



7-99



2-5



20'

# MADA

**Spielidee:**

Sophia Wagner

**Illustration:**

Clara San Millán

## MATERIAL

60 Kaktuskarten (Werte 1-13)



10 Sonderkarten:

4 Lemuren, 3 Doppellemuren, 3 Skorpione



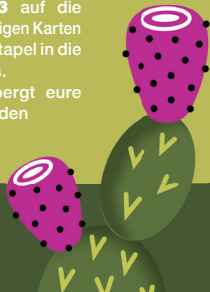
## EUER ZIEL

Sammelt Kaktuskarten mit möglichst vielen Feigen! Sobald jemand seine 5. Kaktuskarte hat, endet das Spiel. Wer die meisten Kaktusfeigen hat, gewinnt!

## VORBEREITUNG

Mischt **alle** Karten und nimmt jeweils **3** auf die Hand. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches.

**Hinweis:** Verbergt eure Handkarten vor den anderen.



## ABLAUF

Ihr spielt im Uhrzeigersinn. Wer als letztes einen Lemur gesehen hat, beginnt.

**In deinem Zug wählst du 1 von 3 Aktionen:**

**A/ Karte ausspielen**

**Spielt 1 Karte** von deiner Hand offen aus. Bilde deinen **eigenen Ablagestapel** und lege zukünftige Karten ebenfalls darauf. Du musst immer eine Karte ausspielen, die **mind. denselben Wert** wie die vorhergehende Karte hat. Ziehe **keine** neue Karte, nachdem du eine ausgespielt hast.

Du kannst diese Aktion nicht auswählen, falls du keine passende Karte ausspielen kannst.

**B/ Karte ziehen**

**Ziehe 1 Karte** vom Stapel. Dein Handkartenlimit beträgt 3. Spielt **keine** Karte aus, nachdem du eine gezogen hast. Du kannst diese Aktion nicht auswählen, falls du bereits 3 Handkarten hast.

**C/ Risiko**

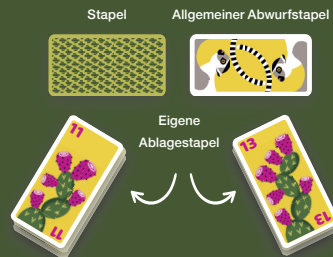
Sage an, dass du riskieren möchtest. Ziehe 1 Karte vom Stapel und lege sie direkt auf deinen Ablagestapel.

Hat die Karte mindestens denselben Werte wie die oberste Karte deines Ablagestapels, geht das Spiel weiter.

Ist ihr Wert jedoch kleiner, hast du Pech und die aktuelle Runde endet sofort.

**Hinweis:** Diese Aktion ist die letzte Möglichkeit, falls du keine Karten ausspielen und ziehen kannst. Du darfst dein Glück aber auch dann versuchen, wenn du eine andere Aktion nutzen könntest.

Beispiel für eine Partie zu zweit:



## SONDERKARTEN

Führe den Effekt von Sonderkarten sofort aus, wenn du sie auf deinen Ablagestapel legst.



**Lemur:** Lege den Lemur auf deinen Ablagestapel. Er heftet sich an die oberste Karte und zieht sie mit sich. Lege beide Karten (Lemur oben) unter deinen Ablagestapel.

Liegen mehrere Karten mit demselben Wert dort, heftet sich der Lemur an alle davon und zieht sie mit sich nach unten.

Liegt oben auf deinem Ablagestapel ein Lemur, darfst du in einem späteren Spielzug einen Kaktus mit beliebigem Wert darauf legen.



**Doppellemur:** Lege den Doppellemur auf den allgemeinen Abwurfstapel. Tausche deinen Ablagestapel mit dem Ablagestapel von jemand anderem.



**Skorpion:** Sobald du den Skorpion ziehst, musst du seinen Effekt ausführen. Lege ihn und 1 deiner Handkarten auf den allgemeinen Abwurfstapel. Lege nur den Skorpion auf den Abwurfstapel, falls du keine Handkarten hast.

Erhältst du den Skorpion bei der Vorbereitung, musst du sofort seinen Effekt ausführen.

**Hinweis:** Du kannst während der Partie niemals einen Skorpion auf der Hand halten.

## ENDE DER RUNDE

Sobald jemand riskiert und dabei Pech gehabt hat:

**1. Alle anderen** legen jeweils die oberste Karte ihrer jeweiligen Ablagestapel verdeckt zur Seite. Am Ende der Partie zählt ihr die **Kaktusfeigen**, die ihr dort gesammelt habt. Lemuren zeigen leider keine Kaktusfeigen und zählen 0.

**2. Legt alle** eure jeweiligen Ablagestapel auf den allgemeinen Abwurfstapel.

**3. Wer Pech** hatte, darf beliebig viele Handkarten auf den allgemeinen Abwurfstapel legen.

**4. Alle anderen** behalten ihre Handkarten. Zu Beginn der nächsten Runde habt ihr möglicherweise nicht alle dieselbe Anzahl an Handkarten.

## NÄCHSTE RUNDE

Wer links vom Pechvogel sitzt, beginnt die nächste Runde.

**Ist der Stapel leer?**

Könnt ihr keine Karten mehr nachziehen, weil der Stapel leer ist, nehmt ihr eure eigenen Ablagestapel (bis auf die oberste Karte) und mischt sie in den allgemeinen Abwurfstapel. Dies ist der neue Stapel.

**Hinweis:** Achtet darauf, eure zur Seite gelegten Karten, nicht dazu zu mischen.

## ENDE DER PARTIE

Die Partie endet, sobald jemand seinen 5. Kaktus zur Seite legt.

Zählt die **Anzahl der Kaktusfeigen** auf euren zur Seite gelegten Karten. Wer die meisten gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

**Lemurenkunde:** Lemuren fühlen sich auf der Insel Madagaskar rundum wohl. Dort leben etwa hundert Arten, darunter der berühmte Katta. Trotz alledem gehören Lemuren aufgrund von Entwaldung, globaler Erwärmung und Jägern zu den 25 am stärksten gefährdeten Primatenarten der Erde.

# MADA

Deutsche Übersetzung:  
Laura Renau, unterstützt von  
Markus Jost, für The Geeky Pen

