

MANGO TANGO

Leo Colovini & Dario De Toffoli
Pour 2 à 7 joueurs à partir de 10 ans
Jeu Piatnik Ref.: 611209
© 2005 by Piatnik, Wien
Printed in Austria

Contenu:

108 cartes (9 séries de cartes de 9 couleurs différentes).
Chaque série comprend 12 cartes numérotées de 1 à 12.

Idée du jeu:

Il s'agit de participer à la sélection de 5 cartes, communes à tous les joueurs, qui se connecteront soit par la couleur, soit par la valeur aux cartes de son propre jeu.

But du jeu:

Gagner un maximum de points.

Préparation:

Bien mélanger les cartes et en distribuer **10** à chaque joueur.
Les cartes restantes forment une **pioche** et sont placées au centre de la table face cachée. Le jeu se joue en plusieurs parties dont le nombre est décidé en début de jeu.

Déroulement du jeu:

A) Sélections:

Cinq cartes communes à tous les joueurs doivent être sélectionnées.
Les **sélections** se déroulent de la manière suivante:

a) Présentation de la carte «candidate»

La première carte de la pioche est retournée face visible et devient la carte «candidate».

b) Le vote

Chaque joueur fait une offre en posant une carte de sa main face cachée.

b) Résultat

Toutes les cartes sont retournées, face visible, en même temps. Le joueur ayant joué la **carte la plus forte** décide alors soit de **sélectionner** soit de **ne pas sélectionner** la carte «candidate».

Si deux joueurs ou plus sont ex-æquos , leurs cartes ne sont pas prises en compte, c'est le joueur qui a posé la deuxième plus forte valeur qui l'emporte.
Exemple:

Cartes de votes : 12-10- 9- 3 c'est le 12 qui l'emporte.

Cartes de votes : 10-10- 9 -3 c'est le 9 qui l'emporte.

Cartes de votes : 10-10-10-3 c'est le 3 qui l'emporte.

*Cartes de votes : 10-10- 9- 9 Vote **null**!*

- 1)- Le joueur ayant joué la carte la plus forte décide de sélectionner la carte «candidate»:
La carte est posée au centre de la table. Les cartes de vote sont écartées.
Une nouvelle carte " candidate " tirée de la pioche est présentée face visible.
 - 2)- Le joueur décide de **ne pas sélectionner** la carte «candidate», ou bien en cas de vote nul:
La carte «candidate» et les cartes de vote sont écartées. Tous les joueurs piochent une nouvelle carte et une nouvelle carte «candidate» tirée de la pioche est présentée.
- d) **Fin des sélections:** Les sélections se terminent avec la 5e carte sélectionnée. Tous les joueurs ont alors cinq cartes en main.

B) Connexion et fin du jeu

Les sélections terminées, tous les joueurs posent face visible leurs cinq dernières cartes en main et font le décompte des connexions entre leurs cartes et les cartes sélectionnées.

Il y a une connexion entre deux cartes de même **couleur** ou deux cartes même **valeur**:

Exemple:

Situation en fin de jeu

Joueur A



Joueur B



Joueur A:

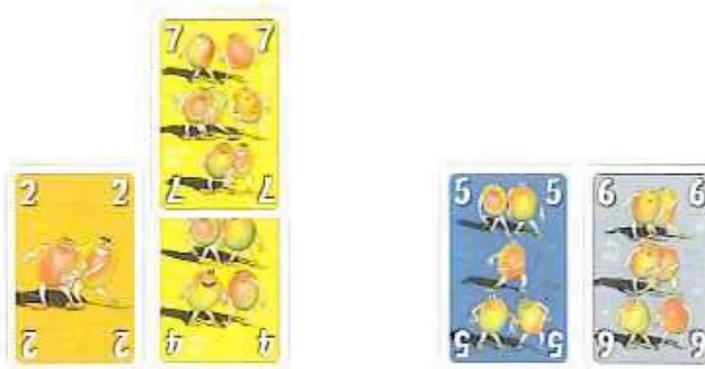
Toutes les cartes sont connectées : le 4 et le 7 jaune avec le 3 jaune, le 5 bleu

foncé avec le 5 bleu clair, le 2 orange avec le 2 vert et le 6 gris avec le 6 rouge.

Joueur B:

4 cartes sont connectées car le 7 bleu n'est connecté ni par la couleur, ni par la valeur.

Joueur A



Cartes sélectionnées



Joueur B



Chaque joueur totalise et note les points des cartes connectées:

Exemple: Le Joueur A: $2 + 4 + 7 + 5 + 6 = 24$ points

Le Joueur B: $3 + 3 + 9 + 4 = 19$ points

Toutes les cartes sont battues à nouveau, une nouvelle partie commence.

Fin du Jeu:

A la fin de la dernière partie, les joueurs additionnent leurs points, le gagnant est le joueur totalisant le plus de points.