

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



MAHÉ

But du jeu

Vous êtes une tortue arrivée sur l'île de Mahé pour pondre vos œufs. Pour cela, vous devez faire un tour complet autour de l'île et passer par la plage pour y déposer vos œufs. Mais attention, une tortue peut grimper sur votre dos et en profiter pour contrôler vos mouvements et pondre à votre place. Le joueur dont la tortue a pondu le plus d'œufs gagne la partie.

Matériel

- Un plateau de jeu double face, pour jouer durant le jour ou la nuit.
- 7 Tortues et 7 marqueurs en bois.
- 24 cartes Œufs : 3 un, 3 deux, 5 trois, 5 quatre, 5 cinq, 3 six.
- 3 dés.

Préparation

Chaque joueur choisit une tortue et la place sur le radeau (case départ), il expose également le marqueur de même couleur devant lui pour indiquer sa couleur.

Les 24 cartes œufs sont mélangées et posées en pile, face cachée, sur la Plage (marquée par 7 œufs). Les 4 cartes du dessus sont écartées sans être regardées et ne seront pas utilisées pour cette partie. La première carte de la pile est retournée face visible.

L'Oya (le joueur qui commence) est le dernier joueur à avoir mangé un œuf. Il reçoit les trois dés.

Déroulement de la partie

Chaque joueur, à tour de rôle durant toute la partie, avance sa tortue du nombre de cases 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 sur le radeau.

Sinon, il avance sa tortue de la somme des dés lancés, multipliée par 2 s'il a lancé 2 dés ou multipliée par 3 s'il a lancé 3 dés.

(exemples : avec un 5, la tortue avance de 5 cases. Avec un 2 et un 4, la tortue avance de 12 cases $(2+4) \times 2$. Avec un 2, un 1 et un 4, la tortue avance de 21 cases (7×3) ; dans ce cas, la tortue fait un tour complet de l'île. Si elle se trouvait sur le radeau, elle termine son avancée sur la case 21)

Une tortue part du radeau, puis avance de la case 1 à la case 21. En dépassant la case 21, la tortue continue à avancer sur la case 1.

Si une tortue finit son avancée sur une case occupée, elle est posée au dessus de la ou des tortues présentes sur la case.

Important : Quand vient le tour d'une tortue porteuse (qui porte d'autres tortues sur son dos), **c'est la tortue au sommet de la pile qui décide** si la tortue porteuse lance un 2ème et un 3ème dé. Si le résultat des dés est inférieur à 8, les tortues (porteuse et portées) avancent ensemble. Si le total est supérieur à sept, la tortue porteuse et celles au dessus finissent toutes sur le radeau (les tortues ne sont jamais empilées sur le radeau). Les tortues sous la tortue porteuse ne sont jamais concernées.

Dès qu'une tortue s'arrête ou dépasse la case Plage (case 21), elle pond autant d'œufs 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 une pile de tortues qui franchit la case plage, **c'est la tortue au sommet qui pond** et donc qui gagne la carte.

Une nouvelle carte de la pile est retournée face visible dès qu'une carte est gagnée.

Fin de partie

Lorsque la dernière carte de la pile est gagnée, il reste à gagner les 7 derniers œufs sur la Plage. Le joueur qui y parvient dépose sa tortue sur la Plage et le jeu se termine immédiatement.

Chaque joueur additionne les œufs des cartes qu'il a gagnées. Le joueur dont la tortue se trouve sur la Plage ajoute 7 points à ceux obtenus avec ses cartes.

Le joueur qui comptabilise le plus d'œufs gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a comptabilisé le plus de cartes Œufs qui l'emporte.

à 2 ou 3 joueurs

Chaque joueur choisit 2 tortues. A son tour, un joueur choisit une de ses tortues et lance le(s) dé(s) pour elle. Il lance ensuite le ou les dés pour sa 2ème 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 2ème ou 3ème dé, d'utiliser une des cartes Œufs qu'il a préalablement gagnée. La valeur de cette carte remplace le lancement d'un dé. Un joueur ne peut utiliser qu'une seule carte Œufs par tour. Une carte Œufs peut être utilisée à la place du 2ème ou du 3ème dé uniquement et ne peut en aucun cas remplacer le lancé du 1er dé. Une carte Œufs utilisée pour faire avancer une tortue est défaussée et ne compte pas dans le décompte final.



C'est au tour de Rouge, il a lancé un 3. Le joueur Vert (au sommet de la pile) décide de l'obliger à lancer un 2ème dé. Si le 2ème dé est inférieur à 5, les 3 tortues avancent de la somme des 2 dés multipliée par 2 et le joueur vert gagne la carte 5 œufs. Si la somme des 2 dés dépasse 7, Rouge et les 2 tortues au dessus de lui finissent sur le radeau !

Pour toute question sur Mahé, vous pouvez nous contacter à oya@oya.fr ou au +33 1 47 07 59 59

JEUX A JOUER
OYA
— depuis 1995 —

Sous licence Franjos
tous droits réservés
© 2016 Oya
25 rue de la Reine Blanche
75013 Paris
www.oya.fr @oyaparis