

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



TARENTULE TANGO



Plaque Tarentule Tango

Auteur : Jacques Zeimet
 Illustrations & Graphisme : Rolf Vogt
 Rédaction : Claudia Wieczorek
 Traduction: Eric Bouret

Joueurs: 2 à 5
Âge: à partir de 7 ans
Durée: 15 à 20 min



Cartes Tarentules

Contenu

- 115 cartes Animal (chien, vache, âne, chèvre, chat, perroquet)
- 5 cartes Tarentules
- 1 plaque Tarentule Tango (pentagone)
- cette règle



Cartes Animal

Principe et but du jeu

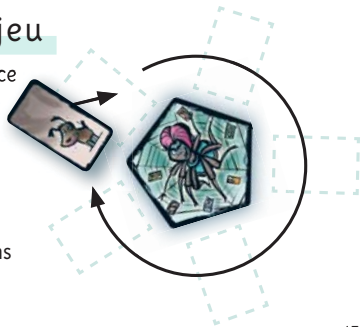
Tarentule Tango ne tient plus en place et cherche désespérément un animal pour danser avec elle. Mais tous prennent peur à la vue de l'araignée velue et venimeuse et poussent des cris terribles ! Le vainqueur sera le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes.

Préparation du jeu

Placer la plaque Tarentule Tango au milieu de la table. Mélanger les 120 cartes et les distribuer équitablement à tous les joueurs. Chacun forme ensuite un paquet qu'il tient face cachée dans sa main.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence et pose le plus vite possible la carte supérieure de son paquet sur l'une des 5 cases (côtés) autour de Tarentule Tango. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche. Les cartes sont posées dans le sens des aiguilles d'une montre.



Signification de chaque type de carte :



1) Carte Animal avec une tarentule

Si la carte du joueur précédent montre un animal avec une tarentule, le joueur suivant doit **d'abord imiter le cri** de l'animal représenté puis pose la carte supérieure de son paquet sur **la case suivante**.

Cris des animaux : La vache crie « meuh », l'âne « hi-han », la chèvre « mêmê », le chien « ouaf », le chat « miaou » et le perroquet « Aïe ! ».



2) Carte Animal avec deux tarentules

Si la carte du joueur précédent montre un animal avec deux tarentules, le joueur suivant doit **d'abord imiter deux fois le cri** de l'animal représenté puis poser la carte supérieure de son paquet sur **la case suivante**.



3) Carte Animal sans tarentule

Si la carte du joueur précédent montre un animal sans tarentule, le joueur suivant pose la carte supérieure de son paquet sur **la case suivante sans pousser de cri**.



4) Carte Double animal sans tarentule

Si la carte du joueur précédent montre un double animal sans tarentule, le joueur suivant pose la carte supérieure de son paquet **deux cases plus loin sans pousser de cri**.



5) Carte Tarentules

Si la carte Tarentules apparaît, tous les joueurs frappent le plus rapidement possible la main à plat sur la table pour chasser ces bestioles. Le plus lent doit récupérer dans son paquet toutes les cartes déjà posées.

Erreurs

Chaque joueur ne dispose que de **2 secondes** pour jouer correctement (voire imiter un cri et poser une carte). Il ne peut retourner et poser sa carte qu'une fois qu'il a (si nécessaire) poussé le cri ! S'il se trompe, c'est-à-dire :

- 1) s'il hésite trop longtemps, bafouille, pousse le mauvais cri (par exemple êêh ou hummm),
- 2) s'il ne pose pas sa carte sur la bonne case, trop tôt ou trop tard,
- 3) s'il tape alors qu'il ne faut pas ou est le dernier à taper (carte Tarentules),

alors le joueur doit récupérer toutes les cartes jouées et il entame un nouveau tour.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier à s'être défaussé de toutes ses cartes remporte la partie.

Exemple:

1. Tina commence et place un chien avec une tarentule.
2. Son voisin de gauche crie « Ouaf » et joue la 1^{re} carte de son paquet : un chat sans tarentule.
3. Bianca se tait et pose une vache avec deux tarentules.
4. Anna crie « meuh – meuh » et pose une carte Tarentules.
5. Tous frappent de la main sur la table. Daniel est le plus lent. Il récupère toutes les cartes jouées sous son paquet et entame un nouveau tour. Il pose un chat sans tarentule.
6. Bianca crie « miaou ». Erreur, car la carte précédente représente un animal sans tarentule ! Elle récupère la carte posée et entame un nouveau tour.

Conseil : Commencer par le jeu de base. Une fois cette version bien maîtrisée à un rythme soutenu, il est possible d'ajouter les différentes règles avancées pour accroître le niveau de difficulté (de * = facile à **** = experts).

Règles avancées

* L'âne têtu refuse d'avancer

Si la carte jouée précédemment montre un âne (avec ou sans tarentule ou double), le joueur suivant ne doit pas placer sa carte une case plus loin mais **sur la même case**, c'est-à-dire recouvrir l'âne (bien sûr, avec ou sans cri).

**** Le chien curieux part en sens contraire**

Si la carte jouée est un chien (avec ou sans tarentule ou double), **le sens de pose des cartes change** jusqu'à ce qu'un nouveau chien apparaisse. Le jeu revient alors en sens normal. Si la première carte jouée est un chien, la carte suivante doit être posée dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour de Tarentule Tango.

***** La vache stupide rejoue**

Le joueur qui retourne une vache (avec ou sans tarentule ou double), **rejoue une nouvelle fois** sans oublier de crier ou de se taire. Il pose ensuite sa carte sur la case suivante. (Si le joueur suivant est trop pressé, s'il meugle ou pose sa carte trop tôt, il s'est trompé et doit récupérer toutes les cartes jouées.)

****** L'insolent perroquet imite tout le monde**

Le perroquet sans tarentule **imite le joueur précédent**. Le double perroquet imite deux fois le cri du joueur précédent. Attention : le perroquet avec tarentule(s) continue de crier « aïe ! » normalement.

