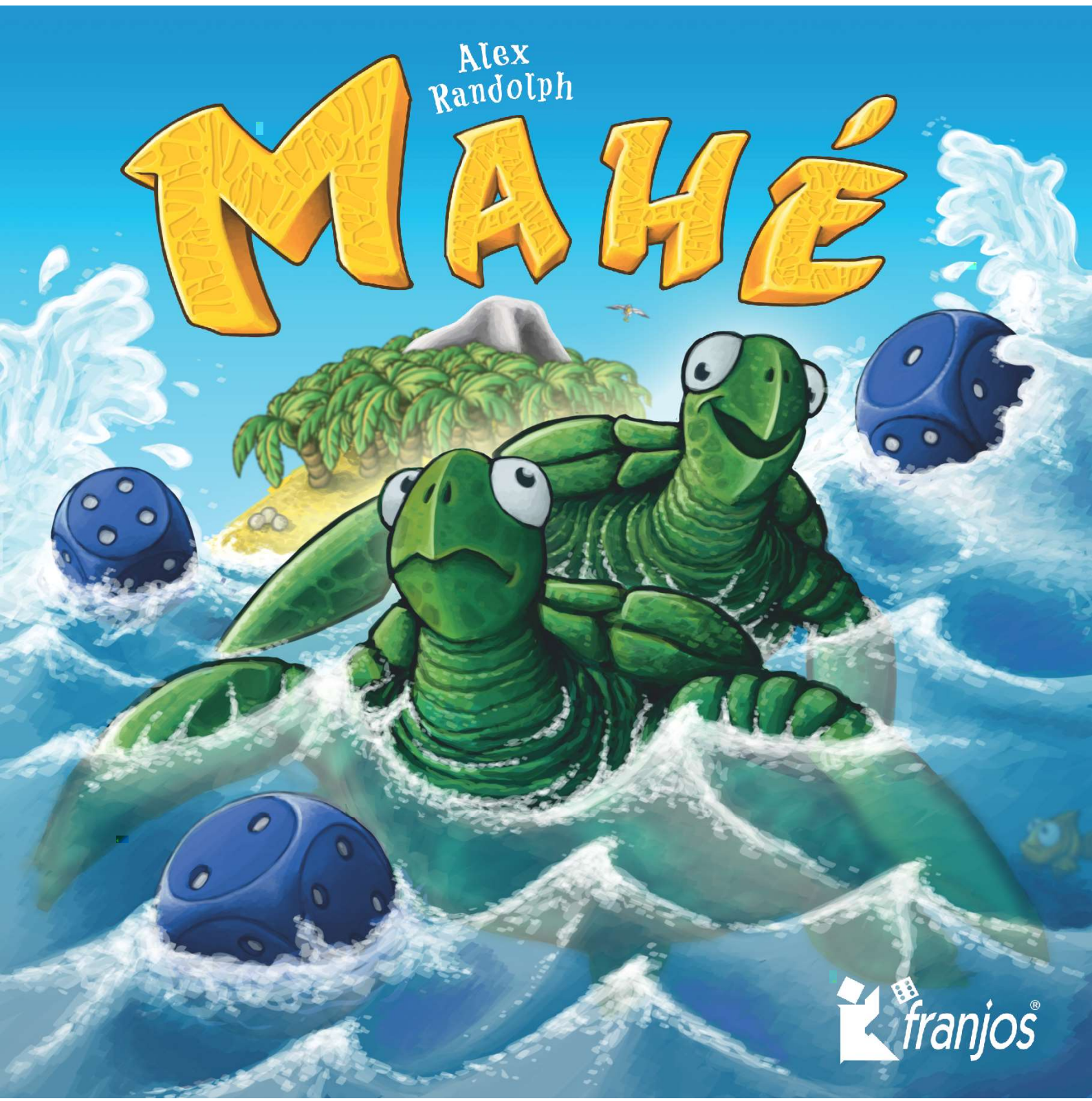

Deutsche Spielregeln

English rules

Règles du jeu Françaises

Nederlandse regels

Regolamento in italiano

Reglas del juego españolas

Alex Randolph

Mahé

ES

para de 2 a 7 jugadores, de 7 años en adelante

Mahé es una isla de las Seychelles. No es conocida sólo por los turistas. También las tortugas visitan Mahé; ahí ponen sus huevos, cuantos más mejor. ¡Y de eso exactamente trata este juego!

Cada jugador mueve su tortuga alrededor de la isla. A veces, una tortuga puede ser llevada a caballito (a "tortuguito" podríamos decir) por otra tortuga. Cuando una tortuga llega o va más allá de la zona de playas de la isla, pone tantos huevos como aparezcan en la carta de puesta superior del mazo.

Cuando se acabe la pila de cartas de puesta, se juega una última vuelta en la que se pueden poner 7 huevos más. Al final, el jugador cuya tortuga haya puesto más huevos ganará el juego.

Componentes del juego

¤ 1 tablero
¤ 7 tortugas
¤ 24 cartas de puesta con de 1 a 6 huevos
¤ 3 dados

Preparación del juego

Cada jugador elige una tortuga y la coloca en la balsa, al lado del espacio marcado como "1". Mezcla las 24 cartas de puesta boca abajo y devuelve las 4 cartas superiores a la caja sin mirarlas; no se usarán en el juego. Coloca las 20 cartas restantes formando una pila boca abajo en la isla (sobre el espacio en el que aparecen 7 huevos). Gira entonces la primera carta de la pila.

Los jugadores irán moviendo por turnos. Determina como quieras quien empieza. Ese jugador será el primero en recibir los tres dados.

Desarrollo del juego

Lanza los dados para determinar hasta dónde puedes mover tu tortuga por el recorrido circular. En general, los dados se tiran de uno en uno. Lo más importante es que el total nunca supere 7 (cosa imposible con un solo dado).

Tira el primer dado y decide luego si quieres tirar un segundo. Si decides hacerlo y el total es inferior a 7, puedes tirar el tercer dado. Pero si el resultado del segundo dado o del tercero hace que el total supere 7 deberás mover la tortuga a la balsa y pasar el turno al siguiente jugador.

Ejemplo: El primer dado es un "2". ¡Parece que compensa tirar el segundo dado! Pero, mala suerte, en el segundo dado sacas un "6". Con esto el total es 8, te has pasado, por lo que la tortuga debe regresar a la balsa.

Mover tu tortuga

Las tortugas se mueven en el sentido contrario a las agujas del reloj y pueden pasar por encima de otras tortugas. El recorrido es circular: después de la casilla 21 viene la casilla 1 de nuevo. De la balsa se mueve a la casilla 1.

Si sólo has lanzado **un dado**, mueve la tortuga el número de casillas indicado.

Si has lanzado **dos dados** (suponiendo que tu total sea inferior a 7), el total de los dos dados debe multiplicarse por 2, y deberás mover tu tortuga ese número de casillas hacia adelante.

Ejemplo: Los dados son un "2" y un "4". El total es 2 + 4 = 6, por tanto, el jugador mueve su tortuga 6 x 2 = 12 casillas hacia adelante.

Si lanzas los **tres dados** (suponiendo que tu total sea inferior a 7), el total de la suma de los tres dados se multiplica por 3 y deberás mover tu tortuga ese número de casillas hacia adelante.

Ejemplo: Los dados son un "2" un "1" y un "4". El total es 2 + 1 + 4 = 7, y el jugador mueve su tortuga 7 x 3 = 21 casillas hacia adelante. Al hacerlo, la tortuga da toda la vuelta a la isla y vuelve a la casilla en la que estaba. Si estaba en la balsa, la tortuga acabará en la casilla de la playa, la 21.

Llevar tortugas a cuestas

Las tortugas pueden pasar por encima de otras tortugas durante su camino. Pero si tu tortuga cae en un espacio ocupado se colocará encima de las otras tortugas, formando una pila.

Cuando el jugador que tenga la tortuga debajo de otra tenga que mover, el propietario de la tortuga superior decidirá si debe lanzar un segundo o incluso un tercer dado.

Si el resultado es válido (total inferior o igual a 7), la tortuga de debajo deberá llevar a cuestas a la tortuga que esté encima. Si el total es mayor que 7, **ambas** tortugas deberán volver a la balsa.

Durante el juego es posible que se formen pilas de 3, 4 o incluso más tortugas. El jugador de la tortuga superior siempre determinará cuántos dados deben lanzar los otros jugadores de la pila.

Una tortuga sólo llevará a cuestas a las tortugas que tenga sobre ella, dejando a las tortugas que tenga debajo en su casilla. Si el total supera 7, las tortugas de debajo se quedarán en su casilla: sólo la tortuga del jugador que haya sobrepasado la tirada y todas las que tenga encima deberán volver a la balsa.

Cartas de puesta

Cada vez que una tortuga o una pila de tortugas entra en el espacio de la playa (21) o pasa de largo, el jugador obtendrá la carta superior de la pila de puesta, que representa los huevos que ha conseguido poner su tortuga. Éste deberá colocar la carta boca abajo delante suyo.

En el caso de que se esté moviendo una pila de tortugas, sólo la tortuga superior conseguirá carta, el resto no conseguirá nada.

Una vez hecho esto se revelará la siguiente carta de puesta.

Es el turno del jugador de la tortuga roja (en medio de una pila) y éste saca un "1". El jugador de la tortuga amarilla (el que está en la parte superior de la pila) dice que tire un segundo dado. El jugador rojo saca un "2". El jugador amarillo (el que está en la parte superior de la pila) dice que tire un tercero dado. El jugador rojo saca un "3". Entonces el jugador rojo mueve su tortuga (1 +2 + 3) x 3 = 18 casillas hacia adelante. Al hacerlo su tortuga lleva a la tortuga amarilla a cuestas, mientras que la tortuga azul que estaba debajo se queda dónde estaba. La tortuga roja cae en la casilla 15. Como ha pasado por delante de la playa, el jugador de la tortuga amarilla obtiene la carta superior del mazo de puesta, que le indica que su tortuga ha puesto 5 huevos.

Fin del juego

Cuando se haya conseguido la última carta del mazo de puesta, quedará visible el espacio con 7 huevos. El juego continuará hasta que una tortuga o pila de tortugas pase de nuevo por la casilla de playa. Entonces el jugador correspondiente colocará su tortuga sobre el espacio de puesta con 7 huevos y se acabará la partida.

Cada jugador contará los huevos que ha conseguido poner su tortuga. El jugador que tenga la tortuga en el espacio de puesta sumará 7 huevos a su total. El jugador cuya tortuga haya puesto más huevos ganará la partida.

En caso de empate ganará el jugador con más cartas de puesta.

Ejemplo: Lluc ha conseguido seis cartas de puesta con los valores 1, 3, 3, 4, 5, y 6 durante el juego, por lo que consigue 22 puntos. Càrol ha conseguido cinco cartas con valores 1, 2, 4, 4, y 6 y por tanto consigue 17 puntos. Gaspar ha conseguido las cartas 2, 3, 4, y 6 además de los 7 puntos del espacio de puesta del tablero, lo que le da un total de 22 puntos. Nuria ha conseguido cinco cartas de puesta, con valores 3, 3, 4, 5, y 5, por tanto, obtiene 20 puntos.

Lluc y Gaspar tienen la mayoría de puntos, pero como Lluc tiene más cartas de puesta (6, comparadas con las 5 de Gaspar [4 cartas y el espacio del tablero]), gana la partida.

Partidas para 2 o 3 jugadores

En las partidas de 2 o 3 jugadores, cada jugador debería llevar dos tortugas (en caso contrario, pocas veces las tortugas coincidirían y se llevarían a cuestas). Durante tu turno, primero tiras los dados para una tortuga y luego para la otra. Cada vez que te toque puedes decidir qué tortuga mueves en primer lugar.

No hace falta que separes las cartas de puesta de las dos tortugas: puntúas por el total de **ambas**.

Variante

En lugar de tirar otro dado, se puede elegir gastar una de tus cartas de puesta. Sólo puedes hacerlo con una carta por turno. La carta se puede usar en lugar del segundo o del tercer dado, pero nunca en lugar del primero. Por supuesto tampoco no se debe superar el total de 7.

Una vez la carta se ha usado de esta forma, se descarta. Por tanto, no puntuará al final del juego.

Ejemplo: Tienes varias cartas de puesta, entre las que hay una con 2 huevos. Tu primera tirada ha sido un "5". Si usaras la carta con 2 huevos, podrías mover tu tortuga (5 + 2) x 2 = 14 casillas hacia adelante. Pero al hacerlo perderías la carta, que volvería a la caja.

Cuando sea el turno del jugador de una de las tortugas inferiores de una pila, el jugador de la tortuga superior podrá jugar una de sus cartas para mejorar la tirada. Nunca podrá forzar a otro jugador a gastar una de sus cartas de puesta.

Abbildung / Illustration / L´illustration /
Afbeelding / Illustrazione / Ilustración

nachher / after / après / later / dopo / después

franjos Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
33165 Lichtenau-Henglarn
Germany

www.franjos.de

Made in Germany
© 2017