

# MANGO TANGO

Tervezte: Leo Colovini és Dario De Toffoli

2-7 játékos részére 10 éves kortól

Piatnik játékszám: 611209

© 2005 by Piatnik, Wien  
Származási hely: Ausztria

## A játék tartalma:

108 játékkártya / 9 színben, színenként 1-12 értéklappal.

1 játékleírás

*A pontok felírásához szükség van még papírra és ceruzára!*

## A játékos célja:

Lehetőség szerint minél több lapkombinációt (**táncpartnert**) a felfordított lapok (**szólólapok**) valamelyikéhez illeszteni.

Ez nem is olyan egyszerű, mert könnyen megtörténhet, hogy egy játékos társa kiszavazza a játékból azt a szólólapot, amelyhez a játékos lapot (táncpartnert) akart illeszteni.

A játék két szakaszból áll: az első, melyben a játékosok sorban felfordítják és megtartják, vagy kiteszik a játékból a szólólapokat, a másodikban a játékosok a szólólapokhoz illesztik lapkombinációikat.

## A játék előkészítése:

A játékosok megegyeznek abban, hogy hány fordulót kívánnak játszani és kiválasztják az első forduló osztó játékosát, aki minden játékosnak 10 lefordított lapot ad a kezébe. Az osztó játékos a maradék lapokból paklit képez. Az szólólapot az osztó játékos minden játékos által jól látható helyre, az asztal közepére, a pakli mellé teszi.

## A játék menete:

Minden forduló két szakaszból áll:

### 1. Szólólapok felfordítása és kiválasztása:

A játék menete az óramutató járásával megegyező irányú. Az osztótól balra ülő játékos felfordítja a pakli legfelső lapját. A játékosok összehasonlítják kezeikben tartott lapokat az első szólólappal és megkezdődik a versengés a döntésért, hogy ez az első szólólap benmaradjon a játékban, vagy sem.

*Megjegyzés! Csak azokat a lapkombinációkat lehet a játék végén értékelni, melyeket a játékos a szólólapok valamelyikéhez illesztett.*

- A szólólap sorsáról a játékosok úgy döntenek, hogy kezeikben tartott lapok közül kiválasztanak és lefordítva maguk elé tesznek egy lapot. Miután minden játékos

kitett egy lapot, a játékosok egyszerre fordítják fel a kitett lapjaikat.

- A szólólap sorsáról az a játékos dönthet, aki a legnagyobb értékű lapot tette ki. Egyezőség esetén a második legnagyobb értékű lap tulajdonosa dönt.

*Megjegyzés: abban az esetben, ha két, vagy több játékos is ugyanakkora értékű lapot tett ki, akkor ezeket a lapokat nem kell figyelembe venni és a szólólap sorsáról a következő legnagyobb egyedi értékű lap tulajdonosa dönt. Ha nincsen egyedi lap, akkor az összes kitett lapot ki kell tenni a játékból és a játékosoknak új lapot kell húzniuk a pakliból.*

A játékosok a licitálásra kitett lapokat kiveszik a játékból.

◦ Ha a játékos amellet voksol, hogy a lap **kikerüljön** a játékból, akkor a játékosok **kiveszik** ezt a szólólapot a játékból. A következő játékos felfordítja a pakli legfelső lapját, **és minden játékos húz egy lapot** a pakliból.

◦ Ha a játékos amellet voksol, hogy a lap **benmaradjon** a játékban, akkor a szólólap felfordítva a pakli mellett marad az asztalon és a következő játékos felfordítja a pakli legfelső lapját. A **játékosoknak nem kell lapot** húzniuk a pakliból.

- A játékosok addig fordítják fel a pakli lapjait, és döntenek a lapok sorsáról, míg 5 lap marad felfordítva, ez az 5 lap lesz az **5 szólólap**.

Példa:

Szólólapok

## 2. A játékosok a szólólapokhoz illesztik a táncpartnereket

Minden játékos a kezében maradt 5 lapot felfordítva maga elé teszi

A szólólapokhoz lehet illeszteni az olyan lapokat, melyek színben, vagy értékben valamelyik szólólappal megegyeznek.

### Értékelés:

Miután minden játékos a szólólapok valamelyikéhez illesztette kézben tartott lapjai közül azokat, melyekre lehetősége volt, és a lehetőség szerinti legtöbb táncspárt alkotta meg, a játékosok értékelik a fordulót. A játékosok összeadják lerakott lapjaik értékét. Azokat a lapokat, melyeket a játékosok nem tudtak a szólólapok valamelyikéhez illeszteni, ki kell venni a játékból. A játékosok összeadják lerakott lapjaik értékét. A fordulót az a játékos nyeri, aki a legnagyobb értéket érte el. Ezek után a játékosok az összes lapot újra megkeverik és új fordulót kezdenek. A játékosok felírják a fordulókban megszerzett pontjaikat, majd a játék végénél összegzik azokat.

Példa:

„A” játékos lapjai



„A” játékos minden lapját a szőlőlapokhoz tudja illeszteni, a következők szerint: narancssárga 2-es lapot értékkel, sárga 7-es és 4-es színnel, a sötétkék 5-ös és szürke 6-ost szintén értékkel tudja beilleszteni.

Példa:

„B” játékos lapjai



„B” játékos 4 lapját tudja a szőlőlapokhoz illeszteni, a következők szerint: zöld 3-as színnel, piros 3-as értékkel, világoskék 9-es értékkel.

A sötétkék 7-es lapot nem tudta beilleszteni.

Példa:

Értékelés

„A” játékos lapjai



Szőlőlapok



„B” játékos lapjai



„A” játékos 24 pontot ért el ( $2+4+7+5+6=24$ ).

„B” játékos 19 pontot ért el ( $3+3+9+4=19$ ).

### A játék vége:

A játéknak akkor van vége, ha a játékosok az előre megbeszélte fordulókat lejátszották. Az a játékos a nyertes, akinek a játék során a legtöbb pontot sikerült összegyűjtenie.