



7-99



2-5



20'

MADA

Design del gioco:
Sophia Wagner

Illustrazioni:
Clara San Millán

CONTENUTO

60 carte Cactus con valori da 1 a 13



10 carte speciali:

4 Lemuri, 3 Lemuri Doppi, 3 Scorpioni



SCOPO DEL GIOCO

Collezionare il maggior numero possibile di fichi d'India disegnati sulle carte. Il giocatore che ha più fichi d'India dopo che un giocatore ha messo da parte la 5ª carta è il vincitore.

PREPARAZIONE

Mescolare tutte le carte e **distribuirne 3** a ciascun giocatore. **Nota bene:** le carte non vanno fatte vedere agli altri giocatori. Formare un **mazzo di pesca** con le carte rimanenti e posizionarlo **a faccia in giù** al centro del tavolo.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

I giocatori svolgono i propri turni in senso orario. Il primo giocatore sarà quello che ha visto un lemure più di recente.

Durante il proprio turno, ogni giocatore deve svolgere 1 delle seguenti 3 azioni:

A/ Giocare una carta

Il giocatore **gioca una carta dalla propria mano**, mettendola a faccia in su sul tavolo, davanti a sé, a formare la pila degli scarti personale. Le carte giocate nei turni successivi dovranno essere posizionate al di sopra di essa. Il valore delle carte successive deve essere sempre uguale o superiore a quello della carta precedente. I numeri non devono essere per forza consecutivi. **NON** si pescano nuove carte dopo averne giocata una.

Non si può scegliere questa azione se non si hanno carte che soddisfino questo requisito.

B/ Pescare una carta

Il giocatore **pesca una carta** dal mazzo di pesca. **NON** si può giocare una carta dopo aver pescato.

Non si può scegliere quest'azione se si hanno già 3 carte in mano.

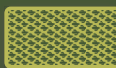
C/ Tentare la fortuna

Per prima cosa, il giocatore deve dichiarare ad alta voce che tenterà la fortuna, così che tutti ne siano a conoscenza. Poi, pesca una carta dal mazzo di pesca e lo mette direttamente nella sua pila degli scarti personale. Se è fortunato, la carta soddisfa il criterio per essere giocata e il gioco continua normalmente. Se però la carta Cactus mostra un valore inferiore a quello della carta giocata in precedenza nella pila degli scarti personale, il giocatore perde e il round termina (vedi il paragrafo *Fine del round*)

Nota bene: questa azione è l'ultima risorsa a cui ricorrere se non si possono più pescare o giocare carte. Tuttavia, si può decidere di tentare la fortuna di proposito, anche se si possono effettuare altre azioni.

Esempio di una partita a due giocatori:

Mazzo di pesca



Pila degli scarti comune



CARTE SPECIALI

Il giocatore svolge immediatamente l'azione della carta speciale giocata dalla mano o pescata dal mazzo di pesca mentre si tentava la fortuna.



Lemure: posizionare il Lemure nella pila degli scarti personale. Il Lemure si attacca alla carta sottostante e la trascina verso il basso. Prendere entrambe le carte (lasciando il Lemure al di sopra dell'altra carta) e posizionarle in fondo alla pila degli scarti personale.

Se ci sono più carte con lo stesso valore in cima alla pila degli scarti personale, il Lemure le trascina in fondo tutte quante.

Se il Lemure si trova in cima alla pila degli scarti personale, si può giocare un Cactus di qualsiasi valore sopra di esso.



Lemure Doppio: posizionare il Lemure Doppio nella pila degli scarti comune, a fianco del mazzo di pesca. Il giocatore che ha giocato la carta scambia la propria pila degli scarti personale con quella di un altro giocatore.



Scorpione: l'effetto dello Scorpione si attiva automaticamente non appena viene pescato. Il giocatore mette lo Scorpione nella pila degli scarti comune insieme a una delle carte che ha in mano. Se non ha carte in mano, scarta solo lo Scorpione.

Se lo Scorpione è tra le 3 carte che hai ricevuto durante la preparazione, il suo effetto si attiva immediatamente.

Nota bene: se un giocatore ha uno Scorpione in mano durante il gioco, significa che ha commesso un errore.

FINE DEL ROUND

Non appena un giocatore perde durante un round, si svolgono i seguenti passi:

1. **Tutti gli altri giocatori** prendono la carta che si trova in cima alla propria pila degli scarti personale e la mettono da parte a faccia in giù. Al termine del gioco, il numero di fichi d'India disegnati sulla carta verrà aggiunto al proprio punteggio. Se la carta in cima alla pila degli scarti personale è un Lemure, il giocatore non guadagna alcun punto.

2. Tutti i giocatori mettono nella pila degli

scarti comune le carte rimaste nella propria pila degli scarti personale.

3. Il giocatore che ha perso il round può mettere nella pila degli scarti comune un qualsiasi numero di carte presenti nella propria mano.

4. Tutti gli altri giocatori devono tenere le proprie carte in mano. Ciò significa che non necessariamente tutti i giocatori inizieranno il round successivo con lo stesso numero di carte in mano.

ROUND SUCCESSIVO

La persona alla sinistra di chi ha perso il round è il primo giocatore del nuovo round.

Il mazzo di pesca è vuoto?

Quando il mazzo di pesca è vuoto, i giocatori prendono tutte le carte presenti nelle pile degli scarti personali, ad eccezione di quella in cima. Queste carte vengono mescolate insieme a quelle presenti nella pila degli scarti comune, a formare un nuovo mazzo di pesca.

Nota bene: fare attenzione a non includere le carte a faccia in giù messe da parte.

FINE DELLA PARTITA

Il gioco termina immediatamente quando un giocatore mette da parte la 5ª carta Cactus.

Tutti i giocatori contano il **numero totale di fichi d'India** raffigurati sulle proprie carte Cactus messe da parte. Il giocatore con più fichi d'India vince la partita. In caso di parità, tutti i giocatori condividono la vittoria.

Nota bene: i lemuri si sentono a casa in Madagascar. Sull'isola ne vivono circa un centinaio di specie, tra cui il famoso lemure dalla coda ad anelli. Nonostante tutto, i lemuri sono tra le 25 specie di primati più a rischio estinzione sulla Terra per via della deforestazione, del riscaldamento globale e della caccia.

MADA

Traduzione italiana:
Alex Giuliani ed Eleanor Chapman
per The Geeky Pen

