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 x 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 x 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) x 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) x 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.