

Танго тарантула

Автор: Жак Цаймет

Иллюстрации и графика: Рольф Вогт

Редактор: Клаудиа Вичорек

Игроки: 2-5

Возраст: от 7 лет

Время игры: 15-20 минут



Танго-тарантул



Карточка тарантула



Animal cards

Карточки с животными

В комплектацию входит:

- 120 карточек с изображением животных (собака, корова, ослик, коза, кошка, попугай)
- 5 карточек тарантула
- Танго-тарантул (пятисторонняя карточка)
- Правила игры

Суть и цель игры

Дикий тарантул отчаянно ищет себе какое-нибудь животное в качестве партнера по танцам! Но животные пугаются и каждый раз вскрикивают, когда волосатый и ядовитый паук смотрит на них! Победителем становится первый участник, который избавился от своих карточек.

Как подготовиться к игре

Положите Танго-тарантула на середину стола. Тщательно перемешайте все 120 карточек и поровну распределите их между всеми игроками. После этого возьмите свои карточки и держите их стопкой рубашкой вверх.

Как играть. Базовый вариант игры.

Игру начинает самый младший игрок и прикладывает верхнюю карточку из своей стопки короткой стороной к одной из сторон карточки Танго-тарантула. После этого наступает очередь игрока слева. Карточки раскладываются в направлении по часовой стрелке.

У каждой карточки свое значение:

- 1) Карточка с изображением животного и одним тарантулом
Если на карточке, которой ходил предыдущий игрок, изображено животное и один тарантул, прежде всего вы должны произнести звук изображенного животного, а затем положить верхнюю карточку из своей стопки.
Звуки животных: корова говорит: «му», ослик говорит: «и-а», коза говорит: «ме», собака говорит: «гав», кошка говорит: «мяу», попугай говорит: «ауа»
- 2) Карточка с изображением животного и двумя тарантулами
Если на карточке, которой ходил предыдущий игрок, изображено животное и два тарантула, сначала вы должны два раза произнести звук изображенного животного, а затем положить верхнюю карточку из своей стопки.
- 3) Карточка с изображением животного без тарантула
Если на карточке, которой ходил предыдущий игрок, изображено животное без тарантула, положите верхнюю карточку из своей стопки, не произнося никаких звуков.
- 4) Карточка с изображением двух животных без тарантула
Если на карточке, которой ходил предыдущий игрок, изображено два животных без тарантула, положите верхнюю карточку из своей стопки не к следующей по очереди стороне танго-тарантула, а через одну, не произнося никаких звуков.
- 5) Карточка тарантула
Когда появляется карточка тарантула, все игроки должны как можно скорее ударить рукой по столу, чтобы отпугнуть мерзкое существо. Игрок, который ударил по столу последним, должен забрать все карточки со стола и добавить их к своей стопке.

Ошибки: У каждого игрока есть две секунды на выполнение своего хода (за это время надо успеть издать звук животного и положить карточку).

Вместе с тем верхнюю карточку можно переворачивать и класть только после того, как был произнесен звук. Все, кто совершают следующие ошибки:

- 1) Мешкают, медлят или издают неверный звук (например, эм или б-а-а);
- 2) Издают неверный звук, произносят его слишком рано или слишком поздно или кладут свою карточку слишком рано или слишком поздно;
- 3) Ударяют по столу поздно или в несоответствующий момент (карточка тарантула)

должны взять все карточки со стола и добавить к своей стопке.

Конец игры и победитель

Первый игрок, который избавится от всех своих карточек, становится победителем!

Пример:

Тина начинает и ходит своей карточкой – собака и один тарантул.

Ее сосед слева Даниел говорит: «гав» и кладет свою верхнюю карточку – кошка без тарантула. Бьянка молчит и кладет свою карточку – корова с двумя тарантулами.

Анна говорит: «му-му» и ходит своей карточкой – карточкой тарантула. Все ударяют по столу. Даниел был медленнее всех. Он берет все карточки со стола, докладывает их к своим карточкам и начинает новый раунд. Он ходит своей карточкой – кошка без тарантула.

Бьянка говорит: «мяу», и это ошибка, потому что последний игрок играл карточкой с животным без тарантула. Она забирает карточку Даниела и начинает новый раунд.

Подсказка: Прежде всего научитесь играть в базовую игру. Как только вы наберете в ней скорость, вы можете повысить уровень сложности, применяя правила игры для опытных игроков.

(* = самый легкий уровень и **** = самый сложный уровень)

Правила для опытных игроков

*Упрямый ослик не хочет двигаться

Если предыдущий игрок ходил карточкой ослик (с тарантулом или без него или двойной карточкой), вы кладете свою карточку не по кругу, а на то же самое место – поверх ослика, произнося или не произнося соответствующий звук.

**Любопытная собака бежит в обратную сторону.

Если вы ходите карточкой собака (с тарантулом или без него или двойной карточкой), направление, в котором игроки раскладывают свои карточки, меняется. Это правило сохраняется до тех пор, пока не появится следующая собака.

После этого направление снова меняется. Если карточка собака становится первой в игре, следующей карточкой ходят в противоположном направлении.

*** Глупая корова играет снова

Если вам выпала корова (с тарантулом или без него или двойной карточкой), вы должны сразу же сделать ход другой карточкой после того, как прозвучало «му» или игроки промолчали. Затем делается один ход (если следующий игрок поторопился ходить или сказать «му» или положить свою карточку, это является ошибкой, и игрок должен забрать себе все карточки со стола).

**** Невоспитанный попугай всех передразнивает

Попугай без тарантула повторяет звук предыдущего игрока. Двойной попугай повторяет звук предыдущего игрока дважды. Пожалуйста, обратите внимание: в случае карточки с попугаем и тарантулом (тарантулами), попугай кричит: «ауа» как обычно.

