

NO

TARANTELLA TANGO



Tango tarantella

Forfatter: Jaques Zeimet
Grafikk: Rolf Vogt
Illustrasjon: Rolf Vogt
Redigering: Claudia Wiczorek
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Spillere: 2–5
Alder: 7 år og oppover
Spille tid: 15–20 minutes

Inneholder

- 120 Dyrekort (hund, ku, esel, geit, katt, papegøye)
- 5 tarantella kort
- Tango tarantella (5 kantet)
- Spillregler



Tarantella kort



Dyrekort

Idéen og poenget med spillet

Den ville Tango Tarantella er på desperat utkikk etter en dansepartner blant dyrene. Men dyrene blir kjemperedde hver gang den hårete og giftige edderkoppen ser på dem!

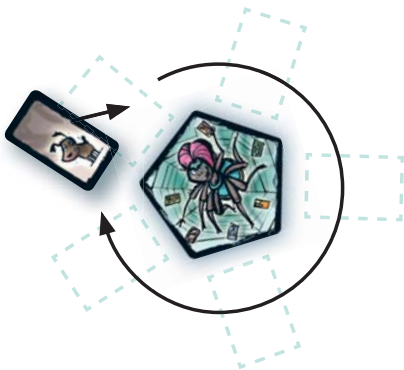
Vinneren er den første som blir kvitt alle kortene sine.

Hvordan gjøre klar spillet

Plasser Tango tarantella midt på bordet. Stokk godt alle 120 kort og del dem ut likt mellom alle spillerne. Spillerne plukker opp kortene sine og samler dem i en bunke så man ikke ser kortenes identitet.

Hvordan spille grunnspillet

Den yngste spilleren starter og plasserer det øverste kortet fra bunken sin inntil en av de fem sidene av Tango Tarantella. Nå er det spilleren til venstre sin tur. Kortene plasseres deretter med klokken.



De ulike kortene har følgende betydning:



1) Dyrekort med én tarantella

Hvis kortet som spilleren la ut før deg viser et dyr med én tarantella, må du **først og fremst lage lyden til det dyret det er bilde av**. Så legge toppkortet fra bunken din **en plass videre**.

Dyrelyder: Kua sier «mø mø», eselet sier «å hi å hi», geita sier «maa», hunden sier «voff voff», katten sier «mjau» og papegøyen sier «arrh».



2) Dyrekortet med to tarantella

Hvis kortet som spilleren la ut før deg viser to tarantella, må du **først to ganger lage lyden** til det dyret det er bilde av. Så putte toppkortet fra bunken **én plass videre**.



3) Dyrekort uten tarantella

Hvis kortet som spilleren før deg la ut ikke har noen tarantella på seg, legger du ut toppkortet fra bunken din **en plass videre uten å lage dyrelyd**.



4) Dobbelte dyrekort uten tarantella

Hvis kortet som spilleren før deg la ut viser bilde av to dyr, bevege kortet **to plasser** videre uten å lage dyrelyd.



5) Tarantella kort

Hvis et tarantellakort viser seg må alle spillerne slå hånden, så fort de kan, i bordet for å skremme vekk beistet. Den siste spilleren til å treffe bordet må plukke opp alle kortene på bordet og putte dem inn i bunken sin.

Feil:

Hver spiller har kun **to sekunder** på seg til å fullføre (inkludert mime dyrelyd og å putte kortet ned). Toppkortet kan kun bli trukket og lagt på bordet etter en lyd har blitt laget! Den som gjør følgende feil:

- 1) de som bruker for lang tid, nøler, eller lager feil lyd (som for eksempel «mio mio» istedenfor «mjau»),
- 2) de som lager feil lyd, de lager den for sent eller for tidlig eller de plasserer kortet sitt ned for sent eller for tidlig,
- 3) de som slår i bordet for sent eller på feil tidspunkt (Tarantella kort) må plukke opp alle kortene fra bordet og putte dem i bunken sin.

Spilletts slutt og vinneren

Første person som blir kvitt alle kortene sine vinner spillet!

Eksempel:

1. Tina starter og spiller ut kortet sitt, det er en hund med en tarantella.
2. Hennes nabo til venstre roper «voff voff» og plasserer sitt toppkort ned som er en katt uten tarantella.
3. Bianca lager ingen lyd og plasserer ned sitt kort, det er en ku med to tarantella.
4. Anna sier «mø mø» og plasserer kortet sitt – det er et tarantellakort.
5. Alle slår i bordet. Daniel er tregest. Han tar alle kortene fra bordet, putter dem i bunken sin og starter en ny runde. Han spiller ut kortet sitt – det er en katt uten tarantella.
6. Bianca sier «mjau», noe som er feil fordi siste persons kort er et dyr uten tarantella. Hun plukker opp Daniels kort og starter en ny runde.

Tarantella tips: Først av alt, bli vant til å spille grunnspillet først. Når du har forstått spillet, kan du avansere ved å bruke regler for eksperter (* = lett og **** = vanskelig).

Regler for avanserte spillere

* det stae eselet vil ikke flytte på seg

Hvis kortet spilleren før deg la ut er et esel (med eller uten tarantella eller dobbelkort), da putter du ikke ditt kort en plass lenger frem, **men på den samme plassen** – på toppen av eselet, og selvfølgelig med eller uten den riktige lyden.

** Den nysgjerrige hunden løper feil vei

Hvis en hund (med eller uten tarantella eller dobbelkort) blir spilt, snur rekkefølgen, da **legger man ut kort omvendt av klokka**. Alle må holde seg til denne regelen til neste hund kommer. Rekkefølgen snur da tilbake til vanlig. Hvis en hund er det første kortet spilt ut, må det neste kortet også spilles ut omvendt av klokka.

*** Den dumme kua spiller igjen

Den som legger ut en ku (med eller uten en tarantella eller dobbeltkort) må legge et annet kort til med en gang de sier «mø» eller er stille. De må da putte kortet sitt en plass videre. (hvis neste spiller er for rask, eller sier «mø» eller legger ut kortet sitt for fort, har de gjort feil og må ta inn alle kortene fra bordet).

**** Den rampete papegøyen imiterer alle

Papegøyen uten en tarantella **imiterer den forrige spilleren**. Den dobbelte papegøyen hermer etter lyden fra forrige spiller to ganger. Men husk: papegøye kortet med tarantella(er), roper papegøyen ut «arhh» på vanlig måte.

