

# Tarantula Tangó

Szerző: Jacques Zeimet

Illusztrátor és grafikus: Rolf Vogt  
Szerkesztő: Claudia Wiczorek

Játékosok száma: 2-5

Kor: 7 éves kortól

Játékidő: 15-20 perc



Tangó Tarantula



tarantula kártyák

## Tartalom:

- 120 állatkártya (kutya, tehén, szamár, kecske, macska, papagáj)
- 5 tarantula kártya
- Tangó Tarantula (5 oldalú)
- Játékszabályok



állatkártyák

## A játék lényege és célja:

A vad Tangó Tarantula kétségbeesve keresi táncpartnerét az állatok között! De az állatok félnek tőle és felkiáltanak minden egyes alkalommal, ha a szőrös, mérges pók rájuk pillant! A nyertes az a játékos lesz, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától.

## Előkészületek:

Helyezzétek Tangó Tarantulát az asztal közepére. Alaposan keverjétek meg a 120 kártyát és osszátok el egyenlően a játékosok között. A játékosok ezután felveszik a kártyáikat és paklit formálnak belőlük anélkül, hogy megnéznék őket.

## Az alapjáték szabályai:

A legfiatalabb játékos kezd és lehelyezi paklija első lapját az ötoldalú Tangó Tarantula kártya egyik oldalához. Ezután a baloldalán ülő játékos következik. A kártyákat az óramutató járásának megfelelően helyezik le egymás után.



A különböző kártyák az alábbiakat jelentik:



- 1) Állatkártya egy tarantulával. Ha az előtted lévő játékos egy olyan állatkártyát helyez le, amelyen egy tarantula látható, neked először is utánoznod kell a lehelyezett állat hangját, ezután pedig saját paklid tetejéről kell lehelyezned egy kártyát a következő helyre.

Állathangok: a tehén „mú”, a szamár „iá”, a kecske „mek”, a kutya „vau”, a macska „miau” a papagáj pedig „rrr” hangot ad ki.



- 2) Állatkártya két tarantulával. Ha az előtted lévő játékos egy olyan állatkártyát helyez le, amelyen két tarantula látható, neked először is kétszer utánoznod kell a lehelyezett állat hangját, ezután pedig saját paklid tetejéről kell lehelyezned egy kártyát a következő helyre.



- 3) Tarantula nélküli állatkártya. Ha az előtted lévő játékos egy tarantula nélküli állatkártyát játszik ki, helyezd le a paklid tetején lévő kártyád a következő helyre anélkül, hogy egy hangot is kiejtenél.



- 4) Dupla állatkártya tarantula nélkül. Ha az előtted lévő játékos egy tarantula nélküli dupla állatkártyát játszik ki, a paklid tetején lévő kártyát a lehelyezett állatkártya után kettő hellyel arrébb kell lehelyezned bármilyen hang kiadása nélkül.



- 5) Tarantula kártya. Ha a tarantula kártya feltűnik, az összes játékosnak olyan gyorsan az asztalra kell csapniuk, ahogy csak tudnak, hogy leüssék az álnok szörnyet. A leglassabb játékosnak fel kell vennie az asztalon lévő összes kártyát és a paklijához tennie azokat.

### **Hibák:**

A játékosoknak mindössze két másodpercük van cselekedeteik végrehajtására (beleértve az állatok hangjának utánezását és az új kártya lehelyezését). Ugyanakkor a felső kártyát csak azután fordíthatjuk fel és helyezhetjük le, ha a hangot már kiadtuk. Ha valaki a következő hibák egyikét elköveti:

- 1) túl sokáig hezitál vagy rossz hangot ad ki (például „óóó” vagy „mmm”)
- 2) rossz állathangot ad ki; túl későn vagy túl korán adja ki a hangot, vagy a kártyát helyezi le túl későn vagy túl korán
- 3) túl későn vagy rosszkor csap az asztalra (tarantula kártya)

fel kell vennie az asztalon lévő összes kártyát és azokat a paklijához tennie.

## **A játék vége és a nyertes:**

Aki elsőként szabadul meg összes állatkártyájától, az lesz a nyertes!

Példa:

Tina kezd és lehelyezi kártyáját, egy kutyát egy tarantulával. Bal oldali szomszédja, Daniel azt mondja: „vau” és lehelyezi felső kártyáját, amely egy macska tarantula nélkül. Bianca csendben marad és lehelyezi kártyáját, egy tehenet két tarantulával. Anna azt mondja: „mú, mú” és kijátssza kártyáját, egy tarantula kártyát!

Mindenki az asztalra csap. Daniel a leglassabb. Felveszi az asztalon lévő összes kártyát, azokat paklijához teszi és új körbe kezd. Kijátssza kártyáját, mely egy tarantula nélküli macska. Bianca azt mondja: „miau”, ami helytelen, mert azt utoljára lehelyezett kártyán nem volt tarantula. Felveszi Daniel kártyáját és új körbe kezd.

*Tarantula Tipp: először szokjátok meg az alapjátékot. Miután kellően felgyorsultatok, megemelhetitek a nehézségi szintet a tapasztaltabb játékosoknak szóló szabályok használatával.*

## **Szabályok tapasztaltabb játékosok számára:**

- **A makacs számár nem akar mozdulni.** Ha az előtted lévő játékos egy számárkártyát tett le (legyen az akár dupla, tarantulával vagy anélkül), akkor kártyáidat nem egy hellyel arrébb helyezed le, hanem ugyanarra a helyre – a számár tetejére és természetesen a megfelelő hang kiadásával vagy anélkül.
- **A kíváncsi kutya rossz irányba fut.** Ha egy kutya kerül lehelyezésre (legyen az akár dupla, tarantulával vagy anélkül), a kártyák lehelyezési iránya megváltozik. Ehhez a szabályhoz mindenkinek alkalmazkodnia kell, amíg egy újabb kutya meg nem jelenik. Ekkor az irány újra változik. Ha a legelső lehelyezett kártya lesz kutya, a következő kört akkor is az óramutató járásával ellenkezően kell lehelyezni.
- **A buta tehen újra sorra kerül.** Bárkinek, aki tehenet játszik ki (legyen az akár dupla, tarantulával vagy anélkül) még egy kártyát le kell azonnal helyeznie, miután kiadta a helyes hangot, vagy csendben maradt. Ezután lehelyezi a következő kártyát egy hellyel arrébb. (Ha a következő játékos túl gyorsan „mú”-zott vagy túl korán helyezi le kártyáját, hibát követ el és fel kell vegye az asztalon lévő összes kártyát.)
- **A pimasz papagáj mindenkit utánoz.** A tarantula nélküli papagáj az előző letett kártya hangját fogja utánozni. A dupla papagáj kétszer adja ki az előző állat hangját. Figyeljete arra, hogy azon papagáj kártyáknál, melyeken tarantula(-ák) láthatóak, ugyanúgy a „rrr” hangot kell kiadni.



Magyar fordítás: X-ta  
Szerkesztés: Artax

