

MANGO TANGO

von Leo Colovini & Dario De Toffoli

für 2-7 Spieler ab 10 Jahren

Piatnik-Spiel Nr. 611209

© 2005 by Piatnik, Wien

Printed in Austria

Spielinhalt:

108 Zahlenkarten, jeweils die Werte von 1 bis 12 in 9 verschiedenen Farben

1 Spielregel

Zusätzlich wird ein Blatt Papier und ein Stift benötigt, um die Punkte zu notieren.

Spielziel:

Es wird in zwei Phasen gespielt: Erst wird um die Formationskarten gesteigert. Die Formationskarten sind die Basis für die Bewertung und gelten für alle Spieler. Dann werden die entsprechenden Tänzer ins Turnier geschickt. Wem gelingt es, die meisten Tänzer ins Finale des Turniers zu schicken?

Spielvorbereitung:

Der Kartengeber wird ausgelost. Die Zahlenkarten werden gut gemischt und an jeden Spieler werden 10 Karten verdeckt ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt. Es werden mehrere Runden gespielt. Die Anzahl der Runden wird vor Spielbeginn bestimmt.

Spielablauf:

Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

1. Ersteigern der Formationskarten:

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Er deckt die oberste Karte des Stapels auf und legt sie, für alle Spieler gut sichtbar, in die Mitte des Tisches. Sie ist die erste Formationskarte. Alle Spieler vergleichen diese aufgedeckte Karte mit ihren Handkarten und steigern um das Recht zu entscheiden, ob die Karte als Formationskarte bleibt oder aus dem Spiel kommt.

Wichtig: Nur Handkarten, die Übereinstimmungen mit Formationskarten haben, zählen und bringen Punkte!

- Jeder Spieler wählt eine seiner Handkarten und legt sie verdeckt vor sich ab. Danach wird diese Karte von allen Spielern gleichzeitig aufgedeckt.
- Der Spieler, der den höchsten Wert ausgespielt hat, darf entscheiden, ob die Formationskarte bleibt oder nicht. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler mit dem nächst höheren Wert.

Anmerkung: Bieten zwei oder mehrere Spieler den gleichen Wert, werden diese Karten nicht berücksichtigt. Der Spieler mit dem höchsten Einzelgebot darf entscheiden. Gibt es kein Einzelgebot, kommen alle Karten, mit denen gesteigert wurde, aus dem Spiel, jeder hebt eine neue Karte vom Stapel ab und es wird noch einmal um dieselbe Formationskarte gesteigert.

Die Karten, mit denen gesteigert wurde, kommen aus dem Spiel.

- o Entscheidet sich der Spieler **gegen** die Formationskarte, kommt sie aus dem Spiel und eine neue Karte wird aufgedeckt. Jeder Spieler nimmt **eine zusätzliche Karte** vom Stapel auf die Hand.
- o Entscheidet er sich für die Formationskarte, bleibt sie liegen und die nächste Karte wird vom Stapel aufgedeckt und neben die vorige gelegt. Die Spieler bekommen **keine zusätzliche Karte** vom Stapel.

Es wird so lange gesteigert, bis 5 Karten offen nebeneinander liegen. Diese 5 Karten sind die Formationskarten.

Beispiel:
Formationskarten



2. Tänzer ins Turnier schicken:

Jeder Spieler hat 5 Karten auf der Hand behalten; das sind seine Tänzer-Karten. Sie werden nun offen auf den Tisch gelegt.

Ins Turnier geschickt werden können alle Tänzer-Karten die in **Farbe** oder **Wert** mit **mindestens** einer der Formationskarten **übereinstimmen**.

Rundenabrechnung:

Jeder Spieler prüft, welche seiner Tänzer-Karten er ins Turnier schicken kann. Karten die weder Übereinstimmung in der Farbe noch im Wert mit einer der Formationskarten haben, kommen aus dem Spiel.

Anschließend addieren alle Spieler die Werte der Karten, die sie ins Turnier schicken konnten. Der Spieler mit dem höchsten Ergebnis gewinnt die Runde. Die Punkte werden notiert.

Danach endet die Runde. Alle Karten werden wieder gemischt und eine neue Runde beginnt.

Beispiel:
Tänzer von Spieler A



Spieler A : Er findet für alle Tänzer-Karten Übereinstimmungen: Seine orange 2 passt im Wert, seine gelbe 7 und seine gelbe 4 in der Farbe, seine dunkelblaue 5 im Wert und seine graue 6 ebenfalls im Wert.

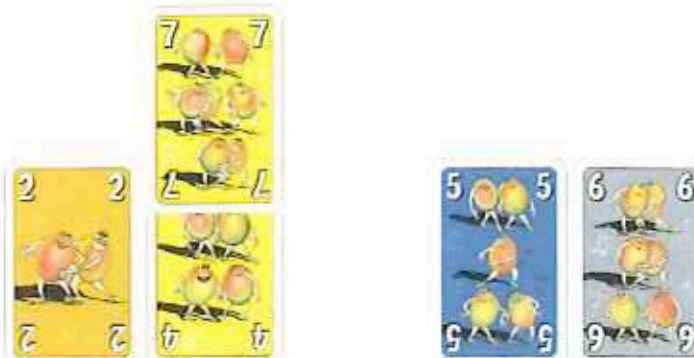
Tänzer von Spieler B



Spieler B: Findet bei 4 Tänzer-Karten Übereinstimmungen. Seine grüne 3 passt in der Farbe, seine rote 3 im Wert (oder in der Farbe), seine hellblaue 9 in der Farbe. Seine dunkelblaue 7 konnte er nicht unterbringen.

Beispiel:
Abrechnung

Spieler A



Formationskarten



Spieler B



Spieler A erreicht 24 Punkte. $(2+4+7+5+6 = 24)$

Spieler B erreicht 19 Punkte. $(3+3+9+4 = 19)$

Spielende:

Das Spiel endet, nachdem die vor dem Spiel bestimmte Anzahl an Runden gespielt wurde. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.