

Mada - KSR	
Karten: 60 Kaktus-Karten (mit je 1 bis 6 Kaktusfeigen), 10 Sonder-Karten Mischt alle Karten zusammen, nimmt je 3 davon auf die Hand. Rest = verd. Nachzieh-Stapel. Bestimmt den dauerhaften Startspieler, der beginnt. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Ablauf eines Zuges: WÄHLE 1 von 3 Möglichkeiten: A) KARTE AUSSPIELEN: SPIELE 1 Karte von der Hand offen vor dir AUS. BILDE damit deinen eigenen Ablage-Stapel. Für weitere Karten gilt: Die ausgespielte Karte muss <u>mind.</u> den selben Wert wie die oberste Karte deines Ablage-Stapels haben. Die Werte sind in der Bandbreite von 1 bis 13 vertreten. Ist es eine SONDER-Karte mit Lemur(en), FÜHRE Effekt sofort aus. B) KARTE ZIEHEN: ZIEHE 1 Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand. Hand-Limit: 3 Kommt Sonder-Karte "SKORPION", musst du den Effekt sofort ausführen: <i>Lege ihn zusammen mit 1 deiner Hand-Karten auf allg. Abwurf-Stapel.</i> C) RISIKO: SAGE AN, dass du riskieren willst. ZIEHE 1 Karte vom Nachzieh-Stapel und LEGE diese direkt auf deinen Ablage-Stapel. Fall 1) Wert neue Karte >= oberste Karte im Ablage-Stapel: OK, Spiel geht weiter Fall 2) Wert neue Karte < oberste Karte im Ablage-Stapel: PECH. Die Runde endet SOFORT. Rundenende: 1) Alle anderen Spieler (nicht der Pechvogel) legen jeweils die <u>oberste Karte</u> ihrer jeweiligen Ablage-Stapel verdeckt zur Seite (Gewinn-Stapel). 2) LEGT alle eure jeweiligen ABLAGE-Stapel auf den allg. ABWURF-Stapel. 3) Wer PECH hatte, darf beliebig viele seiner Hand-Karten auf den ABWURF-Stapel legen. 4) Alle anderen Spieler behalten ihre Hand-Karten. Neue Runde: Wer LINKS vom PECH-Vogel sitzt, beginnt die neue Runde. Nachzieh-Stapel LEER? Nehmt eure Ablage-Stapel (ohne oberste Karte), mischt diesen in den allg. Abwurf-Stapel ein. Daraus wird der neue Nachzieh-Stapel. Spielende: Sobald jemand seine 5. Kaktus-Karte zur Seite legt, endet die Partie. ZÄHLT die Anzahl der Kaktusfeigen auf euren beiseite liegenden Karten. Wer die meisten Kaktusfeigen hat, ist der Gewinner. Sonst: geteilter Sieg. LEMUREN zählen keine Punkte. Sonder-Karten: Lemur: Lege den Lemur samt oberster Karte deines Ablage-Stapels und ggf. direkt folgende gleich hohe Karten unter deinen Ablage-Stapel. Liegt aber schon ein Lemur auf deinem Ablage-Stapel zuoberst, gilt dieser für die zukünftige Karte dort wie Wert "0". Doppel-Lemur: Lege den Doppel-Lemur auf den allgemeinen Abwurf-Stapel. Tausche deinen Ablage-Stapel mit dem eines beliebigen Mitspielers.	
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.02.25	