

# 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.