



7-99



2-5



20'

MADA

Autrice :

Sophia Wagner

Design :

Clara San Millán

MATÉRIEL DE JEU

60 cartes Cactus numérotées de 1 à 13



10 Cartes spéciales :

4 Lémurs, 3 Double Lémurs, 3 Scorpions

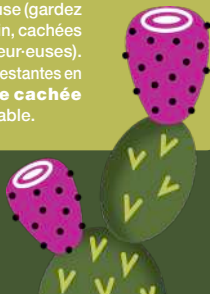


BUT DU JEU

Marquez le plus de points avec les figures de barbarie qui sont indiquées sur les cartes. Soyez celui ou celle qui en a le plus lorsqu'un-e joueur-euse gagne une 5ème carte.

MISE EN PLACE

Mélangez toutes les cartes.
Distribuez 3 cartes à chaque joueur-euse (gardez ces cartes en main, cachées des autres joueur-euses). Placez les cartes restantes en une **pioche face cachée** au centre de la table.



DÉROULEMENT DU JEU

Jouez chacun-e votre tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui ou celle qui a vu un lémur en dernier commence la partie.

À votre tour, vous devez choisir une des trois actions possibles :

A/ Jouer

Jouez une carte de votre main face visible sur la table. C'est votre **défausse personnelle**. Dans les tours suivants, jouez les prochaines cartes par dessus, elles doivent être de **valeur supérieure ou égale** à la précédente. Les chiffres n'ont pas besoin d'être consécutifs. Ne piochez PAS après avoir joué.

Vous ne pouvez pas choisir cette action si vous n'avez pas de carte qui correspond à la contrainte.

B/ Piochez

Piochez une carte. La limite de cartes en main est de 3. Ne jouez PAS de carte après avoir pioché.

Vous ne pouvez pas faire cette action si vous avez déjà 3 cartes en main.

C/ Prendre un risque

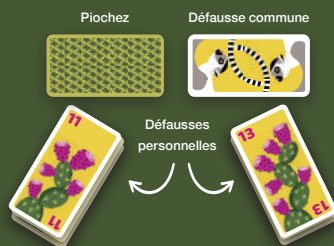
Vous devez d'abord clairement **annoncer je prends un risque** pour que tout le monde sache quelle est votre action. Puis, **piochez** une carte de la pioche et placez-la immédiatement sur votre défausse personnelle.

Si vous avez de la chance et que la nouvelle carte est d'une valeur supérieure ou égale à la précédente, la partie continue normalement.

Mais si c'est une carte Cactus de valeur strictement inférieure à la carte de votre défausse, vous perdez et mettez fin à la manche en cours (voir *Fin de manche*).

Note : cette action est votre dernière chance si vous ne pouvez ni jouer une carte ni piocher. Cependant, vous pouvez aussi prendre un risque pour des raisons tactiques, même si vous pouvez faire une autre action.

Exemple de partie à deux joueurs :



CARTES SPÉCIALES

Appliquez ces effets que vous ayez joué la carte spéciale de votre main ou suite à une prise de risque.



Lémur : Placez le Lémur sur votre défausse personnelle. Il se lie à la première carte et l'emmène sous votre défausse personnelle. Prenez les deux cartes (le Lémur au-dessus) et placez-les tout en bas.

Si plusieurs cartes de même valeur sont au-dessus de votre défausse personnelle, le Lémur les amène toutes en bas de votre défausse.

Si un Lémur se retrouve au-dessus de votre défausse personnelle, vous pourrez jouer une carte Cactus de n'importe quelle valeur.



Double Lémur : placez le Double Lémur dans la défausse commune à côté de la pioche. Ensuite, échangez votre défausse avec celle d'un-e autre joueur-euse.



Le Scorpion : l'effet du Scorpion s'applique automatiquement quand vous le piochez. Placez-le dans la défausse commune avec une carte que vous avez en main. Si vous n'avez pas de carte, défaussez seulement le Scorpion.

Cet effet s'applique aussi durant la mise en place, si vous piochez un Scorpion parmi vos 3 cartes de départ.

Note : si à un moment du jeu, vous avez un Scorpion en main, c'est une erreur.

FIN DE MANCHE

Quand un-e joueur-euse perd une manche :

1. Tous et toutes les autres joueur-euses mettent la carte au-dessus de leur défausse personnelle de côté face cachée. Ils et elles marqueront le nombre de **figures** qui se trouvent dessus. Si la carte du dessus est un Lémur, vous ne marquez pas de points.

2. Tout le monde défausse toutes les cartes restantes des défausses personnelles dans la défausse commune.

3. Celui ou celle qui a perdu la manche peut défausser n'importe quel nombre de cartes de sa main dans la défausse commune.

4. Les autres joueur-euse-s gardent les cartes qu'ils et elles ont en main. Vous commencez donc peut-être la manche avec un nombre de cartes en main différent.

MANCHE SUIVANTE

Le ou la joueur-euse à gauche de celui ou celle qui a perdu la manche précédente démarre la nouvelle manche.

Pioche vide ?

Si la pioche est vide, récupérez toutes les cartes des défausses personnelles, à l'exception de la carte du dessus. Mélangez-les avec la défausse commune pour former une nouvelle pioche.

Note : attention à ne pas mélanger les cartes mises de côté précédemment face cachée.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin quand un-e joueur-euse met de côté sa 5ème carte Cactus.

Ajoutez le **nombre de figures de Barbarie** que vous avez sur les cartes Cactus que vous avez mises de côté. Celui ou celle qui a le plus de figures gagne. En cas d'égalité, partagez-vous la victoire.

Note : Les lémuriens sont endémiques de l'île de Madagascar. On dénombre un peu plus d'une centaine d'espèces dont le Lémur à queue rayée, qui est le plus emblématique. Malheureusement, la déforestation, le réchauffement climatique et la chasse menacent ces animaux dont certains font partie des 25 primates les plus menacés au monde.

MADA

Version française
par Helvetiq