



7-99



2-5



20'

MADA

Diseño del juego: Sophia Wagner
Ilustraciones: Clara San Millán

CONTENIDO

60 Cartas de cactus, numeradas del 1 al 13



10 Cartas especiales:
4 Lémures, 3 Lémures dobles,
3 Escorpiones

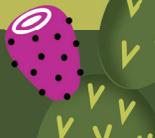


OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue tantos puntos como sea posible con los higos chumbos que figuran en las cartas. La partida finaliza cuando alguien consigue 5 cartas de cactus. Gana el jugador que tenga más higos chumbos en sus cartas.

PREPARACIÓN

Baraja todas las cartas y **reparte 3 cartas** a cada jugador. **Nota:** mantén las cartas de tu mano ocultas al resto de jugadores. Utiliza las cartas restantes para crear un **mazo de robo bocabajo** y colócalo en el centro de la mesa.



CÓMO JUGAR

Los jugadores realizan turnos en el sentido de las agujas del reloj. El último jugador que haya visto un lémur será el primero en empezar.

Durante tu turno, debes elegir 1 de estas 3 acciones:

A/ Jugar una carta

Juega una de las cartas de tu mano bocarriba en la mesa. Esta será tu **montón de cartas personal**. Deberás colocar encima las cartas que juegues en los próximos turnos. Su valor siempre debe ser **igual o mayor** que el de la carta anterior. Los números no tienen por qué ser consecutivos. No robes nuevas cartas después de jugar una carta. No puedes elegir esta acción si no tienes ninguna carta que cumpla esta condición.

B/ Robar una carta

Roba una carta del mazo de robo. El límite máximo de tu mano es 3 cartas. NO juegues una carta después de haber robado una carta.

C/ Probar suerte

En primer lugar, tienes que anunciar en voz alta que vas a **probar suerte** para que todo el mundo esté al tanto. A continuación, roba una carta del mazo de robo y colócala directamente en tu montón de cartas personal.

Si tienes suerte, la carta cumplirá con las condiciones necesarias y podrás jugarla sin consecuencias.

Si la Carta de cactus muestra un valor inferior al de la carta que esté en tu montón de cartas, pierdes y la ronda actual termina (*Final de la ronda*).

Nota: La acción C se juega como último recurso, cuando ya no puedes jugar cartas (acción A) o robar (acción B). No obstante, también puedes jugar esta acción de forma intencionada, aunque puedas hacer alguna de las otras dos acciones.

Ejemplo de una partida para 2 jugadores:



CARTAS ESPECIALES

Realiza inmediatamente el efecto de una carta especial que hayas jugado desde tu mano o robado del mazo de robo al probar suerte.



Lémur: coloca el Lémur en tu montón de cartas personal. Coge la primera carta y sacala del montón personal. A continuación, coge ambas cartas (colocando encima la carta del lémur) y colócalas al final del montón personal.

Si cuando juegas el lémur, hay varias cartas de cactus del mismo valor en tu montón de cartas personal, el lémur las coge todas y las coloca al final del montón. Si en la parte superior de tu montón de cartas personal hay una Carta de Lémur, puedes colocar una Carta de cactus de cualquier valor encima de esta.



Lémur doble: coloca el Lémur doble en la pila de descarte, junto al mazo de robo. Intercambia tu montón de cartas personal con el montón de cartas de otro jugador.



Escorpión: el efecto del Escorpión se activa de forma inmediata cuando lo robas. Colócalo en la pila de descarte junto con una de las cartas de tu mano. Si no tienes ninguna carta, solamente se descarta el Escorpión.

Si entre las 3 cartas que recibiste durante la preparación de la partida hay una carta de Escorpión, tienes que realizar su efecto de forma inmediata.

Nota: si tienes un Escorpión en tu mano durante la partida, esto implica que has cometido un error.

FINAL DE LA RONDA

En el momento en que un jugador pierda una ronda, se hace lo siguiente:

1. El resto de jugadores coloca la carta superior de su montón de cartas a un lado y bocabajo. Al final de la partida, los jugadores obtendrán el número de higos chumbos representados en esta carta. En caso de que la carta superior sea un lémur, el jugador no obtendrá ningún punto por ella.

2. Todos los jugadores colocan las cartas restantes de su montón de cartas personal en la pila de descarte.

3. El jugador que haya perdido la ronda puede colocar cualquier cantidad de cartas de su mano en la pila de descarte.

4. El resto de jugadores debe conservar las cartas de su mano. Esto implica que es posible que no todos los jugadores empiecen la siguiente ronda con el mismo número de cartas.

SIGUIENTE RONDA

La persona situada a la izquierda del jugador que haya perdido la ronda comienza la nueva ronda.

¿No quedan cartas en el mazo de robo?

Cuando el mazo de robo se agote los jugadores recogen todas las cartas de sus montones de cartas personales, a excepción de la carta superior. Las barajan junto con las cartas de la pila de descarte y forman un nuevo mazo de robo.

Nota: Las cartas bocabajo que se han ido apartando los jugadores a un lado, no se incluyen.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina de forma inmediata cuando un jugador consigue acumular 5 cartas de cactus en su montón de cartas personal.

Cada jugador cuenta la cantidad total de higos chumbos que aparecen en las cartas de cactus, incluidas las cartas que se han ido dejando a un lado bocabajo. El jugador con más higos chumbos gana la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

Nota: los lémures son endémicos de la isla de Madagascar. Allí viven un centenar de especies, entre ellas el famoso lémur de cola anillada. La deforestación, el cambio climático y la caza amenazan a estos animales, algunos de los cuales forman parte de las especies de primates más amenazadas del mundo.

MADA

Traducción al castellano:
Javier Guillén y Francisco Javier Esteban
para The GeekyPen