

EL TANGO DE LA JARÀNTULA



la taràntula Tango

CAT

Autor: Jacques Zeimet
Il·lustració i disseny: Rolf Vogt
Editor: Claudia Wieczorek

Jugadors: 2-5
Edat: a partir de 7 anys
Durada: 15-20 minuts

Components

- 115 cartes d'animal (gos, vaca, ase, cabra, gat i lloro)
- 5 cartes de taràntules
- La taràntula Tango (fitxa pentagonal)
- Reglament



cartes de taràntules



cartes d'animals

Objectiu del joc

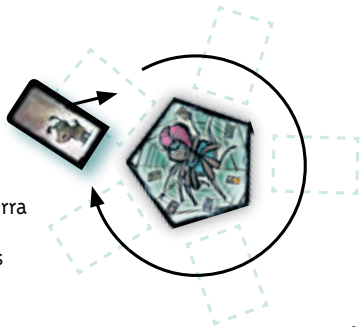
La salvatge taràntula Tango està cercant desesperadament un animal que vulgui ser la seva parella de ball, però tots s'espanten i criden cada vegada que l'aranya peluda i verinosa els posa els ulls damunt! El guanyador és el jugador que primer es quedi sense cartes.

Preparació de la partida

Col·loqueu la taràntula Tango al mig de la taula. Remeneu bé les 120 cartes i repartiu-ne el mateix nombre a cada jugador. Els jugadors agafen les seves cartes i formen una pila cap per avall, de manera que no puguin saber quines cartes tenen.

Joc bàsic

El jugador més jove comença i col·loca la carta superior de la seva pila a tocar d'un dels cinc costats de la taràntula Tango. Després és el torn del jugador situat a la seva esquerra i les cartes es van col·locant seguint el sentit de les agulles del rellotge.



Les diferents cartes provoquen les accions següents:



1) Carta d'animal amb una taràntula

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta d'animal amb una taràntula, **primer has d'imitar el so de l'animal** que hi surt; després col·loca la carta superior de la teva pila **al costat següent** de la fitxa de la taràntula.

Atenció: la vaca fa 'muu', l'ase 'ihà', la cabra 'bee', el gos 'bup', el gat 'mèu' i el lloro fa 'tiuuit'.



2) Carta d'animal amb dues taràntules

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta d'animal amb dues taràntules, primer has d'imitar **dues vegades el so de l'animal** que hi surt; després col·loca la carta superior de la teva pila **al costat següent**.



3) Carta d'animal sense taràntula

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta d'animal sense taràntula, col·loca la carta superior de la teva pila **al costat següent i sense fer cap soroll**.



4) Carta amb dos animals sense taràntula

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta amb dos animals, col·loca la carta superior de la teva pila **dos costats més enllà i sense fer cap soroll**.



5) Carta de taràntules

Si apareix una carta de taràntules, tots els jugadors han de picar la taula amb el palmell de la mà tan ràpid com puguin, per desfer-se de la bèstia repugnant. L'últim jugador a fer-ho haurà de prendre totes les cartes que hi ha a la taula i afegir-les a la seva pila.

Errors

Cada jugador té només **dos segons** per completar un moviment correctament (incloent-hi la possible imitació sonora i la col·locació de la carta en el lloc correcte). A més, la carta superior de la pila només es pot girar i col·locar sobre la taula **després** d'haver fet el so de l'animal (en cas que toqui imitar-lo!). Tothom que cometi un d'aquests errors:

- 1) trigar massa temps a fer el so, fer-lo massa d'hora, dubtar o fer un so equivocat o «no apte» (com ara un 'eeeh' o un 'baaa');
- 2) col·locar la carta sobre la taula massa tard o massa d'hora, o en un lloc equivocat, o
- 3) picar sobre la taula massa tard o quan no tocava (v. carta de taràntules)

ha de prendre totes les cartes de la taula i afegir-les a la seva pila.

Final de la partida i guanyador

El primer jugador que es quedi sense cartes guanya la partida!

Exemple

1. La Laia comença i juga la seva carta: un gos amb una taràntula.
2. En Daniel, el següent per l'esquerra, diu 'bup' i col·loca la seva carta: un gat sense taràntula.
3. La Júlia no diu res i col·loca la seva carta: una vaca amb dues taràntules.
4. L'Anna diu 'muu muu' i juga la seva carta... una carta de taràntules!
5. Tothom pica amb el palmell sobre la taula. En Daniel ha estat l'últim i pren totes les cartes que hi ha a la taula, les afegeix a la seva pila i continua el joc a partir d'ell. Juga la seva carta: un gat sense taràntula.
6. A la Júlia se li escapa un 'mèu'; s'ha equivocat, ja que la carta que tot just s'ha jugat era un animal sense taràntula. Pren la carta del Daniel, l'afegeix a la seva pila i reprèn el joc amb una nova carta.

El consell de la taràntula: primerament, familiaritzeu-vos amb el joc bàsic. Quan hàgiu assolit una certa fluïdesa, podeu augmentar-ne la dificultat amb les regles per a jugadors experimentats, de les més senzilles (*) a les més complicades (****).

Regles per a jugadors experimentats

* L'ase, cabut, jeu i no creu

Si el jugador anterior a tu ha jugat un ase (amb taràntula o sense, o fins i tot una carta amb dos ases), llavors no has de col·locar la teva carta un o dos llocs més enllà, **sinó al mateix lloc**, sobre l'ase i, si escau, amb el so corresponent.

**** El gos curiós toca el dos**

Si un jugador ha jugat un gos (amb taràntula o sense, o fins i tot una carta amb dos gossos), **es canvia el sentit amb què els jugadors col·loquen les cartes**. Tothom ha de seguir aquesta regla fins que surti un altre gos, moment en el qual el sentit torna a canviar. Fins i tot, si la primera carta de la partida és un gos, la següent carta s'ha de jugar en el sentit contrari a les agulles del rellotge.

***** La vaca lela corre que se les pela**

Si un jugador ha jugat una vaca (amb taràntula o sense, o fins i tot una carta amb dues vaques), **ha de jugar una altra carta** immediatament, just després d'haver fet 'muu' o d'haver-se quedat en silenci. Aquesta segona carta també s'ha de jugar un o dos llocs més enllà, com es faria normalment. Es considera un error que el següent jugador faci 'muu' o que jugui una carta massa aviat i, consegüentment, ha de prendre totes les cartes que hi hagi sobre la taula.

****** El lloro impertinent imita la gent**

Si surt un lloro sense taràntula, el següent jugador ha d'**imitar el so que ha fet el jugador anterior**. Una carta amb dos lloros fa que hagi de repetir aquest so dues vegades. Atenció: si jugues una carta de lloro amb una o dues taràntules, el jugador següent ha de cridar 'tiuuit' com ho faria normalment, una o dues vegades.



DEVIR
Devir

DEVIR IBERIA

Rosselló 184, 6-1
08008 Barcelona
www.devir.es

DEVIR LIVRARIA, LDA

Pólo Industrial Brejos de Carreiros
Armazém 4 – Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela, Portugal
www.devir.pt

Créditos

Producción editorial: **Xavi Garriga**

Adaptación gráfica: **Antonio Catalán**

Traducción en español: **Marià Pitarque y Marc Figueras**

Traduccion en català: **Marià Pitarque i Marc Figueras**

Tradução para português: **Pedro Venâncio**



Copyright 2009:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

Art.-Nr. 88863