

# Le tango de Tarentule

Jacques Zeimet



REGLE DU JEU

# Le TANGO de TARENTULE

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

## Contenu

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

2



Plaque Tarentule Tango



Cartes Tarentules



Cartes Animal

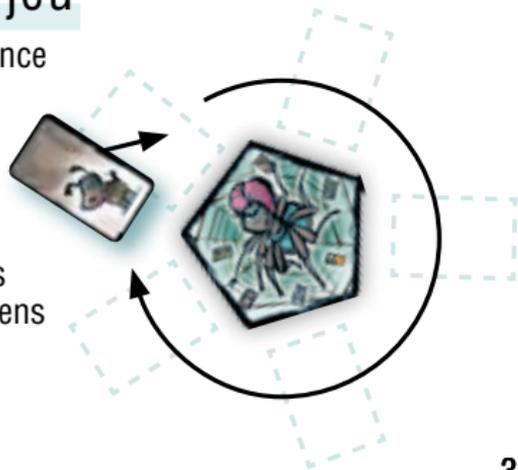
Tarentule Tango ne tient plus en place et cherche désespérément un animal pour danser avec elle. Mais tous prennent peur et poussent des cris terribles à la vue de l'araignée velue et venimeuse ! Le vainqueur sera le premier joueur à se débarrasser de toutes ses cartes en respectant les règles suivantes.

## 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 poser la carte supérieure de son paquet sur la case suivante.

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



### 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 (1, 2 ou aucun cri et poser une carte au bon emplacement). 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, ou s'il la pose 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 puis entamer ensuite 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 1ère 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 « coco ! » normalement.





Fabriqué en Allemagne par  
DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)

Distribution française :



BP 30 - F 62930  
Wimereux

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)