



Mahé

Giocatori 2-7

Età 7+

Mahé non è solo una delle amate isole Seychellen. Anche le testuggini visitano Mahé, per deporre qui le loro uova, nel maggior numero possibile. E così funziona il gioco. Ogni giocatore muove una testuggine in giro per l'isola. A volte una testuggine può farsi portare da un'altra. Ogni volta, quando una testuggine raggiunge la spiaggia, depone tante uova, come mostra la carta in cima al mucchio in quel momento. Quando la pila di carte è esaurita, in quell'ultimo round si possono deporre ancora 7 uova. Naturalmente vince chi ha deposto il maggior numero di uova.

Materiale di gioco

- Tavoliere
- 7 testuggini
- 24 carte con raffigurazioni da 1 a 6 uova
- 3 dadi

Preparazione del gioco

Ogni giocatore sceglie una testuggine e la posiziona sulla zattera accanto alla casella con l'1. Le 24 carte vengono mescolate e posizionate in un mazzo coperto. Le 4 carte in cima al mazzo vengono riposte nella scatola senza che i giocatori le vedano. Non serviranno più per tutto il gioco. Il mazzo delle restanti 20 carte viene messo sulla casella 7 del tavoliere. La carta in cima al mazzo viene scoperta. Si sceglie il giocatore che inizia a giocare e si gioca a turno. Chi comincia riceve i 3 dadi.

Svolgimento del gioco

Con i dadi si stabilisce di quando si potrà muovere la propria testuggine. I dadi vengono tirati uno alla volta. Decisivo è il fatto che la somma dei dadi non superi il 7. Con un solo dado è impossibile. Si tira il primo dado e poi si decide se tirarne un altro. Se dopo aver deciso di tirare il secondo

dado, la somma è ancora inferiore a 7, si può decidere di tirare anche il terzo dado. Se al secondo o terzo dado si supera il 7, la propria testuggine deve essere messa di nuovo sulla zattera e ricominciare il giro da capo. Tocca così al prossimo giocatore.

Esempio: il primo dado mostra un 2. Le possibilità sono buone, ma il secondo dado mostra proprio un 6. La somma dei due dadi è 8 e dunque la testuggine deve tornare al punto di partenza.

Muovere le testuggini

Le testuggini si muovono sul tavoliere in senso orario. Possono superarsi tra loro. Si muove dalla casella 1 alla 21, per poi ricominciare il giro. Dalla zattera si muove sulla casella 1.

Se un giocatore ha tirato un solo dado, muoverà di tanti passi quanto indica il dado. Se un giocatore ha tirato due dadi (la cui somma è uguale o minore a 7), muoverà il doppio della somma risultante dai due dadi.

Esempio: i dadi mostrano un 2 e un 4. La somma è $2+4 = 6$, il giocatore si muove del doppio delle caselle, dunque $6 \times 2 = 12$.

Se un giocatore ha tirato 3 dadi (la cui somma è uguale o minore a 7), muoverà addirittura il triplo della somma risultante dai tre dadi.

Esempio: i dadi mostrano un 2, un 1 e un 4. La somma è $2+1+4 = 7$, il giocatore si muove del triplo delle caselle, dunque $7 \times 3 = 21$. In questo modo completa un giro intero dell'isola e la testuggine finisce di nuovo al punto di partenza. Se la testuggine si trovava sulla zattera prima di muovere, allora finirà sulla casella numero 21.

Portare in spalla

Si possono superre le altre testuggini, ma se un giocatore termina la sua mossa su una casella già occupata, si mette sopra alla testuggine formando una pila. Quando poi tocca al proprietario della testuggine sotto, il proprietario della testuggine sopra potrà decidere se far tirare un secondo e eventualmente anche un terzo dado. Se il tiro risultante è valido (uguale o minore di 7), la testuggine sotto porterà in spalla con sé la testuggine sopra di tante caselle quante deve. Se la somma dei dadi supera il 7, entrambe le testuggini tornano sulla zattera.

Durante il gioco si possono anche formare pile di 3, 4 o più testuggini. Il proprietario della testuggine in cima decide le mosse di quelli sottostanti.

Una testuggine porta solo con sé la o le testuggini che ha sulle spalle. Quella o quelle sottostanti restano ferme. Anche quando la somma dei dadi supera il 7, le testuggini che porta con sé al punto di partenza sono solo quelle sopra e non quelle sotto.

Le carte

Ogni volta che una testuggine o una pila di testuggini raggiungono o superano la casella 21, il giocatore riceve la carta scoperta e la mette da parte. La carta mostra il numero di uova che ha depresso in quel momento del gioco. Nel caso di una pila di testuggini, il giocatore a ricevere la carta sarà il proprietario la cui testuggine è in cima alla pila. Gli altri restano a mani vuote.

Esempio: nell'immagine in fondo queste regole tocca al giocatore con la testuggine rossa. Il giallo lo ha costretto a tirare, dopo aver già tirato un 1 e un 2, anche il terzo dado. Non una gran mossa ma esce il 3 e porta a un totale di 6. Il rosso muove quindi di $3 \times 6 = 18$ caselle e finisce sulla casella 15, portando con sé la testuggine gialla. La testuggine blu resta ferma. Mentre la testuggine rossa con in spalla la gialla supera la casella 21, il giallo si prende la carta scoperta, deponendo quindi 5 uova.

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

Fine del gioco

Quando anche l'ultima carta del mazzo viene presa, si scopre la casella che mostra 7 uova. Si gioca ancora finché uno dei giocatori con la sua testuggine o pila di testuggini raggiunge o supera il traguardo. Il giocatore metterà la sua testuggine sopra le sette uova raffigurate nella casella e il gioco termina.

Ognuno conta le proprie uova deposte. Per il vincitore dell'ultimo giro si contano anche le 7 uova della casella. Vince il proprietario della testuggine che ha deposto il maggior numero di uova.

In caso di parità vince il giocatore con il maggior numero di carte.

Esempio: Martin durante il gioco ha preso 6 carte con i valori 1, 3, 3, 4, 5 e 6 per una somma totale di 22 punti. Eva ha preso 5 carte con i valori 1, 2, 4, 4 e 6 per una somma totale di 17 punti. David ha 4 carte con i valori 2, 3, 4 e 6 e in aggiunta i 7 punti finali, per una somma totale di 22 punti. Andrea infine ha 5 carte con i valori 3, 3, 4, 5 e 5 per una somma totale di 20 punti. Martin e David sono in testa alla classifica a parimerito. Martin però possiede 6 carte contro le 5 di David (4 carte + la casella finale da 7 uova). Martin è quindi il vincitore del gioco.

Gioco per 2 o 3 giocatori

Nel caso di partite a 2 o 3 giocatori, ciascuno dovrebbe usare due testuggini. (Altrimenti il portare in spalla non capita quasi mai). Al proprio turno si muove prima per una testuggine e poi per l'altra. Prima di giocare si può sempre decidere quale testuggine si vuole muovere per prima. Non serve separare le carte raccolte dalle due testuggini proprie. Alla fine della partita conterà la somma di tutte le uova.

Variante

Invece di un ulteriore dado il giocatore può scegliere di mettere in gioco una delle sue carte. Quella carta sostituisce il dado. Ad ogni turno si può però usare solo una carta. La carta può essere usata al posto del secondo o del terzo dado, mai per il primo. Anche in questo caso non si può superare il totale di 7. Le carte usate in questo modo escono dal gioco e quindi alla fine non contano più come uova deposte e non danno punti.

Esempio: Martin ha già preso una carta con 2 uova. Al suo turno il suo primo dado da un 5. Usando la sua carta da 2 raggiunge un totale di $(5+2) \times 2 = 14$ caselle in avanti. Perde però la sua carta che viene riposta nella scatola.

Se tocca a una testuggine in fondo a una pila, il giocatore in cima alla pila può mettere in gioco una delle proprie carte. Il proprietario della testuggine alla base della pila non può essere costretto a mettere in gioco una delle sue carte.

