

JACQUES ZEIMET

TARANTEL TANGO.

M DREI
MAGIER



ICH GLAUB'
ICH SPINNE!

TARANTEL TANGO

Autor: Jacques Zeimet
 Illustration & Grafik: Rolf Vogt
 Redaktion: Claudia Wieczorek

Spieler(innen): 2 - 5
 Alter: ab 7 Jahren
 Spieldauer: 15-20 Minuten

Material

- 115 Tierkarten (Hund, Kuh, Esel, Ziege, Katze, Papagei)
- 5 Tarantelkarten
- 1 Tango-Tarantel (5-eckig)
- Spielregel



Spielidee und Spielziel

Die wilde Tango-Tarantel ist verzweifelt auf der Suche nach einem tierischen Tanzpartner. Die Tiere erschrecken jedoch beim bloßen Anblick der haarigen Giftspinne und schreien laut auf! Gewonnen hat, wer all seine Karten abgelegt hat.

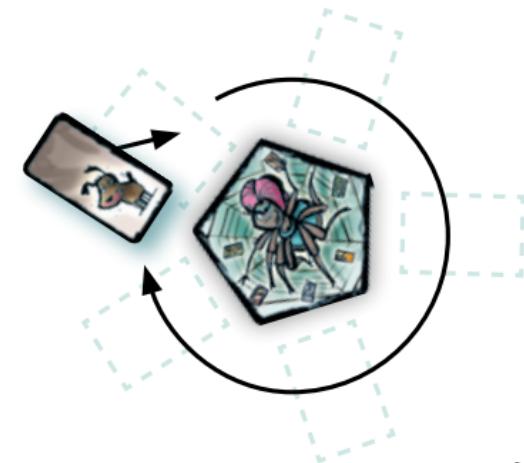
Spielvorbereitung

Legt die Tango-Tarantel in die Tischmitte. Mischt alle 120 Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig an die Spieler. Anschließend nimmt jeder Spieler seine Karten als verdeckten Stapel in die Hand.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt und legt blitzschnell die oberste Karte seines Handstapels offen auf eines der fünf Felder (Seiten) an der Tango-Tarantel.

Nun ist sein linker Nachbar an der Reihe. Abgelegt wird in Uhrzeigerrichtung.



Die verschiedenen Karten haben folgende Bedeutungen:



1) Tierkarte mit einer Tarantel

Zeigt die Karte deines Vorgängers ein Tier mit einer Tarantel, ahme **zuerst den Laut** des abgebildeten Tiers nach und lege dann zügig die oberste Karte deines Handstapel **ein Feld** weiter ab.



2) Tierkarte mit zwei Taranteln

Zeigt die Karte deines Vorgängers ein Tier mit zwei Taranteln, ahme zuerst **zweimal den Laut** des abgebildeten Tieres nach und lege dann zügig deine eigene Karte **ein Feld** weiter ab.



3) Tierkarte ohne Tarantel

Zeigt die Vorgängerkarte ein Tier ohne Tarantel, lege deine eigene Karte **ein Feld** weiter ab, **ohne einen Laut** zu machen.



4) Doppeltierkarte ohne Tarantel

Zeigt die Karte deines Vorgängers zwei Tiere, lege deine eigene Karte nicht **ein Feld**, sondern **zwei Felder** weiter ab **ohne einen Laut** zu machen.



5) Tarantelkarte

Erscheint eine Tarantelkarte, schlagen alle Spieler möglichst schnell mit der flachen Hand vor sich auf den Tisch, um die Biester zu verjagen. Der langsamste Spieler muss alle ausliegenden Karten in seinen Handstapel aufnehmen.

Fehler

Jeder Spieler hat nur **zwei Sekunden** Zeit, um seinen Spielzug (gegebenenfalls einen Laut nachahmen und ablegen) korrekt auszuführen. Dabei darf er seine oberste Karte immer erst umdrehen und ablegen, nachdem er den Laut gemacht hat! Wer einen Fehler begeht, d.h.

- 1) wer zu lange zögert, stottert, einen falschen Laut (wie z.B. äh oder ööööhmmmm) macht,
- 2) wer falsch, zu spät oder auch zu früh ruft oder ablegt,
- 3) wer falsch oder als Letzter auf den Tisch klatscht (Tarantelkarte), muss alle ausliegenden Karten aufnehmen und startet die neue Runde.

Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat, gewinnt das Spiel!

Beispiel:

1. Tina beginnt und legt eine Hundekarte mit Tarantel ab.
2. Ihr linker Nachbar Daniel ruft „Wau“ und spielt seine oberste Karte aus, diese zeigt eine Katze ohne Tarantel.
3. Bianca schweigt und legt eine Kuhkarte mit zwei Taranteln ab.
4. Anna macht „Muh Muh“ und spielt eine Tarantelkarte aus.
5. Alle schlagen mit der flachen Hand auf den Tisch. Daniel ist am langsamsten. Er nimmt alle ausliegenden Karten unter seinen Handstapel und startet eine neue Runde. Er legt eine Katze ohne Tarantel.
6. Bianca macht „Miau“ - das ist falsch, da auf der Vorgängerkarte ein Tier ohne Tarantel abgebildet ist. Sie nimmt die ausliegende Karte auf die Hand und beginnt eine neue Runde.

Tarantel-Tipp: Spielt zunächst das Grundspiel. Beherrscht ihr dieses in einem flotten Tempo, könnt ihr durch Hinzunehmen der einzelnen Fortgeschrittenenregeln den Schwierigkeitsgrad erhöhen.
(* = „leicht“ bis ****= „nur für Profis“)

Regeln für Fortgeschrittene

* Der störrische Esel bleibt stehen

Zeigt die Vorgängerkarte einen Esel (mit/ohne Tarantel oder Doppelkarte), musst du deine eigene Karte nicht ein oder zwei Felder weiter, sondern **auf das gleiche Feld**, also auf den Esel, legen.
(Natürlich mit oder ohne Laut.)

** Der neugierige Hund läuft in die andere Richtung

Wird ein Hund (mit/ohne Tarantel oder Doppelkarte) gespielt, **wechselt die Ablegerichtung** der Karten. Diese wird so lange beibehalten, bis der nächste Hund auftaucht. Dann kommt es erneut zu einem Richtungswechsel. Wird eine Hundekarte als erste Karte ausgespielt, muss die nächste Karte entgegen dem Uhrzeigersinn ausgelegt werden.

*** Die blöde Kuh spielt noch einmal

Wer eine Kuh (mit/ohne Tarantel oder Doppelkarte) ausspielt, ist gleich **noch einmal an der Reihe**, indem er muht bzw. schweigt.
Dann legt er seine nächste Karte ein oder zwei Felder weiter ab.
(Ist der nachfolgende Spieler zu hastig, muht oder legt er seine Karte zu früh ab, hat er einen Fehler begangen und muss alle ausliegenden Karten nehmen.)

**** Der freche Papagei plappert alles nach

Der Papagei ohne Tarantel **imitiert den vorherigen Spieler**. Der Doppelpapagei wiederholt demzufolge zwei Mal das Laut des vorherigen Spielers. Achtung: Bei den Papageikarten mit Tarantel ruft der Papagei weiterhin ganz normal „Aua“.

