



MADA



7+



2-5



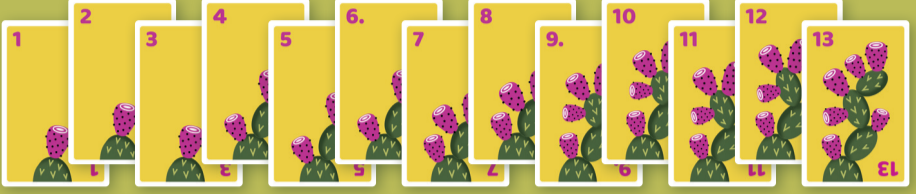
20'

Autora:
Sophia Wagner

Ilustraciones:
Clara San Millán

COMPONENTES

60 cartas de cactus, numeradas del 1 al 13



10 cartas especiales:



4 Lémures



3 Lémures Dobles



3 Escorpiones

OBJETIVO DEL JUEGO

Consigue tantas tunas como sea posible, ya que te darán puntos al final de la partida. La partida finaliza cuando alguien consigue 5 cartas de cactus. Gana la persona que tenga más tunas en sus cartas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja todas las cartas y reparte 3 a cada participante. Mantén oculta tu mano de cartas durante toda la partida. Forma una pila de robo con las cartas restantes, colocándolas bocabajo en el centro de la mesa.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El turno de cada participante avanza en el sentido de las agujas del reloj. La última persona que se haya pinchado con algo será la primera en jugar.

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

1 Jugar una carta

Juega una carta de tu mano bocarriba sobre la mesa, enfrente tuyo. Ese será tu montón personal de cartas. Deberás colocar sobre ese montón las cartas que juegues en los siguientes turnos. Su valor siempre debe ser igual o mayor que el de la carta anterior. Los números no tienen que ser consecutivos. No debes robar nuevas cartas después de jugar una carta. Si no tienes en tu mano ninguna carta igual o mayor a la carta superior de tu montón personal, no puedes elegir esta acción.

2 Robar una carta

Lleva a tu mano la primera carta de la pila de robo. Puedes tener hasta 3 cartas en tu mano. Si eliges esta acción, no puedes jugar una carta sobre tu montón personal de cartas. No puedes realizar esta acción si ya tienes 3 cartas en tu mano.

3 Tentar a la suerte

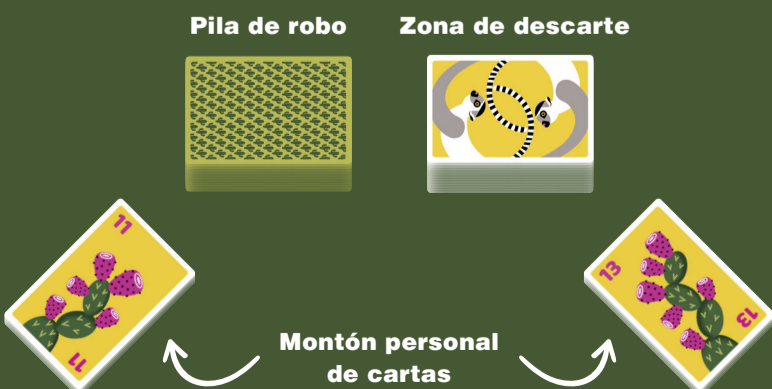
Si eliges esta acción, debes anunciar en voz alta que vas a tentar a la suerte para que el resto del grupo esté al tanto. A continuación, roba la primera carta de la pila de robo y colócala directamente sobre tu montón personal de cartas.

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

Si tienes mala suerte, y la carta de cactus es de un número menor al de la carta superior de tu montón personal de cartas, pierdes y la ronda actual termina (Ver "Final de la ronda").

Nota: lo más lógico es que tentes a la suerte solamente como último recurso, cuando ya no puedas jugar una carta (primera acción) o robar una carta (segunda acción). Sin embargo, también puedes jugar esta acción de forma intencionada, aunque puedas realizar alguna de las otras acciones.

Ejemplo para una partida de 2 participantes:



Cartas especiales

Si juegas desde tu mano una carta especial o ha aparecido una de la pila de robo al tentar a la suerte, debes realizar inmediatamente su efecto.



Lémur: coloca el Lémur en la parte superior de tu montón personal de cartas. Coge la primera carta debajo del Lémur de tu montón y sácala junto a esta. A continuación, coge ambas cartas (colocando encima la carta de Lémur) y colócalas al final del montón personal.

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



Lémur Doble: coloca el Lémur Doble en la zona de descarte, junto a la pila de robo. Luego intercambia tu montón personal de cartas con el montón de otro participante a tu elección.



Escorpión: el efecto del Escorpión se activa de forma inmediata cuando lo robas. Colócalo en la zona 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 una persona pierde una ronda, se hace lo siguiente:

1. El resto de participantes aparta la carta superior de su montón personal de cartas a un lado y bocabajo. Al final de la partida, cada participante recibirá tantos puntos como las tunas que hayan en las cartas que logró apartar. En el caso de que la carta superior sea un Lémur, esa persona no obtendrá ningún punto por ella.
2. Todos los participantes colocan las cartas restantes de su montón personal de cartas en la pila de descartes.
3. La persona que perdió la ronda puede colocar cualquier cantidad de cartas de su mano en la pila de descarte. Recuerda que esa persona no obtuvo puntos esa ronda.
4. El resto de participantes debe conservar las cartas de su mano. Esto implica que es posible que no todos los participantes empiecen la siguiente ronda con el mismo número de cartas en la mano.

NUEVA RONDA

La persona ubicada a la izquierda de quien haya perdido la ronda comienza la nueva ronda.

¿No quedan cartas en la pila de robo?

Cuando se agota la pila de robo, cada participante debe descartar todas las cartas de sus montones personales de cartas, a excepción de la carta superior. Barájalas junto con las cartas de la pila de descarte y forma una nueva pila de robo.

Nota: no deben incluir en la nueva pila de robo las cartas bocabajo que se han ido apartando al lado de cada participante.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina de forma inmediata cuando una o más personas consiguen apartar 5 cartas de cactus.

En ese momento, cada participante cuenta la cantidad de tunas que aparecen en las cartas de cactus que se han ido dejando a un lado bocabajo. La persona con más tunas gana la partida. En caso de empate, las personas empatadas 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.



Edición en español por Fractal Juegos.

Traducción y revisión: José Manuel Álvarez, Paulina Vasconcelo y Simón Weinstein.

HEL·
VETIQ
helvetiq.com

