

TARANTÚLU TANGÓ



Tangó-tarantúla

Höfundur: Jaques Zeimet
 Hönnun : Rolf Vogt
 Myndskreyting: Rolf Vogt
 Ritstjóri: Claudia Wiczorek
 Copyright: DREI MAGIER SPIELE
 by Schmidt Spiele GmbH

Leikmenn: 2–5
 Aldur: 7 ára og eldri
 Leiktími: 15–20 mínútur



Tarantúluþjöld

Innihald

- 115 dýrasþjöld (asni, geit, hundur, kýr, köttur, páfagaukur)
- 5 tarantúluþjöld
- 1 Tangó-tarantúla (fimmhyrningur)
- Leikreglur



Dýrasþjöld

Hugmynd og markmið spilsins

Óþekka tarantúlan leitar með mikilli örvæntingu að dansfélagi og með það í huga vill hún krækja í eitt af dýrunum! En dýrin verða hrædd og öskra þegar loðna og eitraða köngulóin lítur á þau!

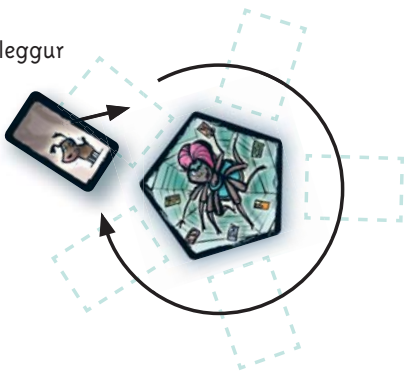
Sigurvegarinn er sá sem er fyrstur til að losa sig við öll spjöldin sín.

Undirbúningur

Setjið Tangó-tarantúluna á mitt borðið. Stokkið vandlega öll 120 spjöldin og skiptið þeim jafnt á milli leikmanna. Leikmenn taka því næst upp spjöldin sín og hafa þau í bunka á hvolfi fyrir framan sig.

Spilið sjálft

Yngsti leikmaðurinn byrjar og leggur efsta spjaldið í bunkanum sínum við eina af fimm hliðum Tangó-tarantúlunnar. Leikmaðurinn á vinstri hönd á næsta leik. Spjöldin eru lögð niður réttssælis.



Spjöldin eru mismunandi og þýða eftirfarandi:



1) Dýr með einni tarantúlu

Ef leikmaðurinn sem gerði á undan þér lagði niður dýr með einni tarantúlu, verður þú **fyrst að herma eftir hljóði** dýrsins, síðan áttu að leggja niður efsta spjaldið í bункanum þínum **einu bili** frá.

Dýrahljóð: Kýrin segir „muu“, asninn segir „ííí“, geitin segir „maa“, hundurinn segir „voff“, kötturinn segir „mjá“ og páfagaukurinn segir „ááá“.



2) Dýr með tveimur tarantúlum

Ef leikmaðurinn sem gerði á undan þér lagði niður dýr með tveimur tarantúlum, verður þú **fyrst að herma tvisvar eftir hljóði** dýrsins, því næst leggja niður efsta spjaldið í bункanum þínum **einu bili** frá.



3) Dýr með engri tarantúlu

Ef leikmaðurinn sem gerði á undan þér lagði niður dýr með engri tarantúlu, áttu að leggja niður efsta spjaldið í bункanum þínum **einu bili** frá **án þess** að herma eftir hljóðinu.



4) Tvö dýr án tarantúlu

Ef leikmaðurinn sem gerði á undan þér lagði niður spjald með tveimur dýrum, áttu leggja niður efsta spjaldið í bункanum þínum **tveimur** bilum frá **án þess** að herma eftir hljóðinu.



5) Tarantuluspald

Ef tarantuluspald kemur upp eiga allir leikmennirnir að slá með hendinni á borðið eins hratt og þeir geta til þess að hrekja viðbjóðslega kvikindið burt. Sá leikmaður sem er síðastur til að slá á borðið verður að taka upp öll spjöldin í borðinu og setja þau í bunkann sinn.

Mistök:

Leikmenn hafa aðeins tvær sekúndur til að gera (það felur í sér að herma eftir hljóðinu og leggja niður spjald). Munið að það má bara leggja niður spjald eftir að leikmaður hefur gefið frá sér hljóð! Þeir sem gera eftirfarandi mistök verða að taka upp öll spjöldin í borðinu og setja í bunkann sinn:

- 1) eru of lengi, hika eða gefa frá sér rangt hljóð (t.d. „mee“ eða „bíbí“),
- 2) gefa frá sér vitlaust hljóð, gera það of fljótt eða of seint eða þeir leggja niður spjaldið sitt of fljótt eða of seint,
- 3) slá of seint á borðið eða á vitlausum tíma (tarantuluspald).

Lok spilsins og sigurvegari

Sá leikmaður sem er fyrstur til að losa sig við öll spjöldin sín vinnur!

Dæmi

1. Tinna byrjar og leggur niður spjald, á því er hundur með einni tarantúlu.
2. Daníel er til vinstri við hana og hann segir „voff“ og leggur niður efsta spjaldið í bunkanum sínum sem er köttur með engri tarantúlu.
3. Birna segir ekkert og leggur niður sitt spjald, sem er kýr með tveimur tarantúlum.
4. Anna segir „muu muu“ og leggur niður sitt spjald, sem er tarantúluspjald.
5. Allir slá á borðið. Daníel var síðastur. Hann tekur upp öll spjöldin í borðinu, bætir þeim við bunkann sinn og byrjar nýja umferð. Hann leggur niður kött án tarantúlu.
6. Birna segir „mjá“, sem er rangt vegna þess að það var engin tarantúla á spjaldinu sem síðasti leikmaður lagði út. Hún tekur upp spjaldið hans Daníels og byrjar á nýrri umferð.

Tarantúluráð: Byrjaðu á því að læra grunnspilið. Þegar þú hefur náð færni í því getur þú smátt og smátt bætt við erfiðleikastigum með því að spila samkvæmt reglum fyrir lengra komna.
(* = auðveldast og **** = erfiðast).

Reglur fyrir lengra komna

* Þrjóski asninn vill ekki hreyfa sig

Ef spjaldið sem síðasti leikmaður lagði út er asni (með eða án tarantúlu

eða tveimur dýrum), leggur þú ekki niður spjaldið þitt einu bili frá, **heldur á sama bil** – ofan á asnann (auðvitað með eða án viðeigandi hljóðs).

** Forvitni hundurinn hleypur í ranga átt

Ef hundur (með eða án tarantúlu eða tveimur dýrum) er lagður niður þá **snýst umferðin við**. Allir þurfa að halda sig við þessa reglu þangað til næsti hundur kemur upp. Þá snýst umferðin aftur við. Ef fyrsta spjaldið í umferð er hundur, þá gengur umferðin í öfuga átt.

*** Mállausa kýrin gerir aftur

Sá sem leggur niður kýr (með eða án tarantúlu eða tveimur dýrum) **verður að leggja niður annað spjald** um leið og hann hafur sagt „muu“ eða ekki neitt. Það á að leggja seinna spjaldið niður einu bili frá. (Ef næsti leikmaður er of fljótur, eða baular eða leggur niður spjaldið sitt of fljótt, þá hefur hann gert mistök og verður að taka upp öll spjöldin sem eru í borðinu).

**** Hortugi páfagaukurinn hermir eftir öllum

Páfagaukur án tarantúlu **hermir eftir síðasta leikmanni**. Spjald með tveimur páfagaukum endurtekur hljóðið sem síðasti leikmaður gaf frá sér tvisvar sinnum. Vinsamlega athugið: páfagauksspjöld sem eru með tarantúlu/m, eru óbreytt og leikmaðurinn segir „ááá“ þegar þau koma upp.

