

Alex Randolph

MAHÉ



Deutsche Spielregeln

English rules

Règles du jeu Françaises

Nederlandse regels

Alex Randolph

Mahé



für 2 bis 7 SpielerInnen ab ca. 7 Jahren

Mahé ist eine nicht nur bei Touristen beliebte Seychellen-Insel. Auch Meeresschildkröten besuchen Mahé, um hier ihre Eier abzulegen, je mehr desto besser. Genau darum dreht sich auch das Spiel.

Jeder Spieler bewegt eine Schildkröte im Kreis um die Insel herum. Manchmal kann sich eine Schildkröte auch von einer anderen Schildkröte mittragen lassen. Jedes Mal wenn eine Schildkröte den Strand der Insel erreicht oder überschreitet, legt sie dort ebenso viele Eier ab, wie die oberste Gelege-Karte gerade zeigt.

Wenn der Stapel mit den Gelege-Karten aufgebraucht ist, können in der letzten Runde noch einmal sieben Eier abgelegt werden.

Es gewinnt natürlich der Spieler, dessen Schildkröte die meisten Eier legen konnte.

Spielmaterial

- ☐ Spielplan
- ☐ 7 Schildkröten-Figuren
- ☐ 24 Gelege-Karten mit 1 bis 6 Eiern
- ☐ 3 Würfel

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Schildkröte und setzt sie auf das Floß neben dem Feld mit der 1. Die 24 Gelege-Karten werden verdeckt gemischt, und die obersten vier Karten unbesehen zurück in die Schachtel gelegt. Sie werden für das Spiel nicht benötigt. Die übrigen 20 Karten werden als verdeckter Stapel auf das Gelege-Feld (mit der Ziffer 7 und den sieben Eiern) der Insel gelegt. Die oberste Karte des Stapels wird nun aufgedeckt.

Die Spieler sind reihum am Zug. Auf beliebige Weise bestimmt man, wer mit dem Spiel beginnt. Dieser Spieler bekommt als erster die drei Würfel.

Spielverlauf

Mit den Würfeln wird ermittelt, wie weit man die eigene Schildkröte auf dem Rundkurs vorwärts ziehen muss. Die Würfel werden grundsätzlich einzeln nacheinander geworfen. Entscheidend ist, dass die Summe der Würfelaugen die 7 nicht überschreitet. Mit einem einzelnen Würfel ist das noch unmöglich.

Man wirft also den ersten Würfel und entscheidet dann, ob man noch einen zweiten Würfel werfen will. Tut man das und die Augensumme der beiden Würfel ist kleiner als 7, so darf man auch noch den dritten Würfel werfen. Ergibt sich aber durch das Werfen des zweiten oder dritten Würfels eine höhere Augensumme als 7, so muss man seine Schildkröte direkt auf das Floß setzen, und der nächste Spieler ist am Zug.

Beispiel: Der erste Würfel zeigt eine 2. Die Chancen stehen gut, und ein zweiter Würfel wird geworfen. Aber der zeigt dann ausgerechnet eine 6. Die Augensumme ist damit 8, zu hoch also, und die Schildkröte muss zurück auf das Floß.

Bewegen der Schildkröte

Die Schildkröten werden entgegen dem Uhrzeigersinn bewegt, andere Schildkröten dürfen dabei überholt werden. Gezogen wird auf einem Rundkurs, auf das Feld mit der Nummer 21 folgt also wieder das Feld mit der Nummer 1. Vom Floß aus zieht man zuerst auf das Feld mit der Nummer 1.

Hat ein Spieler nur **einen Würfel** geworfen, dann bewegt er seine Schildkröte einfach um entsprechend viele Felder vorwärts.

Hat ein Spieler **zwei Würfel** geworfen (deren Augensumme gleich 7 oder kleiner sein muss), dann wird die Augensumme der beiden Würfel verdoppelt, und der Spieler zieht seine Schildkröte entsprechend weit vorwärts.

Beispiel: Die beiden Würfel zeigen eine 2 und eine 4. Die Augensumme ist $2 + 4 = 6$, und der Spieler bewegt nun seine Schildkröte um $6 \times 2 = 12$ Felder vorwärts.

Hat ein Spieler alle **drei Würfel** geworfen (deren Augensumme wiederum höchstens gleich 7 sein darf), dann wird die Augensumme der drei Würfel sogar verdreifacht, und der Spieler zieht seine Schildkröte entsprechend weit vorwärts.

Beispiel: Die drei Würfel zeigen eine 2, eine 1 und eine 4. Die Augensumme ist also $2 + 1 + 4 = 7$, und der Spieler bewegt seine Schildkröte um $7 \times 3 = 21$ Felder vorwärts. Dabei umrundet er die komplette Insel, und die Schildkröte landet wieder auf ihrem Ausgangsfeld. Befand sich die Schildkröte zuvor auf dem Floß, so landet sie nun auf dem Feld mit der Nummer 21.

Mittragen im Stapel

Andere Schildkröten dürfen überholt werden, aber wenn ein Spieler mit seiner Schildkröte direkt auf einem besetzten Feld landet, so setzt er seine Schildkröte einfach oben auf die andere und bildet damit einen Stapel.

Wenn später der Spieler, dem die untere Schildkröte gehört, am Zug ist, bestimmt der Besitzer der oberen Schildkröte, ob der andere Spieler noch einen zweiten oder gar dritten Würfel werfen muss.

Bei einem gültigen Wurf (Augensumme kleiner oder gleich 7) muss die untere Schildkröte die auf ihr sitzende Schildkröte bei ihrer anschließenden Bewegung **mittragen**. Sollte die Augensumme allerdings größer als 7 sein, so müssen beide Schildkröten zurück aufs Floß.

Während des Spiels können auch Stapel aus 3, 4 oder mehr Schildkröten entstehen. Der Besitzer der obersten Schildkröte bestimmt jeweils das Würfeln der anderen.

Eine Schildkröte trägt nur die Schildkröten mit, die auf ihr sitzen. Schildkröten unter ihr lässt sie einfach auf dem Ausgangsfeld zurück.

Auch wenn beim Würfeln die Augensumme 7 überschritten wird, bleiben die unteren Schildkröten auf dem Feld zurück. Nur die Schildkröte des würfelnden Spielers und alle darauf sitzenden müssen dann zum Floß zurück.

Gelege-Karten

Immer wenn eine Schildkröte oder ein Stapel das "Strandfeld" mit der Nummer 21 betritt oder darüber hinweg zieht, bekommt der entsprechende Spieler die offene Gelege-Karte und legt sie verdeckt vor sich ab. Sie zeigt die Anzahl der Eier, die die Schildkröte soeben am Strand abgelegt hat. Bei einem Stapel aber bekommt derjenige Spieler die Karte, dem die oberste Schildkröte gehört. Alle anderen gehen leer aus.

Beispiel: In der Abbildung ganz hinten im Regelheft ist gerade der Spieler mit der roten Schildkröte am Zug. Der Besitzer der gelben hat ihn dazu gezwungen, nach einer gewürfelten 1 und 2 auch noch den dritten Würfel zu werfen. Das war zwar nicht besonders schlau, aber die gewürfelte 3 bringt die Summe doch nur auf 6. Die rote Schildkröte zieht nun $3 \times 6 = 18$ Felder weiter auf das Feld mit der Nummer 15, wobei sie die gelbe mittragen muss. Die dunkelblaue Schildkröte bleibt zurück. Weil Rot dabei das Strandfeld mit der Nummer 21 überschreitet, erhält Gelb die offene Gelege-Karte zum Zeichen dafür, dass seine Schildkröte gerade 5 Eier ablegen konnte.

Wenn ein Spieler eine Gelege-Karte vom Stapel nimmt wird sofort die nächste aufgedeckt.

Spielende

Wenn auch die letzte Gelege-Karte genommen wurde, wird das Gelege-Feld mit den 7 Eiern sichtbar. Nun wird noch so lange gespielt, bis erneut eine Schildkröte oder ein Stapel das Strandfeld erreicht oder überschreitet. Der betreffende Spieler setzt dann seine Schildkröte mitten auf das 7-er Gelege, und das Spiel endet.

Jeder Spieler zählt nun die Eier, die seine Schildkröte insgesamt legen konnte. Für den Gewinner der letzten Runde zählen dabei auch die 7 Eier des Gelege-Feldes. Es gewinnt, wessen Schildkröte die meisten Eier legen konnte.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Gelege-Karten.

Beispiel: Martin hat während des Spiels 6 Gelege-Karten mit den Werten 1, 3, 3, 4, 5 und 6 gewonnen und somit 22 Punkte erreicht. Eva hat 5 Gelege-Karten mit den Werten 1, 2, 4, 4 und 6 gewonnen und damit 17 Punkte. David hat die Gelege-Karten 2, 3, 4 und 6 und außerdem die 7 Punkte des Gelege-Feldes gewonnen, zusammen also 22 Punkte. Andrea schließlich hat 5 Gelege-Karten mit den Werten 3, 3, 4, 5 und 5 gewonnen und damit 20 Punkte.

Die meisten Punkte haben Martin und David. Weil Martin aber mehr Gelege-Karten besitzt - 6 gegenüber 5 von David (4 Gelege-Karten plus Gelege-Feld) - ist er der Gewinner des Spiels.

Spiel mit 2 oder 3 Spielern

Beim Spiel zu zweit oder zu dritt sollte jeder mit zwei Schildkröten spielen. (Ansonsten kommt es allzu selten zum Mittragen.) Am Zug würfelt man zunächst für die eine, danach für die andere Schildkröte. Man darf aber vor jedem Zug neu entscheiden, welche Schildkröte man zuerst bewegen will.

Die erhaltenen Gelege-Karten müssen nicht nach Schildkröten getrennt gesammelt werden. Es zählt die Summe der von beiden Schildkröten gelegten Eier.

Variante

Anstatt einen weiteren Würfel zu werfen darf ein Spieler auch eine seiner bereits gewonnenen Gelege-Karten einsetzen. Diese Karte ersetzt dann den Würfel. In jedem Zug darf man aber nur eine Karte einsetzen.

Eine Karte darf für den zweiten oder den dritten Würfel eingesetzt werden, jedoch nicht für den ersten. Und natürlich darf man auch hier die Summe 7 nicht überschreiten.

Derart eingesetzte Karten werden anschließend aus dem Spiel genommen, sie zählen am Schluss also nicht mehr als erfolgreiches Gelege.

Beispiel: Martin hat bereits einige Gelege-Karten bekommen, darunter eine mit 2 Eiern. Der erste Wurf war eine 5. Wenn er jetzt die 2-er Karte einsetzt, so bewegt er seine Schildkröte $(5 + 2) \times 2 = 14$ Felder vorwärts. Die Karte verliert er jedoch dabei. Sie kommt in die Schachtel.

Falls der Besitzer einer der unteren Schildkröten eines Stapels am Zug ist, so darf der Besitzer der obersten Schildkröte eine seiner Gelege-Karten einsetzen, um das Wurf-Ergebnis zu verbessern. Der Besitzer einer unteren Schildkröte kann jedoch nicht dazu gezwungen werden, selbst eine Gelege-Karte einzusetzen.

Über den Autor ...

Alex Randolph, Jahrgang 1922, war sicherlich der populärste Spieleautor der Welt. Geboren in den USA lebte er seit Mitte der 70-er Jahre in Venedig. Er sprach vier Sprachen fließend, und er reiste immer gern und viel, denn er war als echter Weltbürger eigentlich überall zuhause. Und das gilt gleichermaßen für seine Spiele, die in vielen Ländern der Welt bekannt sind.

Sein erstes veröffentlichtes Spiel hieß PANKAI. Es erschien 1961 in den USA, nachdem ein Agent es an der Wand von Randolphs Studio entdeckt hatte. Damals war der Autor noch in der Werbebranche tätig. Wie er sagte, hatte er aber "schon immer" Spiele erfunden, er war bis dahin nur noch nicht auf den Gedanken gekommen, diese auch zu verkaufen. Im Laufe der folgenden Jahre wurden es weit über hundert Veröffentlichungen und Alex Randolph zu einem der ganz wenigen echten Profis unter den Spieleautoren.

Und er war auch ein wahrhaft großer Spieler, z. B. einer der ganz wenigen Nicht-Asiaten, der nicht nur das westliche Schach, sondern auch die schwierige japanische Variante SHOGI meisterhaft beherrschte. Alex Randolph: "Was mich besonders an Spielen interessiert ist, dass sie nicht fertig sind, dass sie sich immer weiter verändern können, so dass man wirklich das Gefühl hat, Spiele sind etwas Lebendiges. Gewöhnlich erfinde ich eine neue Spielmechanik, Themen interessieren mich weniger, weil ich eher einen Bezug zu einer abstrakten Ästhetik habe."

Alex Randolph starb 2004 in seiner Wahlheimat Venedig im Alter von 81 Jahren.

... und seine Spiele

Es ist schlicht unmöglich, auch nur die in Deutschland veröffentlichten Spiele von Alex Randolph hier alle aufzulisten. Es wäre außerdem schwierig, den besonderen Stil des Autors zu beschreiben, denn er lässt sich kaum festlegen. Neben reinen Strategiespielen hat Randolph auch Wort- und Kartenspiele entwickelt und sogar einige ganz ausgezeichnete Kinderspiele.

Als sein größter Wurf gilt vielen Experten noch immer das berühmte TWIXT, doch vielleicht noch bekannter ist hierzulande SAGALAND, eine Gemeinschaftsentwicklung mit Michel Matschoss, das 1982 zum "Spiel des Jahres" gekürt wurde.

Große Popularität erreichte aber auch das herrliche Kartenspiel HOL'S DER GEIER, und einen weiteren Riesenerfolg hatte Randolph mit dem Kinderspiel TEMPO, KLEINE SCHNECKE.

Bei "franjos" erschien 1998 eine Sammlung mit drei Spielen, die alle auf einem 7x7 Felder großen Spielbrett gespielt werden. Diese Spielesammlung hat den Titel DIE DREI.

Abbildung / Illustration / L'illustration / Afbeelding



Made in Germany

© 2014



*franjos Spieleverlag
Franz-Josef Herbst
Zum Brinkhof 22
33165 Lichtenau-Henglar
Germany*

www.franjos.de