



## MAHÉ

Alex Randolph játéka

2–7 játékos részére 7 éves kortól

Mahé a Seychelle-szigetek egyik szigete, amelyet nem csak a turisták, de a teknősök is elsősorattal látogatnak, hogy tojásaikat a parti homokba rakják, lehetőleg minél többet. Erről szól ez a játék.

Minden játékos egy, a szigetet megkerülő teknőst irányít. A teknősök néha egymásra másznak, és szállítják egymást a hátukon. Mindig, amikor egy teknős eléri a költőhelyet a tengerparton, annyi tojást rak, amennyi a pakli legfelső fészekaljkartyáján látható.

Amikor a fészekaljkartyák paklija elfogy, elkezdődik az utolsó forduló, amelyben még 7 tojást lehet rakni. A játék győztese az lesz, akinek a teknőse a legtöbb tojást rakta.

### A JÁTÉK ALKATRÉSZEI

- \* 1 játéktábla
- \* 7 fa teknősfigura
- \* 24 fészekaljkartya (rajtuk 1–6 tojással)
- \* 3 dobókocka

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos választ egy teknősfigurát, és a tábla 1-es mezője melletti tutajra teszi. Keverjétek meg a 24 fészekaljkartyát, és tegyétek a paklit képpel lefordítva a 7 tojást ábrázoló költőhelyre a táblán. Húzzátok fel a pakli legfelső 4 lapját, és anélkül, hogy megnéznék, tegyék vissza ezt a 4 lapot a játék dobozába – nem lesz rájuk szükség. Ezután fordítsátok fel a pakli legfelső lapját.

Tetszőleges módszerrel döntsétek el ki lesz a kezdőjátékos, a többiek az óramutató járásának irányában fognak sora kerülni. A kezdőjátékos vegye kezébe a 3 dobókockát.

### A JÁTÉK MENETE

Az aktív játékos kockadobással dönti el, hány mezőt fog lépni teknőseivel a sziget körüli pályán. A kockákkal egyesével kell dobni, és csak akkor léphetsz a teknősöddel, ha a kockákkal nem dobtál 7-nél többet (az első kockadobásnál persze nem kell ettől tartani).

Dobj az első kockával, majd az eredményt látva dönts el, szeretnél-e dobni a második kockával is. Ha még egyet dobsz, és a két kocka összege nem haladja meg a 7-et, dobhatsz a harmadik kockával is, ha akarsz. Ha a két vagy három kockadobás összege nagyobb 7-nél, a teknősödet vissza kell tenned a tutajra, a köröd véget ér, és a következő játékos kerül sorra.

*Példa: az első kockával 2-est dobtál, ezért jó eséllyel érdemes lehet a második kockával is dobni. A második dobás azonban 6-os, így a kockák összértéke már 8, ami – mivel nagyobb, mint 7 – azt eredményezi, hogy a teknősödet vissza kell tenned a tutajra.*

### LÉPÉS A TEKNŐSÖDDDEL

A teknősök az óramutató járásával ellentétes irányban haladnak a körpályán. A tutajról az 1-es mezőre kell lépni, a 21-es mezőt pedig az 1-es követi. A teknősök megelőzhetik egymást.

Ha csak **egy kockával** dobtál, lépj annyi mezőt előre a teknősöddel, amennyit dobtál.

Ha **két kockával** dobtál, lépj kétszer annyi mezőt, mint amennyit a két kockával összesen dobtál (amennyiben a két kocka összege nem haladja meg a 7-et).

*Példa: 2-est és 4-est dobtál a két kockával. 2+4=6, amit meg kell szoroznod 2-vel, tehát 6x2=12 mezőt léphetsz a teknősöddel.*

Ha három kockával dobtál (és az összegük nem nagyobb 7-nél), a három dobás összegét szorozd meg 3-mal, és ennyit lépsz a teknősöddel.

*Példa: 2-est, 1-est és 4-est dobtál a három kockával. 2+1+4=7, amit meg kell szoroznod 3-mal, tehát 7x3=21 mezőt léphetsz a teknősöddel. 21 lépéssel a teknősöd pontosan egy teljes kört tesz meg a pályán, és ugyanarra a mezőre érkezik, mint ahonnan elindult.*

*Ha a teknősöd a dobást megelőzően a tutajon állt volna, akkor a 21-es mezőre kellene lépnie.*

### EGYMÁS HÁTÁRA MÁSZÓ TEKNŐSÖK

A teknősök megelőzhetik egymást a pályán. Ha egy teknős lépése végén egy olyan mezőre érkezik, amelyen már egy másik teknős áll, egyszerűen rámászik a hátára, így alkotva egy teknőskupacot.

Amikor egy olyan teknős kerül sorra, amelynek hátán más teknős(ök) áll(nak), mindig a kupac tetején álló teknős tulajdonosa dönti el, hogy a soron lévő játékos dobjon-e a második, illetve a harmadik kockájával.

Ha a dobott érték érvényes (azaz nem haladja meg a 7-et), a soron lévő teknős a lépése során magával viszi a hátán a kupac összes teknősét. Ha a dobás értéke nagyobb, mint 7, a kupac összes teknőse visszakerül a tutajra.

A játék során 3, 4 vagy akár több teknősből álló kupac is létrejöhet. Mindig a kupac tetején lévő teknős tulajdonosa dönti el, hány-szor dob bármelyik alatta lévő teknős tulajdonosa.

A teknősök mindig csak azokat viszik magukkal a hátukon, akik felettük vannak a kupacban, a rakáson alattuk állókat otthagyják.

Ha a dobás értéke nagyobb, mint 7, csak azoknak a játékosoknak a teknősei kerülnek vissza a tutajra, aki a 7-nél nagyobbat dobta, és a felette lévő teknősök. Minden olyan teknős, aki a kupacon az aktív játékos teknőse alatt volt, a helyén marad.

### FÉSZEKALJKÁRTYÁK

Minden alkalommal, amikor egy teknős rálép a 21-es mezőre vagy áthalad azon, a teknős tulajdonosa megkapja a felfordított fészekaljkartyát, és képpel lefordítva maga elé teszi az asztalra. A kártyán 1–6 tojás van, amit a teknős rakott. Ha egy teknőskupac lép rá vagy halad át a 21-es mezőn, csak a kupac tetején lévő teknős tulajdonosa kapja meg a kártyát, a többiek nem kapnak semmit.

Ezután fel kell fordítani a fészekaljpakli következő lapját.

*Példa: a kupac közepén lévő piros teknős tulajdonosa van soron, és az első dobásával 1-est dob. A kupac tetején lévő sárga teknős tulajdonosa úgy dönt, a piros dobjon még egyet. Piros a második kockával 2-est dob, és sárga úgy dönt, pirosnak dobnia kell a 3. kockájával is. A dobás eredménye 3, így a piros teknős  $(1+2+3) \times 3 = 18$  mezőt lép, és hátán magával viszi a sárga teknőst is. A kék teknős, aki a piros alatt volt, a helyén marad. A piros teknős – hátán a sárgával – a 15-ös mezőre ér. Mivel a lépés során áthaladtak a 21-es mezőn, a sárga játékos megkapja az 5 tojást ábrázoló felfordított fészekaljkartyát (lásd az ábrát az utolsó oldalon).*

### A JÁTÉK VÉGE

Amikor az utolsó fészekaljkartyát is felhúztátok a pakliról, láthatóvá válik a táblára rajzolt, 7 tojást ábrázoló fészekalj. A játék addig folytatódik, amíg az első teknős vagy teknőskupac eléri vagy átlépi a 21-es mezőt. Ekkor az a játékos, aki ezt az utolsó 7 tojást megszerzte, ráteszi teknősét a 7 tojásos fészekaljra a táblán, és a játék véget ér.

Minden játékos megszámlolja, hány tojást sikerült raknia a játék során: hány tojás van összesen a megszerzett kártyáin. A játék végén a 7 tojásos fészekaljra tett teknős 7 tojást rakott (mintha egy 7 tojásos kártyát szerzett volna). A játék győztese az lesz, akinek a teknőse a legtöbb tojást rakta.

Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki több fészekaljkartyát szerzett.

*Példa: Marci 6 fészekaljkartyát gyűjtött össze, amiken 1, 3, 3, 4, 5 és 6 tojás van, ezzel összesen 22 pontot szerzett. Évinek 5 kártyája van, 1, 2, 4, 4 és 6 tojással, ami összesen 17 pontot ér. Dávid kártyáin 2, 3, 4 és 6 tojás van, és a teknőse a 7 tojásos fészekaljmezőn áll, Dávid így összesen 22 pontot szerez. Anának 5 kártyája van, 3, 3, 4, 5 és 5 tojással, ami 20 pontot ér.*

*Marci és Dávid egyaránt 22 pontot szereztek, de mivel Marcinak több fészekaljkartyája van (Marcinak 6, Dávidnak a fészekaljmezővel együtt is csak 5), ő lesz a játék győztese.*

### 2, ILLETVE 3 SZEMÉLYES JÁTÉK

Ha 2-en vagy 3-an játszottok, minden játékos két teknőst fog irányítani (annak érdekében, hogy ne legyen ritka esemény a teknősök egymás hátára mászása). Amikor sorra kerül, egymás után dobj és lépj a két teknősöddel. Minden körödben eldöntheted, milyen sorrendben lépsz a két teknősöddel.

A két teknősöddel szerzett fészekaljkartyákat nem kell külön számon tartanod, együtt gyűjtheted őket. A játék végén a pontszámodat a két teknősöddel megszerzett tojások összege adja.

### JÁTÉKVÁLTOZAT

Amikor dobsz a kockákkal, dönthetsz úgy, hogy egy újabb kockadobás helyett felhasználod az egyik birtokodban lévő fészekaljkartyát. A kártyán lévő szám helyettesíti a kockadobást. Körönként legfeljebb egy kártyát használhatsz fel ilyen módon.

A fészekaljkartya felhasználható a 2. vagy a 3. kockadobás helyett, de az 1. dobás helyett nem. A fészekaljkartya felhasználásával nem lépheted túl a 7-es összértéket.

A felhasznált kártyákat távolítsátok el a játékból – természetesen nem jár értük pont.

*Példa: az összegyűjtött fészekaljkartyáid egyike 2-es, az első dobásod pedig 5. Ha úgy döntesz, felhasználod a 2-es kártyádat,  $(5+2) \times 2 = 14$  mezőt léphetsz teknősöddel. A felhasznált fészekaljkartyát elveszíted – dob vissza a dobozba.*

Amikor egy teknőskupac egyik tagja van soron, a kupac tetején lévő teknős birtokosa dönthet úgy, hogy egyik saját fészekaljkartyáját felhasználja dobás helyett. Ez azt jelenti, hogy a teknőskupac tetején lévő játékos az alatta lévő teknősök birtokosát nem kényszerítheti fészekaljkartya kijátszására.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éves aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



## MAHÉ

Alex Randolph játéka

2–7 játékos részére 7 éves kortól

Mahé a Seychelle-szigetek egyik szigete, amelyet nem csak a turisták, de a teknősök is elsősorattal látogatnak, hogy tojásaikat a parti homokba rakják, lehetőleg minél többet. Erről szól ez a játék.

Minden játékos egy, a szigetet megkerülő teknőst irányít. A teknősök néha egymásra másznak, és szállítják egymást a hátukon. Mindig, amikor egy teknős eléri a költőhelyet a tengerparton, annyi tojást rak, amennyi a pakli legfelső fészekaljkartyáján látható.

Amikor a fészekaljkartyák paklija elfogy, elkezdődik az utolsó forduló, amelyben még 7 tojást lehet rakni. A játék győztese az lesz, akinek a teknőse a legtöbb tojást rakta.

### A JÁTÉK ALKATRÉSZEI

- \* 1 játéktábla
- \* 7 fa teknősfigura
- \* 24 fészekaljkartya (rajtuk 1–6 tojással)
- \* 3 dobókocka

### A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

Minden játékos választ egy teknősfigurát, és a tábla 1-es mezője melletti tutajra teszi. Keverjétek meg a 24 fészekaljkartyát, és tegyétek a paklit képpel lefordítva a 7 tojást ábrázoló költőhelyre a táblán. Húzzátok fel a pakli legfelső 4 lapját, és anélkül, hogy megnéznék, tegyék vissza ezt a 4 lapot a játék dobozába – nem lesz rájuk szükség. Ezután fordítsátok fel a pakli legfelső lapját.

Tetszőleges módszerrel döntsétek el ki lesz a kezdőjátékos, a többiek az óramutató járásának irányában fognak sora kerülni. A kezdőjátékos vegye kezébe a 3 dobókockát.

### A JÁTÉK MENETE

Az aktív játékos kockadobással dönti el, hány mezőt fog lépni teknőseivel a sziget körüli pályán. A kockákkal egyesével kell dobni, és csak akkor léphetsz a teknősöddel, ha a kockákkal nem dobtál 7-nél többet (az első kockadobásnál persze nem kell ettől tartani).

Dobj az első kockával, majd az eredményt látva dönts el, szeretnél-e dobni a második kockával is. Ha még egyet dobsz, és a két kocka összege nem haladja meg a 7-et, dobhatsz a harmadik kockával is, ha akarsz. Ha a két vagy három kockadobás összege nagyobb 7-nél, a teknősödet vissza kell tenned a tutajra, a köröd véget ér, és a következő játékos kerül sorra.

*Példa: az első kockával 2-est dobtál, ezért jó eséllyel érdemes lehet a második kockával is dobni. A második dobás azonban 6-os, így a kockák összértéke már 8, ami – mivel nagyobb, mint 7 – azt eredményezi, hogy a teknősödet vissza kell tenned a tutajra.*

### LÉPÉS A TEKNŐSÖDDDEL

A teknősök az óramutató járásával ellentétes irányban haladnak a körpályán. A tutajról az 1-es mezőre kell lépni, a 21-es mezőt pedig az 1-es követi. A teknősök megelőzhetik egymást.

Ha csak **egy kockával** dobtál, lépj annyi mezőt előre a teknősöddel, amennyit dobtál.

Ha **két kockával** dobtál, lépj kétszer annyi mezőt, mint amennyit a két kockával összesen dobtál (amennyiben a két kocka összege nem haladja meg a 7-et).

*Példa: 2-est és 4-est dobtál a két kockával. 2+4=6, amit meg kell szoroznod 2-vel, tehát 6x2=12 mezőt léphetsz a teknősöddel.*

Ha három kockával dobtál (és az összegük nem nagyobb 7-nél), a három dobás összegét szorozd meg 3-mal, és ennyit lépsz a teknősöddel.

*Példa: 2-est, 1-est és 4-est dobtál a három kockával. 2+1+4=7, amit meg kell szoroznod 3-mal, tehát 7x3=21 mezőt léphetsz a teknősöddel. 21 lépéssel a teknősöd pontosan egy teljes kört tesz meg a pályán, és ugyanarra a mezőre érkezik, mint ahonnan elindult.*

*Ha a teknősöd a dobást megelőzően a tutajon állt volna, akkor a 21-es mezőre kellene lépnie.*

### EGYMÁS HÁTÁRA MÁSZÓ TEKNŐSÖK

A teknősök megelőzhetik egymást a pályán. Ha egy teknős lépése végén egy olyan mezőre érkezik, amelyen már egy másik teknős áll, egyszerűen rámászik a hátára, így alkotva egy teknőskupacot.

Amikor egy olyan teknős kerül sorra, amelynek hátán más teknős(ök) áll(nak), mindig a kupac tetején álló teknős tulajdonosa dönti el, hogy a soron lévő játékos dobjon-e a második, illetve a harmadik kockájával.

Ha a dobott érték érvényes (azaz nem haladja meg a 7-et), a soron lévő teknős a lépése során magával viszi a hátán a kupac összes teknősét. Ha a dobás értéke nagyobb, mint 7, a kupac összes teknőse visszakerül a tutajra.

A játék során 3, 4 vagy akár több teknősből álló kupac is létrejöhet. Mindig a kupac tetején lévő teknős tulajdonosa dönti el, hány-szor dob bármelyik alatta lévő teknős tulajdonosa.

A teknősök mindig csak azokat viszik magukkal a hátukon, akik felettük vannak a kupacban, a rakáson alattuk állókat otthagyják.

Ha a dobás értéke nagyobb, mint 7, csak azoknak a játékosoknak a teknősei kerülnek vissza a tutajra, aki a 7-nél nagyobbat dobta, és a felette lévő teknősök. Minden olyan teknős, aki a kupacon az aktív játékos teknőse alatt volt, a helyén marad.

### FÉSZEKALJKÁRTYÁK

Minden alkalommal, amikor egy teknős rálép a 21-es mezőre vagy áthalad azon, a teknős tulajdonosa megkapja a felfordított fészekaljkartyát, és képpel lefordítva maga elé teszi az asztalra. A kártyán 1–6 tojás van, amit a teknős rakott. Ha egy teknőskupac lép rá vagy halad át a 21-es mezőn, csak a kupac tetején lévő teknős tulajdonosa kapja meg a kártyát, a többiek nem kapnak semmit.

Ezután fel kell fordítani a fészekaljpakli következő lapját.

*Példa: a kupac közepén lévő piros teknős tulajdonosa van soron, és az első dobásával 1-est dob. A kupac tetején lévő sárga teknős tulajdonosa úgy dönt, a piros dobjon még egyet. Piros a második kockával 2-est dob, és sárga úgy dönt, pirosnak dobnia kell a 3. kockájával is. A dobás eredménye 3, így a piros teknős (1+2+3)x3=18 mezőt lép, és hátán magával viszi a sárga teknőst is. A kék teknős, aki a piros alatt volt, a helyén marad. A piros teknős – hátán a sárgával – a 15-ös mezőre ér. Mivel a lépés során áthaladtak a 21-es mezőn, a sárga játékos megkapja az 5 tojást ábrázoló felfordított fészekaljkartyát (lásd az ábrát az utolsó oldalon).*

### A JÁTÉK VÉGE

Amikor az utolsó fészekaljkartyát is felhúztátok a pakliról, láthatóvá válik a táblára rajzolt, 7 tojást ábrázoló fészekalj. A játék addig folytatódik, amíg az első teknős vagy teknőskupac eléri vagy átlépi a 21-es mezőt. Ekkor az a játékos, aki ezt az utolsó 7 tojást megszerzte, ráteszi teknősét a 7 tojásos fészekaljra a táblán, és a játék véget ér.

Minden játékos megszámolja, hány tojást sikerült rakknia a játék során: hány tojás van összesen a megszerzett kártyáin. A játék végén a 7 tojásos fészekaljra tett teknős 7 tojást rakott (mintha egy 7 tojásos kártyát szerzett volna). A játék győztese az lesz, akinek a teknőse a legtöbb tojást rakta.

Döntetlen esetén az érintettek közül az győző, aki több fészekaljkartyát szerzett.

*Példa: Marci 6 fészekaljkartyát gyűjtött össze, amiken 1, 3, 3, 4, 5 és 6 tojás van, ezzel összesen 22 pontot szerzett. Évinek 5 kártyája van, 1, 2, 4, 4 és 6 tojással, ami összesen 17 pontot ér. Dávid kártyáin 2, 3, 4 és 6 tojás van, és a teknőse a 7 tojásos fészekaljmezőn áll, Dávid így összesen 22 pontot szerez. Anának 5 kártyája van, 3, 3, 4, 5 és 5 tojással, ami 20 pontot ér.*

*Marci és Dávid egyaránt 22 pontot szereztek, de mivel Marcinak több fészekaljkartyája van (Marcinak 6, Dávidnak a fészekaljmezővel együtt is csak 5), ő lesz a játék győztese.*

### 2, ILLETVE 3 SZEMÉLYES JÁTÉK

Ha 2-en vagy 3-an játszottok, minden játékos két teknőst fog irányítani (annak érdekében, hogy ne legyen ritka esemény a teknősök egymás hátára mászása). Amikor sorra kerül, egymás után dobj és lépj a két teknősöddel. Minden körödben eldöntheted, milyen sorrendben lépsz a két teknősöddel.

A két teknősöddel szerzett fészekaljkartyákat nem kell külön számon tartanod, együtt gyűjtheted őket. A játék végén a pontszámodat a két teknősöddel megszerzett tojások összege adja.

### JÁTÉKVÁLTOZAT

Amikor dobsz a kockákkal, dönthetsz úgy, hogy egy újabb kockadobás helyett felhasználod az egyik birtokodban lévő fészekaljkartyát. A kártyán lévő szám helyettesíti a kockadobást. Körönként legfeljebb egy kártyát használhatsz fel ilyen módon.

A fészekaljkartya felhasználható a 2. vagy a 3. kockadobás helyett, de az 1. dobás helyett nem. A fészekaljkartya felhasználásával nem lépheted túl a 7-es összértéket.

A felhasznált kártyákat távolítsátok el a játéktól – természetesen nem jár értük pont.

*Példa: az összegyűjtött fészekaljkartyáid egyike 2-es, az első dobásod pedig 5. Ha úgy döntesz, felhasználod a 2-es kártyádat, (5+2)x2 = 14 mezőt léphetsz teknősöddel. A felhasznált fészekaljkartyát elveszíted – dob vissza a dobozba.*

Amikor egy teknőskupac egyik tagja van soron, a kupac tetején lévő teknős birtokosa dönthet úgy, hogy egyik saját fészekaljkartyáját felhasználja dobás helyett. Ez azt jelenti, hogy a teknőskupac tetején lévő játékos az alatta lévő teknősök birtokosát nem kényszerítheti fészekaljkartya kijátszására.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.  
1092 Budapest, Ráday u. 30. www.gemker.hu

Figyelem! Nem alkalmas 3 éves aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!