

DK

TARANTELA TANGO



Tango-tarantel

Forfatter: Jaques Zeimet
 Grafik: Rolf Vogt
 Illustrationer: Rolf Vogt
 Redaktion: Claudia Wiczorek
 Copyright: DREI MAGIER SPIELE
 by Schmidt Spiele GmbH

Spillere: 2-5
 Alder: Fra 7 år
 Spilletid: 15-20 minutter



Tarantelkort

Indhold

- 120 Dyrekort (hund, ko, æsel, ged, kat, papegøje)
- 5 Tarantelkort
- 1 Tango-tarantel (femkantet)
- Spilleregler



Dyrekort

Formål med spillet

Den lidenskabelige Tango-tarantel er fortvivlet på jagt efter en dyrisk dansepartner. Alene synet af den behårede giftedderkop gør dog alle dyrene så bange, at de skrider af bare skræk!

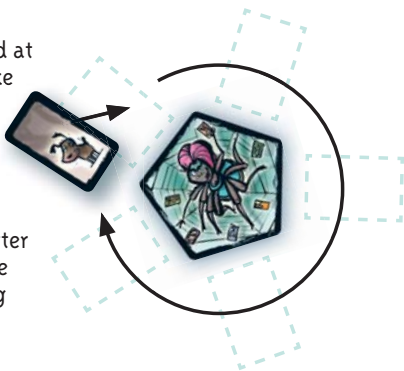
Vinder af spillet bliver spilleren, som først slipper af med alle sine kort.

Forberedelser før spillet

Tango-tarantellen lægges midt på bordet. Alle 120 kort blandes grundigt, og deles blindt ud til alle spillerne, så alle har lige mange kort. Hver spiller lægger **sine kort i en bunke med billedsiden nedad**.

Spilleets gang

Yngste spiller starter spillet ved at tage det øverste kort i sin bunke og lynhurtigt lægge det med billedsiden opad på en af de fem ledige pladser omkring Tango-tarantellen. Næste tur får spilleren til venstre for den yngste spiller, og turen fortsætter herefter i retning med uret. Nye kort placeres ligeledes i retning med uret.



De forskellige kort fungerer på følgende måde:



1) Dyrekort med 1 tarantel

Blev der umiddelbart før din tur spillet et dyrekort med 1 tarantel, **skal du først sige 1 gang som dyret på det synlige kort**. Læg derefter straks dit eget dyrekort på pladsen **1 felt til venstre** for kortet.

Dyreløde: Koen siger "muh", æslet skryder "hi-haa", geden bræger "mæh", hunden gør "vov", katten siger "mjav" og papegøjen skriger "av".



2) Dyrekort med 2 taranteller

Blev der umiddelbart før din tur spillet et dyrekort med 2 taranteller, **skal du først sige 2 gange som dyret på det synlige kort**. Læg derefter straks dit eget dyrekort på pladsen **1 felt til venstre** for kortet.



3) Dyrekort uden taranteller

Blev der umiddelbart før din tur spillet et dyrekort uden taranteller, så læg straks dit eget dyrekort på pladsen **1 felt til venstre** for kortet **uden at lave nogen lyde**.



4) Dobbelt dyrekort uden taranteller

Blev der umiddelbart før din tur spillet et dyrekort med 2 dyr, så læg straks dit eget dyrekort på pladsen ikke 1, men **2 felter til venstre** for kortet uden at lave nogen lyde.



5) Tarantelkort

Spilles et tarantelkort, skal alle spillerne hurtigst muligt slå i bordet med flad hånd for at jage bæsterne væk. Den sløveste spiller skal tage samtlige spillede kort og lægge dem i sin egen bunke.

Fejl:

Spillerne har hver gang kun **2 sekunder** til at gøre deres tur færdig (altså til at lave en eventuel dyrelyd og spille deres eget kort). Bemærk desuden at dyrelyden skal laves, **før** spilleren må spille sit eget dyrekort! En spiller har begået en fejl når han eller hun:

- 1) tøver for længe, stammer eller siger andre former for lyde (fx et "ææh" eller "øøh").
- 2) siger en dyrelyd/lægger sit dyrekort enten: forkert, for sent eller for tidligt.
- 3) som sidste spiller slår i bordet (når tarantelkortet spilles).

Begås en fejl, tager spilleren samtlige spillede kort over i sin egen bunke og starter en ny omgang.

Spillets afslutning og vinder

Spillet afsluttes og vindes af spilleren, som først slipper af med alle sine kort!

Eksempel:

1. Tina starter og spiller et hundekort med 1 tarantel.
2. Daniel, som sidder til venstre for hende, råber ”**vov**” og spiller sit øverste kort. Det er et kattekort uden tarantel.
3. Bianca siger ikke noget og spiller et kokort med 2 taranteller.
4. Anna siger ”**muh, muh**” og spiller et tarantelkort.
5. Alle slår i bordet med deres flade hånd. Daniel var den langsomste. Han tager alle spillede kort, lægger dem nederst i sin egen bunke og starter en ny omgang. Han spiller et kattekort uden tarantel.
6. Bianca siger ”**mjav**” – men det er en fejl, da der jo ikke var nogen tarantel på det spillede kattekort. Hun tager det spillede kattekort, lægger det nederst i sin egen bunke og starter en ny omgang.

Tarantel-tip: Lær først grundspillet at kende. Når I kender grundspillet godt, kan I langsomt øge sværhedsgraden ved én efter én at indføre reglerne for øvede spillere. (*=lettest og ****=sværest).

Regler for øvede spillere.

* Det stædige æsel vil ikke flytte sig

Blev der umiddelbart før din tur spillet et æselkort (gælder både med eller uden tarantel, enkelt eller dobbelt), skal du ikke lægge dit kort på et af de efterfølgende felter, men i stedet placere det **oven på samme felt som æselkortet** – og selvfølgelig skal reglerne om dyrelyde stadig overholdes.

** Den nysgerrige hund løber den forkerte vej

Blev der umiddelbart før din tur spillet et hundekort (gælder både med eller uden tarantel, enkelt eller dobbelt), **placeres efterfølgende dyrekort nu i modsat retning omkring Tango-tarantellen.** Den nye retning gælder for alle, og ændres først igen, når et nyt hundekort spilles. Så vendes retningen om igen. Spilles et hundekort som det første kort i en omgang, startes placeringen af dyrekort i modsat retning af uret.

*** Den dumme ko spiller igen

Spiller du et kokort (gælder både med eller uden tarantel, enkelt eller dobbelt), **har du med det samme tur igen.** Du skal nu sige et eventuelt "muh" (selvfølgelig kun hvis reglerne om dyrelyde kræver det!), og derefter spille endnu et kort på pladsen 1 felt væk. Er næste spiller i rækkefølgen for hurtig og siger "muh", eller spiller deres kort for tidligt? Så er der begået fejl, og spilleren skal tage alle kortene på bordet.

**** Den frække papegøje efterligner alle

Spilles papegøjekortet uden tarantel, **efterlignes forrige spillers dyrelyde.** Spilles det dobbelte papegøjekort, gentages forrige spillers dyrelyde *to gange.*

Bemærk: ved papegøjekortene med tarantel(ler), skal der stadig siges "av" som sædvanligt.

