

Mahe – Reglamento (traducción al español)

Un juego de Alex Randolph

Ilustraciones: Atlier198 y Wanjin Gill

Publicado bajo licencia de franjos Spieleverlag y Gameology Co., Ltd.

Edad recomendada: 15+ | **Jugadores:** 2–7 | **Duración:** 30 minutos

Introducción

Mahe es una isla del archipiélago de las Seychelles (República formada por 92 islas en el océano Índico; capital: Victoria). Además de su atractivo turístico, es famosa como lugar de anidación de tortugas.

En el juego de mesa **Mahe**, las tortugas compiten en una carrera alrededor de la isla para poner la mayor cantidad de huevos. Las tortugas rodean la isla y, en el trayecto, a veces cargan a otras o se dejan cargar. Cuando una tortuga llega o pasa por la playa (casilla 21), el jugador toma una carta de huevo y obtiene tantos huevos como indique su valor.

Cuando se han usado todas las cartas de huevo, se habilita una **ronda final** en la que es posible obtener **7 huevos** al pasar por la casilla 21, según las reglas de fin de partida descritas más adelante. Gana quien reúna la mayor cantidad de puntos de huevo.

Componentes

- 1 tablero
- 3 dados
- 7 tortugas (peones)
- 7 cartas de tortuga (una por color)
- 24 cartas de huevo con valores del 1 al 6

Preparación

- 1 Cada jugador elige una tortuga y la coloca en la **balsa** (junto a la casilla 1 del tablero).
- 2 Cada jugador toma la carta de tortuga de su color y la deja frente a sí.
- 3 Baraja las 24 cartas de huevo boca abajo. Retira 4 cartas al azar sin mirarlas (no se usan en la partida). Coloca las 20 cartas restantes boca abajo en el **lugar de puesta de huevos** del tablero (zona con el número 7).
- 4 Da la vuelta a la carta superior del mazo de huevos y colócala descubierta sobre el mazo.
- 5 Determina al jugador inicial. Ese jugador toma los 3 dados y comienza.

Cómo jugar

En tu turno, comienzas con los **3 dados** y los lanzas **uno por uno**. La regla clave es que la **suma de los dados nunca puede superar 7** (7 es válido). — El primer dado siempre es seguro (con un solo dado no puedes superar 7). — Tras el primer dado, decides si lanzar el segundo. — Si tras el segundo la suma sigue siendo ≤ 7 , puedes lanzar el tercero.

Si en el lanzamiento del segundo o tercer dado la suma supera 7, tu tortuga regresa inmediatamente a la **balsa** sin importar desde dónde empezó, y pasa el turno al siguiente jugador.

Ejemplo: Sale 2 en el primer dado. Decides lanzar el segundo y sale 6: la suma es 8 (>7). Tu tortuga vuelve a la balsa y termina tu turno.

Movimiento

Las tortugas se mueven en sentido antihorario y pueden **pasar** a otras tortugas. Al pasar por la casilla 21, continúa desde la casilla 1. Al salir desde la balsa, entras por la casilla 1.

• Si lanzaste **1 dado**, avanzas tantas casillas como su resultado. • Si lanzaste **2 dados** y la suma es ≤ 7 , avanzas **(suma) $\times$ 2** casillas. • Si lanzaste **3 dados** y la suma es ≤ 7 , avanzas **(suma) $\times$ 3** casillas.

Ejemplo: Con dos dados salen 2 y 4 $\Rightarrow$ avanzas $(2+4) \times 2 = 12$ casillas.

Ejemplo: Con tres dados salen 2, 1 y 4 $\Rightarrow$ avanzas $(2+1+4) \times 3 = 21$ casillas. Si empezaste en la balsa, terminas en la casilla 21.

Apilar tortugas (cargar)

Si tu tortuga termina su movimiento en una casilla ocupada por otra(s), colócala **encima** formando una torre.

Cuando, en turnos posteriores, le toque jugar a una tortuga que está **debajo** en una torre, la tortuga que está **arriba de todo** decide si ese jugador lanza el **segundo** y/o el **tercer** dado. — Si la suma final (con 2 o 3 dados) es ≤ 7 , la tortuga activa se mueve **cargando a todas las tortugas que estén por encima** de ella. — Si la suma supera 7, la tortuga activa y **todas las que están por encima** vuelven a la balsa. Las tortugas que están por **debajo** no se mueven y permanecen en su casilla.

Las tortugas situadas por debajo de la tortuga activa **no se ven afectadas** por el resultado de los dados y se quedan donde están, incluso si la tortuga activa y las de arriba vuelven a la balsa.

Ejemplo: La tortuga rosa está en medio de una torre y le toca jugar. En su primer dado obtiene 1. La tortuga marrón (que está arriba del todo) decide que lance el segundo dado: sale 2. La tortuga marrón vuelve a decidir lanzar el tercer dado: sale 3. La tortuga rosa avanza $(1+2+3) \times 3 = 18$ casillas cargando a la tortuga marrón. Una tortuga gris que estaba por debajo permanece en su sitio.

En otra jugada, la tortuga roja completa una vuelta y avanza 18 casillas en total. Si al pasar por la casilla 21 hay una carta de huevo de 5 puntos visible, la recibirá **la tortuga que está arriba del todo** en la torre; la siguiente carta mostrará un 2.

Cartas de huevo

Cada vez que una tortuga **llega o pasa** por la casilla 21, el jugador toma la carta de huevo visible del mazo y la coloca boca abajo frente a sí. El número de la carta indica la cantidad de huevos obtenidos (puntos).

Si dos o más tortugas apiladas llegan o pasan por la casilla 21, **solo la tortuga que está arriba del todo** recibe la carta de huevo. Después de tomar una carta, revela la siguiente del mazo.

Fin de la partida

Cuando se usa la **última carta de huevo**, en el lugar de puesta de huevos del tablero queda visible el número **7**. Desde ese momento, la primera tortuga que llegue o pase por la casilla 21 (ya sea sola o estando **arriba del todo** en una torre) obtiene **7 puntos de huevo** y la partida termina de inmediato.

Suma los valores de todas tus cartas de huevo (incluido, si lo obtuviste, el 7 final). Gana quien tenga **más puntos**. En caso de empate, gana quien tenga **más cartas de huevo**.

Ejemplo de puntuación: Martín obtuvo cartas de 1, 3, 3, 4, 5 y 6 (6 cartas, 22 puntos). Eva obtuvo 1, 2, 4, 4 y 6 (5 cartas, 17 puntos). David obtuvo 2, 3, 4 y 6 (4 cartas, 15 puntos) y además consiguió el 7 final en la casilla 21 (total 22 puntos). Andrea obtuvo 3, 3, 4 y 5, 5 (5 cartas, 20 puntos). Martín y David empatan a 22 puntos, pero Martín tiene **6 cartas** y David **5** (el 7 final cuenta como carta). Gana Martín.

Juego para 2–3 jugadores

Con 2 o 3 jugadores, cada uno controla **2 tortugas** para que la mecánica de apilar ocurra con mayor frecuencia. En tu turno, resuelves primero una de tus tortugas y luego la otra. Deben acordar **antes de empezar** cuál moverá cada jugador primero. No es necesario separar las cartas de huevo por tortuga: al final de la partida, **suma** los puntos de las cartas de tus dos tortugas.

Variante: usar cartas de huevo en lugar de un dado

En tu turno, en lugar de lanzar, puedes usar **una** de tus cartas de huevo para **sustituir** el resultado de un dado. Solo puedes hacerlo para el **segundo** o **tercer** dado (nunca para el primero), y solo **una carta** por turno. La suma final no puede superar 7.

La carta utilizada se **descarta definitivamente** (no vuelve al mazo) y **no cuenta** para tu puntuación final.

Ejemplo: Tienes una carta de huevo de 2. En este turno, tu primer dado es 5. Decides no lanzar más y usas tu carta de 2 como segundo dado: avanzas $(5+2) \times 2 = 14$ casillas. La carta de 2 se descarta y no sumará puntos al final.

Interacción de cartas en torres

Si es el turno de una tortuga que está **en medio** de una torre, la tortuga **de arriba del todo** puede, en lugar de obligarla a lanzar el segundo o tercer dado, optar por usar **su propia** carta de huevo para sustituir ese lanzamiento. Sin embargo, la tortuga de arriba **no puede obligar** a la tortuga que está en medio a gastar **sus** cartas de huevo.

Sitios web: www.playte.com · www.franjos.de

Nota: Esta traducción se basa en el manual original en coreano. Se actualizó la etiqueta de edad recomendada a 15+ a solicitud del usuario.