



7-99



2-5



20'

MADA

Spelontwerp:

Sophia Wagner

Illustraties:

Clara San Millán

SPELMATERIAAL

60 Cactuskaarten, met waardes van 1 tot 13



10 Speciale kaarten:

4 Maki's, 3 Dubbele Maki's, 3 Schorpioenen



DOEL VAN HET SPEL

Scor zoveel mogelijk punten via de cactusvijgen die op de kaarten staan afgebeeld. De speler die er de meeste heeft nadat iemand zijn of haar 5e kaart heeft gescoord, wint.

VOORBEREIDING

Schud alle kaarten en **geef er 3** aan elke speler. Let op: hou je handkaarten verborgen voor de andere spelers. Vorm met de resterende kaarten een **gedekte trekstapel**, en leg die in het midden van de tafel.



SPELVERLOOP

Met de klok mee voeren de spelers hun beurten uit. De speler die als laatste een maki heeft gezien, mag beginnen.

Tijdens je beurt moet je 1 van de volgende 3 acties kiezen:

A/ Kaart Uitspelen

Leg een van je handkaarten open op de tafel. Dit is je **persoonlijke aflegstapel**. Kaarten die je in toekomstige beurten speelt, moet je hierop leggen. Ze moeten steeds een **gelijke of hogere waarde** hebben dan de vorige kaart. De cijfers hoeven niet opeenvolgend te zijn. Trek **GEEN** nieuwe kaart nadat je een kaart hebt uitgespeeld. Je mag deze actie niet kiezen als je geen kaart hebt die aan de voorwaarde voldoet.

B/ Kaart Trekken

Trek een kaart van de stapel. Er is een handlimiet van 3 kaarten. Speel **GEEN** kaart uit nadat je een kaart hebt getrokken.

Je mag deze actie niet kiezen als je al 3 kaarten in je hand hebt.

C/ Gokje Wagen

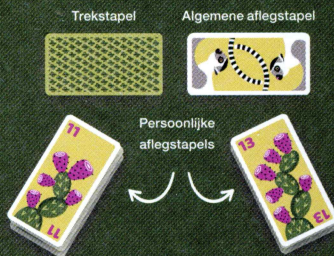
Eerst moet je hardop aankondigen dat je een **gokje gaat wagen**, zodat iedereen hiervan op de hoogte is. Trek daarna een kaart van de stapel en leg hem meteen op je persoonlijke aflegstapel.

Als je geluk hebt, voldoet de kaart aan de voorwaarde en mag je hem gewoon uitspelen.

Als het echter gaat om een Cactuskaart van een lagere waarde dan die op je aflegstapel, dan verlies je en is de huidige ronde afgelopen (zie *Einde van de Ronde*).

Opmerking: deze actie is een laatste redmiddel als je geen kaarten meer kan nemen of uitspelen. Je mag echter ook tactisch een gokje wagen, zelfs als je nog steeds een andere actie kan uitvoeren.

Voorbeeld van een spel met 2 spelers:



SPECIALE KAARTEN

Voer meteen het effect uit van een speciale kaart die je uit je hand speelt of van de stapel trekt als je een gokje waagt.



Maki: leg de Maki op je persoonlijke aflegstapel. Hij hecht zich vast aan de eerste kaart, en sleurt hem mee naar beneden. Neem beide kaarten (met de Maki bovenaan), en stop ze onder je persoonlijke aflegstapel.

Als er meerdere kaarten van dezelfde waarde bovenaan je persoonlijke aflegstapel liggen, sleurt de Maki ze allemaal mee.

Als er een Maki bovenaan je persoonlijke aflegstapel ligt, mag je er een Cactuskaart van om het even welke waarde op leggen.



Dubbele Maki: leg de Dubbele Maki op de algemene aflegstapel, naast de trekstapel. Verwissel je persoonlijke aflegstapel met die van een andere speler.



Schorpioen: het effect van de Schorpioen activeert automatisch als je hem trekt. Leg hem op de algemene aflegstapel, samen met een van je handkaarten. Als je geen handkaarten hebt, leg dan enkel de Schorpioen af.

Als de Schorpioen tijdens de voorbereiding tussen je 3 handkaarten zit, moet je zijn effect onmiddellijk uitvoeren.

Opmerking: als je tijdens het spel een Schorpioen in de hand hebt, moet dat een vergissing zijn.

EINDE VAN DE RONDE

Zodra een speler de ronde verliest, doen jullie het volgende:

1. Alle andere spelers leggen de kaart die bovenaan hun persoonlijke aflegstapel ligt gedekt aan de kant. Deze spelers scoren aan het einde van het spel het aantal **vijgen** dat erop staat. Als je bovenste kaart een Maki is, scoor je daarvoor geen punten.

2. Alle spelers leggen de resterende kaarten van hun persoonlijke aflegstapels op de algemene aflegstapel.

3. De speler die de ronde verloren heeft, mag een aantal handkaarten naar keuze afleggen op de algemene aflegstapel.

4. De andere spelers moeten hun handkaarten bij zich houden. Het kan dus gebeuren dat niet alle spelers de volgende ronde met hetzelfde aantal handkaarten starten.

VOLGENDE RONDE

De persoon links van de speler die de ronde verloor, start de nieuwe ronde.

Is de trekstapel leeg?

Als de trekstapel leeg is, verzamelen de spelers alle kaarten van hun persoonlijke aflegstapels, met uitzondering van de bovenste kaart. Schud ze samen met de kaarten uit de algemene aflegstapel, en vorm hiermee een nieuwe trekstapel.

Opmerking: let erop dat de gedekte kaarten die aan de kant werden gelegd, niet mee worden geschud.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is onmiddellijk afgelopen zodra iemand zijn of haar 5e Cactuskaart scoort.

Bereken **het totale aantal cactusvijgen op de Cactuskaarten** die je aan de kant hebt gelegd. De speler met de meeste vijgen wint. Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

Opmerking: maki's voelen zich helemaal thuis op het eiland Madagascar. In totaal leven er een honderdtal soorten, waaronder de bekende ringstaartmaki. Desondanks behoren de maki's tot de 25 meest bedreigde soorten van primaten ter wereld, omwille van de ontbossing, de opwarming van de aarde, en de jacht.

MADA

Nederlandse Vertaling:
Jo Lefebvre voor The Geeky Pen

