

SE

TARANTELA TANGO



Tango tarantela

Author: Jaques Zeimet
 Graphics: Rolf Vogt
 Illustration: Rolf Vogt
 Redigering: Claudia Wiczorek
 Copyright: DREI MAGIER SPIELE
 by Schmidt Spiele GmbH

Antal spelare: 2 to 5
Åldrar: 7år och uppåt
Speltid: 15–20 minuter

Innehåll

- 120 Djurkort (Hund, ko, åsna, get, katt och papegoja)
- 5 Tarantela kort
- Tango Tarantela (5-sidig)
- Spelregler



Tarantelakort



Djurkort

Idé och mål med spelet

Den vilda Tango Tarantelan letar desperat efter ett djur som kan bli hennes danspartner! Men djuren blir rädda och skriker varje gång den håriga och giftiga spideln tittar på dem!

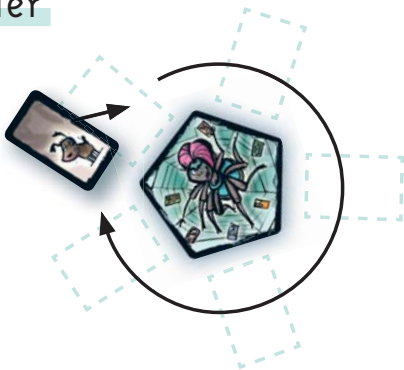
Vinnaren blir den första tävlande som blir av med alla sina kort.

Förberedelser

Lägg Tango Tarantelan i mitten av bordet. Blanda noggrant alla de övriga 120 korten och dela ut dem jämnt till alla spelare. Varje spelare tar sina kort och lägger dem i en hög med baksidan upp.

Normala spelregler

Den yngsta börjar och placerar sitt översta kort mot en av de fem sidorna på Tango Tarantelan. Nu är det spelaren till vänster som fortsätter. Korten läggs ner i medurs riktning.



De olika korten betyder följande:



1) Djurkort en tarantela

Om kortet som spelaren innan dig visar ett djur med en tarantela, så **måste innan du lägger ditt kort härma det djurets läte**. Sedan lägger spelaren ner sitt kort **en ruta** bort.

Djurläten: Kon säger 'moo moo', Åsnan säger 'eeyore', Geten säger 'mää', Hunden säger 'voff', Katten säger 'mjau' och papegojan säger 'ow'.



2) Djurkort med två tarantelor

Om spelaren innan dig har spelat ett kort med två tarantelor så **måste du härma det djurets läte två gånger**. Sedan fortsätter din runda som normalt med att ditt översta kort spelas en ruta bort.



3) Djurkort utan tarantela

Om kortet som spelaren innan dig visar ett djur utan tarantela så spelar du ut ditt översta kort **ett steg bort utan att göra något läte**.



4) Dubbla djur utan tarantela

Om spelaren innan dig spelade ut ett kort med dubbla djur utan någon tarantela så spelare du ut ditt kort **två steg bort** utan att göra något läte.



5) Tarantela kort

Om ett tarantela kort dyker upp så måste alla spelare slå med handflatan ner i bordet så fort som möjligt för att mota bort de äckliga djuret. Den långsammaste spelaren att slå ner i bordet måste ta upp alla kort som är utspelade och lägga till sin lek.

Misstag

Varje spelare får **bara 2 sekunder** att göra sin runda (detta inkluderar djurläten och spela ut sitt kort). Ett kort får bara vändas och spelas ut **efter** att ett eventuellt djurläte är gjort. Den som gör följande misstag:

- 1) Ta för lång tid på sig, tveka eller gör fel djud (som tex "öhhh" eller "hmmmm"),
- 2) spelare som gör fel läte, gör det för tidigt eller för sent, eller placerar sitt kort för sent eller för tidigt,
- 3) som slår i bordet vid fel tillfälle (tarantelakort) måste ta upp alla utspelade kort och lägga till sin egen hög.

Spelets slut och vinnaren

Den första som blir av med alla sina kort vinner!

Exempel:

1. Anders börjar och spelar sitt kort, det är en hund med en tarantela.
2. Hans vänstra granne Jens säger "VOFF" och lägger sitt kort som är en katt utan någon tarantela.
3. John lägger ut sitt kort som är en ko med två tarantelor.
4. Thor säger "moo moo" och lägger ut sitt kort – det är ett tarantela kort.
5. Alla slår i bordet. Jens är långsammast. Han får ta upp alla kort som är utspelade på bordet, lägga dem till sin lek och börja en ny runda. Han spelar ut en - det är en katt utan en tarantela.
6. John säger "MJAU!", vilket är fel eftersom Jens kort inte hade någon tarantela. John plockar upp det enda utspelade kortet och börjar en ny runda.

Tarantelans tips: Bli först van vid att spela det normala spelet, när det väl är gjort och ni får upp hastigheten så kan ni öka svårighetsgraden genom att lägga till de svårare reglerna. (* = lättast och **** = svårast).

Regler för erfarna spelare

* Den envisa åsnan vägrar flytta på sig

Om kortet som den spelaren innan dig spelade var en åsna (med eller utan tarantelor), så spelar du inte ut ditt kort ett steg bort **utan över åsnan istället** och naturligtvis med eller utan rätt läte.

** Den nyfikna hunden springer åt fel håll

Om en hund blev spelad innan din runda (med eller utan tarantelor) lägger du nu ditt **kort moturs från hunden** istället för medurs. ALLA måste följa denna regel tills en ny hund dyker upp.

*** Den dumma kossan spelar igen

Den som spelar en ko (med eller utan tarantelor eller dubbel) måste **spela ett kort direkt efter**, men glöm inte bort eventuella läten. det påföljande kortet skall spelas som normalt en ruta bort. (om spelaren efter är för snabb och börjar "MUU"a eller spelar ut ett kort så är detta ett misstag).

**** Den oförskämda papegojan härmar alla

Papegojan utan tarantelor **härmar föregående spelare**. Dubbla papegojor härmar den förra spelaren två gånger.

OBS: Papegojkorten som har tarantelor säger fortfarande "OW".

