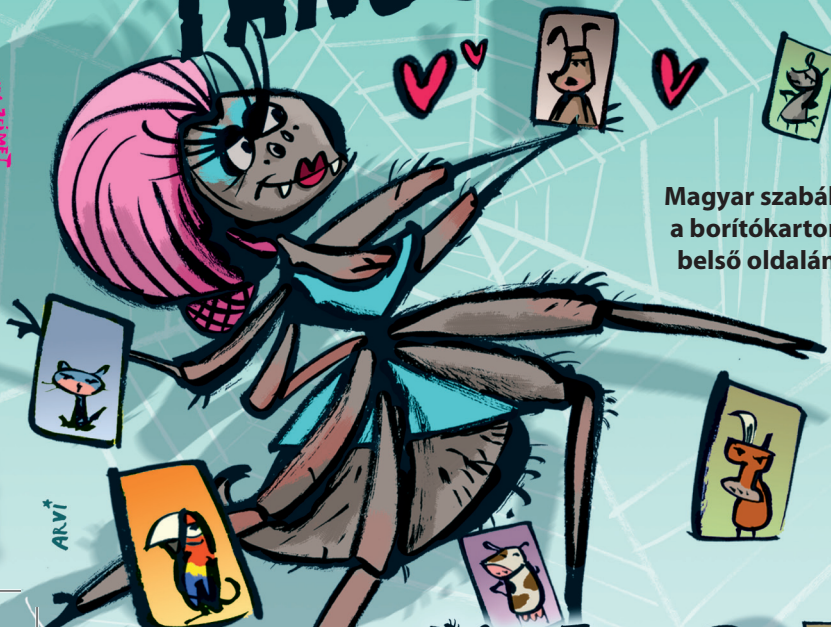


JACQUES ZEIMET

# TARANTULA TANGÓ



DREI  
MAGIER  
SPIELE



Magyar szabály  
a borítókarton  
belső oldalán

ARVI

# JÁTÉKSZABÁLY

Szerző: Jacques Zeimet  
Illusztráció és grafika: Rolf Vogt  
2-5 játékos részére  
7 éves kortól

Játékidő: 15-20 perc

## A doboz tartalma:

- 115 állatkártya (kutya, tehén, szamár, kecske, macska, papagáj)
- 5 Tarantula (pók) kártya
- Tarantula Tangó játéktábla
- Játékszabály

## A játék lényege és célja

A kissé vad Tarantula reménytelenül keresi az állatok közül táncpartnerét. Azonban az állatok rettegnek, és sikítani kezdenek, amint meglátják az agresszív, mérges pókhölgyet. A játék nyertese az lesz, aki elsőként szabadul meg az összes kártyájától.

## Előkészületek

Helyezzük a Tarantula Tangó játéktáblát az asztal közepére. Keverjük össze a 120 játékkártyát, és egyenlő arányban osszuk szét a játékosok között. A játékosok pakliba rendezik saját kártyáikat, és anélkül hogy megnéznék azokat, képpel lefelé fordítva maguk elé helyezik.

## Alapjáték szabálya

A legfiatalabb játékos kezd, és a paklijának a legfelső kártyalapját képpel felfelé fordítva leteszi azt a Tarantula Tangó játéktábla egy általa választott oldalához. Ezután a tőle balra ülő játékos kerül sorra. A kártyákat a kezdő lap letétele után az óramutató járásával megegyező irányban tesszük le.

## Az állatkártyák

**1. Állatkártya 1 pókkal:** Ennél a kártyánál a játékosnak utánoznia kell a kártyán látható állat hangját, és a felfordított kártyáját a már lerakott kártyáktól 1 helyet kihagyva kell a játéktáblához helyeznie.

Állathangok: tehén-mú; szamár: iá; kecske: mek; kutya: vau; macska: miaú; papagáj: krrrr

**2. Állatkártya 2 pókkal:** Ennél a kártyánál a játékosnak kétszer kell utánoznia a kártyán látható állat hangját, majd a saját kártyáját 1 helyet kihagyva kell a játéktáblához helyeznie.

**3. Állatkártya pók nélkül:** Ebben az esetben nem szabad állathangot utánozni, a játékosnak a következő kártyáját 1 helyet kihagyva kell elhelyeznie.

**4. Állatkártya két állattal pók nélkül:** Ennél a kártyánál a játékosnak nem szabad utánoznia a kártyán látható állat hangját, kártyáját 2 hellyel balra kell elhelyeznie a játéktáblához.

**5. Tarantula kártya:** Tarantula kártya felfordításánál az összes játékosnak az asztalra kell csapni. A leglassabb játékosnak, aki utoljára csap az asztalra, a játéktábla körül lévő összes kártyát fel kell vennie, és a saját kártyáihoz kell tennie.

### **Tévesztések/hibák**

Minden játékosnak 2 másodperce van, hogy a kártya alapján a megfelelő cselekvést végrehajtsa. Ezzel egy időben kell a paklijából a következő kártyát felfordítva a megfelelő helyre letennie is. Annak a játékosnak, aki a következő hibákba esik:

1. túl sokáig gondolkozik, hebeg-habog,
2. nem a kártyán látható állat hangját utánozza, túl későn adja ki a megfelelő hangot, későn fordítja fel és helyezi el a következő kártyát
3. a leglassabban csap az asztalra a Tarantula kártya felfordítása esetén, A játéktábla körül összegyűlt összes kártyát fel kell vennie.

### **A játék vége**

A játékot az nyeri meg, akinek elsőként sikerül megszabadulnia az összes kártyájától.

#### *Példajáték*

1. *Tina kezdi a játékot, a következő kártyát fordítja fel: kutya 1 pókkal*
2. *Baloldali játékosársának, Daninak vau-t, kell mondani és fel kell fordítani egy kártyát, ami: macska pók nélkül.*
3. *Biankának nem kell utánoznia a macska hangját, csendben kell maradnia, felfordítja a következő kártyáját, ami: tehén két pókkal*
4. *Annának mú-t kell mondani és kijátszani a saját kártyáját.- Tarantula kártya*
5. *minden játékosnak az asztalra kell csapni, amilyen gyorsan csak tud. Dani volt a leglassabb. A játék során lerakott kártyákat fel kell vennie és a saját kártyáihoz kell kevernie. Majd felfordítja a paklija tetején lévő kártyát: macska pók nélkül*
6. *Bianka miau-t mond, ami hibás, mivel a kártyán nincsen pók, nem kell állathangot utánozni. Felveszi a Dani által kirakott kártyát, majd kijátszja a saját kártyáját.*

**Tarantula-tipp:** első próbálkozásokhoz az alapjáték szabályait kövessük, majd miután sikerült a játék sebességét növelni, mehetünk tovább a tapasztaltabb játékosok számára írt szabályok szerint (\* = könnyű \*\*\*\*= legnehezebb)

### **Játékszabály haladóknak**

\*A makacs csacsi nem mozdul

Abban az esetben, ha az előtted lévő játékos számar kártyát fordít fel (pókkal vagy pók nélkül, két számarral), a kártyádat nem egy vagy két hellyel az ő kártyájától arrébb kell elhelyezned, hanem pontosan az ő kártyájára, természetesen hanggal vagy hang nélkül.

\*\*A kíváncsi kutya rossz útra téved

Ha valamelyik játékos kutya kártyát játszik ki (pókkal vagy pók nélkül, vagy két kutyával), a kártyák lerakási iránya megváltozik. Ez a szabály egészen a következő kutya kártya felfordításáig érvényben marad. Abban az esetben, ha a kutya kártya a legelső lap, a következő játékosnak már a fordított irány szerint kell majd a saját lapját leraknia.

\*\*\*A hallgatag tehén újra játszik

Annak a játékosnak, aki tehén kártyát tesz le (pókkal vagy pók nélkül vagy dupla kártyát), amint a kártyának megfelelő utasítást végrehajtották, még egy kártyát ki kell játszania.

\*\*\*\*A szemtelen papagáj utánoz mindenkit

A pók nélküli papagáj kártya kijátszásakor a játékosnak az öt megelőző játékost kell utánoznia, ugyanazt az állathangot kell /vagy nem kell kiadnia. A dupla papagáj kártya felfordításakor az előző játékos által kiadott állathangot kell kétszer megismételni.

**Fontos: papagáj kártya pókkal esetében a játékosnak a papagáj hangját kell utánozni, nem az előző játékost.**