

REGLAS



6-99



2-5



20'

MADA

Diseño del juego: Sophia Wagner

Ilustraciones: Clara San Millán

Traducción: Santiago Szulman

Adaptación gráfica: Mariela Tzeiman

HELVETIQ



CONTENIDO

60 cartas de cactus, numeradas del 1 al 13



10 cartas especiales:

4 lémures, 3 doble lémures, 3 escorpiones



OBJETIVO

Conseguí tantos puntos como puedas gracias a las flores de los cactus. Cuando alguien consiga su 5ta carta, ganará quien tenga más flores en su haber.

PREPARACIÓN

Mezclá todas las cartas y repartile 3 a cada jugador. Cada jugador ve sus cartas pero no las de los demás. Con el resto de las cartas formá un mazo boca abajo y ubícalo en el centro de la mesa.

CÓMO SE JUEGA

Los jugadores realizan sus turnos en sentido horario hasta que se cumpla el final de la ronda. El jugador inicial es quien más recientemente haya visto un lémur.

Durante tu turno, tenés que realizar 1 de estas 3 acciones:

A. Jugar una carta

Jugá boca arriba frente a vos **una** de tus cartas. Este es tu **mazo de descarte personal** (desde ahora “mazo personal”). Las cartas que juegues en turnos futuros van apiladas encima de las anteriores. El número en cada carta que juegues tiene que ser **igual o mayor** al de la carta que jugaste previamente. Los números pueden no ser consecutivos. Si no tenés ninguna carta que cumpla esta condición, no podés elegir esta acción.

Atención: NO robes cartas luego de jugar una.

B. Robá una carta

Robá una carta del mazo central. No podés tener más de 3 cartas en mano, por lo que no podés elegir esta acción si ya tenés 3.

Atención: NO juegues una carta luego de robar del mazo.

C. Probar suerte

Primero, tenés que anunciar que vas a probar suerte. Después, robá una carta del mazo central y jugala directamente boca arriba en tu mazo personal.

Si la carta es especial llevá a cabo su acción. Si es de cactus y cumple la condición para permanecer en tu mazo personal, queda ahí arriba. En ambos casos, tu turno termina y la ronda continúa.

Si es una carta de cactus y tiene un número menor al de la carta a la vista en tu mazo personal, ¡te pinchaste! Perdes esta ronda, que llega a su fin (ver FINAL DE LA RONDA).

Nota: la acción C suele ser un “último recurso” cuando ya no podés jugar ni robar cartas. No obstante, también podés realizarla intencionalmente, incluso si todavía pudieras realizar alguna otra acción.

Ejemplo de una partida para 2 jugadores:



CARTAS ESPECIALES

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



Lémur : colocá esta carta sobre tu mazo personal. El lémur se roba la carta que estaba más arriba y la lleva hacia el fondo. Agarrá ambas cartas (la de lémur encima de la otra) y colocalas al fondo de tu mazo personal.

Si al jugar el lémur hay más de una carta con el mismo valor en la parte superior de tu mazo, el lémur se lleva **todas** esas cartas para el fondo.

Si en tu turno hay un lémur en la parte superior de tu mazo personal, podés jugar sobre él una carta con cualquier número.



Doble Lémur: colocá esta carta boca arriba en el mazo de descarte general. Intercambiá tu mazo personal con el de otro jugador a tu elección.



Escorpión: su efecto se dispara apenas la robás (**no queda nunca en tu mano**). Colocalo boca arriba en el mazo de descarte general, junto a una de las cartas que tengas en mano. Si no tenés ninguna carta en mano, simplemente descartá el escorpión.

Importante: si el escorpión es una de las 3 cartas que te tocan durante la preparación del juego, tenés que aplicar su efecto de inmediato (descartando una de tus cartas al mazo de descarte general y empezando la partida con 2 cartas en mano).

FINAL DE LA RONDA

En cuanto un jugador pierda la ronda, sigan estos pasos:

1. Cada uno de los demás jugadores aparta a un lado la carta superior de su mazo personal y la conserva boca abajo hasta el final de la partida, junto a las demás que vaya ganando en rondas subsiguientes. Al final de la partida, estas cartas dan puntos según la cantidad de **flores** que tengan. Si la carta superior de tu mazo es un lémur, no te da puntos.

2. Todos los jugadores colocan el resto de las cartas de su mazo de descarte personal en el mazo de descarte general.

3. El jugador que perdió la ronda puede colocar en el mazo de descarte general la cantidad que quiera de las cartas que tiene en su mano. Conserva las demás (o todas).

4. Los demás jugadores deben conservar las cartas que les quedaron en la mano. O sea que puede pasar que al comienzo de la próxima ronda no todos los jugadores empiecen con la misma cantidad de cartas en mano.

RONDA SIGUIENTE

La persona a la izquierda del jugador que perdió en la ronda anterior comienza la nueva ronda.

¿No quedan cartas en el mazo central?

Cuando el mazo central se agote, los jugadores juntan todas las cartas de sus mazos personales **excepto la carta superior de cada uno**. Todas esas cartas se mezclan con las del mazo de descarte general para formar un nuevo mazo central.

Nota: tené cuidado de no incluir en esta mezcla las cartas que separaste boca abajo para tu puntuación final.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina apenas alguien consigue separar boca abajo su **5ta carta de cactus**.

Contá el **total de flores** que suman entre todos los cactus que fuiste conservando a un costado. El jugador con más flores será el ganador. En caso de empate, los jugadores igualados comparten la victoria.

Dato: el hogar natural del lémur es la isla de Madagascar. Unas 100 especies viven allá, entre ellas el famoso lémur de cola anillada. A pesar de eso, los lémures están entre las 25 especies de primates más amenazadas del planeta, a causa de la deforestación, el calentamiento global y los cazadores.

MADA

