

TANQUERO[®]

MUCHO MÁS QUE UN BAILE
MUCHO MÁS QUE UN JUEGO



REGOLAMENTO

Autore
ROBERTO FABBRONI

Revisione 20.22.10.02

FOGALOMTÁR

MILONGA	Ez a kifejezés a helyet jelenti, ahol a tangót táncolják, de egyúttal egy zenei műfajt is jelöl.
TANDA	Egy dalokból álló sorozat (általában 4), amit rendszerint ugyanaz a zenekar játszik, és ugyanazzal a partnerrel táncolják végig.
CORTINA	Egy rövidebb időtartamú zeneszám, teljesen eltérő zenei műfajban, amely a különböző TANDÁKAT választja el egymástól.
MIRADA	Egy játék a pillantásokkal, amely célja a táncpartnerek kiválasztása, amit mindkét fél egy fejbólintással erősít meg.
RONDA	Az óramutató járásával ellentétes irányú haladási irány körbe, amelyet a táncpárok a figurák végrehajtása közben végeznek.
ADORNOS Embellishments	Díszítések, mozdulatok, amelyek elegánsabbá teszik a táncot, és személyes értelmezést adnak a zenének.
VALS	A három zenei műfaj egyike, amely a TANGÓ és MILONGA mellett egy táncesten előfordul, könnyedséget és folyékonyt fejez ki.

TANQUERO

Játékosok száma	2-4
Játék időtartama	60perc
Optimális életkor	14+

A doboz tartalma

1 TÁBLA
táncparkett



4 BÁBU
tangópár



20 kártya
MIRADA



7 zenekar kártya
ORQUESTA



40 kártya (INT)
PARTNER



20 kártya (PRI)
KEZDŐ



40 kártya
TANQUERO



80 kártya
FIGURA



300 speciális "drágakő"



Argentin tangó

Az argentin tangó egy eleganciával és szenvedéllyel teli tánc, amely az improvizációra épül; a táncosok képzeletére van bízva, hogy miként alakítják saját táncukat, mintha egy párbeszédet folytatnának. Néhány egyszerű szabály, két test, amely találkozik egy ölelésben, egy egyedülálló és mindig más találkozás, amely a tiszteleten és a másokra való figyelmen alapul.

Áttekintés

A játékos a TANGUERO szerepét ölti magára egy klasszikus MILONGA esten.

A TANDA zenekara alapján meghív egy PARTNERT(INT kártya) vagy egy KEZDŐT (PRI kártya) táncolni, és végrehajtja a táncfigurákat a táncparketten.

Az a játékos, aki hiba nélkül hajt végre egy FIGURÁ-t, megkapja a KÜLÖNLEGES DRÁGAKÖVET amelyet a végrehajtott FIGURA kártya jelöl.

A játék 6 játékkör után ér véget, amelyeket TANDÁnak neveznek.

A játékkörök sorrendje

1° Tangó tanda	4 dal	4 figura
2° Tangó tanda	4 dal	4 figura
3° Vals tanda	3 dal	6 figura
4° Tangó tanda	4 dal	4 figura
5° Tangó tanda	4 dal	4 figura
6° Milonga tanda	3 dal	9 figura

A játék célja

A játék lényege az, hogy a játékosok minél több speciális követ gyűjtsenek össze a Táncfigurák végrehajtásával .

INSTRUKCIÓK

Játéktábla alapkészlet

- Helyezze el a 4 színes BÁBUT megfelelő mezőkre.
- Helyezze el a kártyapaklikat (TANGUERO-PARTNER(INT) -KEZDŐ(PRI) -ORQUESTA a JÁTÉK TÁBLÁN a kijelölt helyeken (FIGYELEM: távolítsa el a MIGUEL FALO' és RODOLFO PIACI kártyákat, és tegye őket félre, szükség lesz rájuk majd a Vals és Milonga TANDÁK során).
- Helyezze el a FIGURA kártyapaklit a táblán egy olyan helyre, amely hozzáférhető minden játékos számára.

Játékos Készlet

Minden játékos húz 5 kártyát a MIRADA pakliból (négy 1-4 számú kártyát, plusz egy "ÉRZÉS" kártyát).



6 A játékforduló fázisai

A Cortina: Állítsa fel a TÁBLÁT/táncparkett és ossza ki a kártyákat.

A Mirada: Formálja meg a tangópárokat.

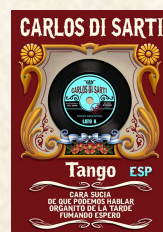
A Tanda: Játsszon a FIGURA kártyákkal a TÁBLÁN való mozgáshoz.

A Cortina - állítsa fel a táblát

- Minden játékos elhelyezkedik az asztalnál, és a játék során a TÁBLA előtt, a saját térfelén használja a BÁBUT.
- Minden játékos húz 1 kártyát a TANGUERO pakliból, és hozzáadja a már birtokában lévő TANGUERO kártyákhoz, anélkül, hogy megmutatná az ellenfeleknek (Az első TANDÁNál csak egy TANGUERO kártyánk lesz; a játék végére 5 TANGUERO kártyát fogunk gyűjteni; az utolsó Tandánál a TANGUERO kártyákat nem osztjuk ki).
- Egy véletlenszerű játékos 4 KEZDŐ (PRI) kártyát húz, és lefelé fordítva elhelyezi őket a TÁBLÁN, a P betűvel jelölt helyeken.
- Egy véletlenszerű játékos annyi PARTNER kártyát húz, ahány játékos játszik (pl. 4 játékos /4 kártya, 3 játékos /3 kártya, 2 játékos /2 kártya), és felfordítva elhelyezi őket a TÁBLÁN, az 1 - 4 számokkal jelölt "székeken"

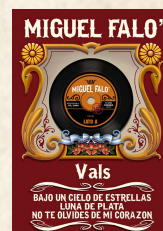
Ha TANGÓ tandát csinálunk

- Egy véletlenszerű játékos megkeveri az 5 ORQUESTA (zenekar) kártyát a tangó műfajból, és húz egy lapot, majd felfordítva elhelyezi a játék táblán (a doboz alja használható a fordulószámlálóként az ORQUESTA kártyákhoz).
- Az kihúzott ORQUESTA kártya színe alapján helyezze el a megfelelő színű drágakő zacskót a TÁBLÁN.
- Minden játékos húz 4 kártyát a FIGURA pakliból, és lefelé fordítva elhelyezi őket maga előtt.



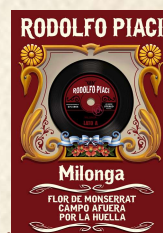
Ha vals tandát csinálunk

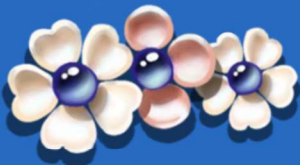
- Egy véletlenszerű játékos felfordítva elhelyezi a VALS műfajú ORQUESTA kártyát a TÁBLÁN.
- Minden játékos húz 6 kártyát a FIGURA pakliból, és lefelé fordítva maga elé teszi.



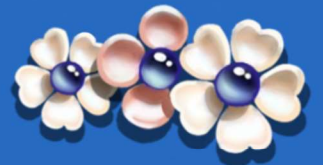
Ha MILONGA tandát csinálunk

- Egy véletlenszerű játékos felfordítva elhelyezi a MILONGA műfajú ORQUESTA kártyát a TÁBLÁN.
- Minden játékos húz 9 kártyát a FIGURA pakliból, és lefelé fordítva elhelyezi őket maga előtt.





TANGUERO®



1° TANDA
TANGO

2° TANDA
TANGO

3° TANDA
VALS

4° TANDA
TANGO

5° TANDA
TANGO

6° TANDA
MILONGA



A Mirada – Alakítson tangópárokat

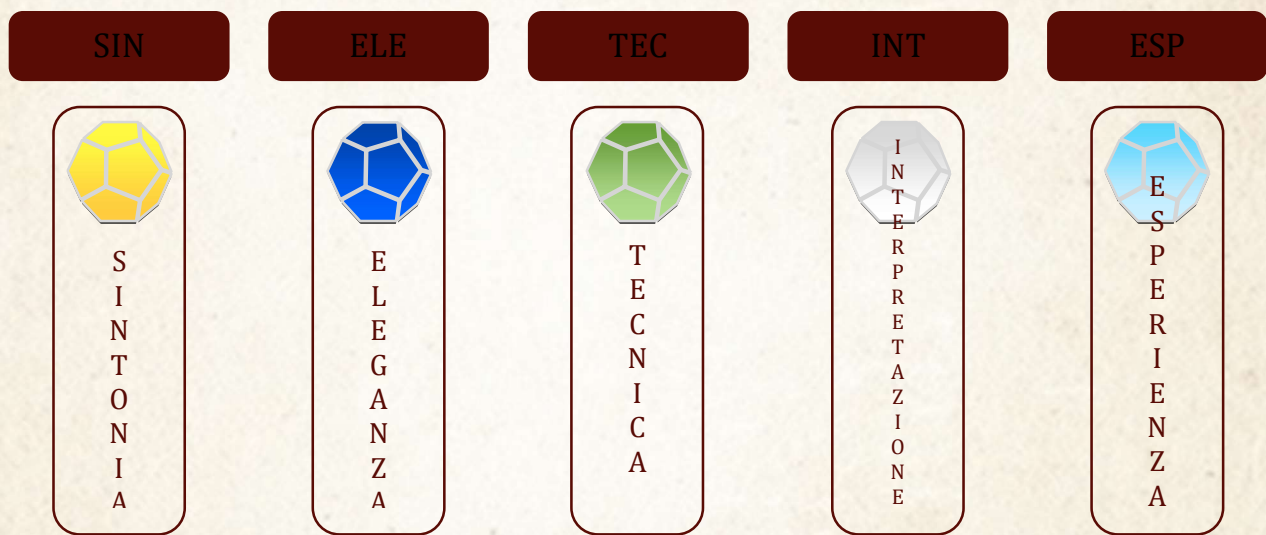
- Minden játékosnak ki kell választania a rendelkezésre álló TANGUERO kártyák közül egyet, és a TÁBLÁN lévő PARTNER kártyák közül is egyet, hogy megalkossa a tangópárt, anélkül, hogy azt az ellenfelei tudnák, hogy azok melyikek.
- Minden PARTNER kártya a TÁBLÁN egy olyan széken van elhelyezve, amely előtt egy szám (1, 2, 3, 4) áll.
- Minden játékos kiválaszt egy számozott PARTNER kártyát az azonos számozású MIRADA kártya használatával, amelyet a kezében tart a választott TANGUERO kártyával együtt, anélkül, hogy megmutatná az ellenfeleknek.
- Amikor minden játékos választott, egyszerre felfedik a MIRADA és TANGUERO kártyákat, amelyeket minden játékos a kezében tart, és ellenőrzik, hogy a játékos megszerezte-e a választott PARTNER kártyát.

MINDEN JÁTÉKOS MÁS PARTNER KÁRTYÁT VÁLASZTOTT

- Az a játékos, aki a legkisebb értékű PARTNER kártyát választotta, elhelyezi a BÁBUJÁT a két csillaggal jelölt mező egyikén, a választott számozású PARTNER kártya előtt. (lásd: 7. oldal, ábra).
- A játékos felveszi a PARTNER kártyát, és felfordítva elhelyezi maga előtt.
- A játék a balra ülő játékoskal folytatódik.
- Amikor minden játékos befejezte ezt a fázist, továbblépnek a következő fázisra, a TANDÁRA.

KETTŐ VAGY TÖBB JÁTÉKOS VÁLASZTOTTA UGYANAZT A PARTNER KÁRTYÁT

- Minden TANGUERO kártya 5 tulajdonsággal és 5 különböző értékkel rendelkezik, és alul középen található a kedvenc ORQUESTA/ZENEKAR neve.
- Minden PARTNER kártyának csak 1 tulajdonsága, amely a jobb felső sarokban van kiemelve. (SIN=HARMÓNIA, ELE=ELEGANCIA, TEC=TECHNIKA, INT=ÉRTELMEZÉS, ESP- TAPASZTALAT)



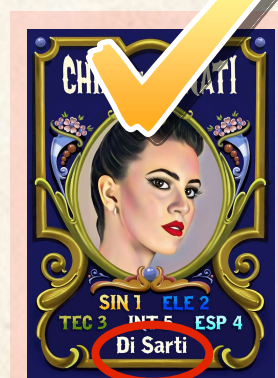
A PARTNER kártyát az a játékos nyeri el, akinek a TANGUERO kártyáján ugyanaz az ORQUESTA neve szerepel, mint a TANDÁ-ban.



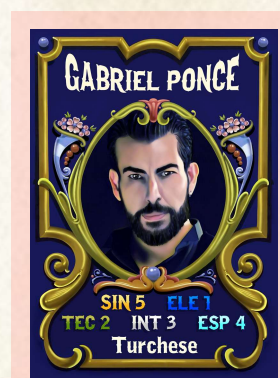
PARTNER
8



ORQUESTA-
ZENEKAR



TANGUERO
JÁTÉKOS1



TANGUERO
JÁTÉKOS2

-9 Ha egynél több játékosnak ugyanaz az ORQUESTA van a TANGUERO kártyáján, az a játékos nyeri a PARTNER kártyát, akinek legmagasabb értékű az a tulajdonság kártyája, amely PARTNER kártyával közvetlen kapcsolatban van.



A játék során felhalmozott DRÁGAKÖVEK hozzáadódnak a TANGUERO-kártyák (megfelelő színű) tulajdonságértékeihez.



Ha egyik játékosnak sincs a TANGUERO kártyáján a tando ORQUESTA-ja, akkor az a játékos nyeri el a PARTNER kártyát, akinek a PARTNER kártyával megegyező tulajdonság kártyáján a legmagasabb érték van, mindig hozzáadva az esetlegesen összegyűjtött DRÁGAKÖVEK számát.



“AZ ÉRZÉS KÉRDÉSE” KÁRTYA



- Rejtve kell kijátszani egy számozott MIRADA kártyával együtt, és abszolút elsőbbséget biztosít a PARTNER kiválasztásában.
- Csak egyszer játszható ki a teljes játék során.
- Ha többen játsszák ki ugyanannál a PARTNER kártyánál egyszerre, elveszíti hatékonyságát/értékét.

A JÁTÉKOS, AKI MEGNYERI A MIRADÁT

- Megnyeri a PARTNER kártyát és onnan követi a 8. oldal instrukcióit, vagyis a:

"MINDEN JÁTÉKOS MÁS PARTNER KÁRTYÁT VÁLASZTOTT" bekezdésének utasításait.

A JÁTÉKOS, AKI ELVESZTI A MIRADÁT

- Választania kell egy KEZDŐ kártyát (PRI) a TÁNC PARKETT(játéktáblán) lévő lefordított kártyapakliból.
- Miután felfedte a KEZDŐ kártyát, a játékos a választott KEZDŐ kártya előtti zöld körrel jelölt két mező egyikére helyezi a BÁBUJÁT (7. oldal ábra).
- A játékos megtartja a KEZDŐ kártyát, és azt felfedve maga elé helyezi.
- Ha több játékos is elvesztette a Miradát, akkor az a TANGUERO élvez elsőbbséget a választásban, aki tőle balra a legkisebb értékkel rendelkező

TANGÓ TANDA

- Minden játékos kézbe veszi a már kiosztott 4 FIGURA KÁRTYÁJÁT.
- Az a játékos kezdi a kört, aki a legkisebb értékű PARTNER kártyát választotta.
- Kijátszik egy FIGURA kártyát, amit jól láthatóan az asztalra helyez.
- BÁBUJÁVAL a FIGURA kártya által jelzett irányba mozog a táblán.
- Begyűjti a FIGURA kártyán megjelölt számú DRÁGAKÖVET az ORQUESTA kártya színével azonos színen.
- Ha a kijátszott FIGURA kártya neve megegyezik a TANDA ORQUESTÁJÁVAL, a játékos jogosult egy extra DRÁGAKŐRE.
- A most kijátszott FIGURA kártya a közös dobópakliba kerül.
- Átadja a kört a tőle balra lévő játékosnak.
- Amikor minden FIGURA kártyát kijátszottak, a TANDA véget ér, és újraindul a kör a CORTINA játékszakkal.



VALS TANDA

- Minden játékos kézbe veszi a már kiosztott 6 FIGURA KÁRTYÁT
- Az a játékos kezd, aki a legkisebb értékű PARTNER kártyát választotta.
- Kijátszik egy 2 FIGURA kártyából álló SOROZATOT egymás után, amelyeket jól láthatóan az asztalra helyez.
- A BÁBUVAL a FIGURA kártyák által jelzett irányba lép a táblán.
- Begyűjti a már kijátszott FIGURA kártyákon jelzett DRÁGA-KÖVEKET, a választott színben.
- A most kijátszott FIGURA kártyák a közös dobópakliba kerülnek majd a játékos átadja a kört a tőle balra lévő játékosnak.
- Amikor minden FIGURA kártyát kijátszottak, a TANDA véget ér.



Megjegyzés: Mindkét FIGURÁNAK érvényesnek kell legyen a drágakövek megszerzéséhez.

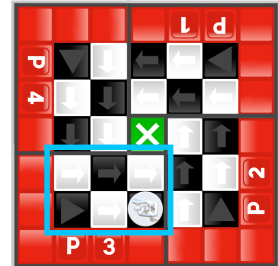
MILONGA TANDA

- Minden játékos kézbe veszi a már kiosztott 9 FIGURA KÁRTYÁT
- Az a játékos kezd, aki a legkisebb értékű PARTNER kártyát választotta.
- Kijátszik egy 3 FIGURA kártyából álló SOROZATOT egymás után, amelyeket jól láthatóan az asztalra helyez.
- A BÁBUVAL a FIGURA kártyák által jelzett irányba lép.
- Begyűjti a kijátszott FIGURA kártyákon jelzett DRÁGAKÖVEKET, az általa választott színben.
- A most kijátszott FIGURÁK a közös dobópakliba kerülnek, majd átadja a kört a tőle balra lévő játékosnak.
- Amikor minden FIGURA kártyát kijátszottak, a TANDA véget ér.



Megjegyzés: Mindhárom FIGURÁNAK érvényesnek kell lennie a DRÁGAKÖVEK megszerzéséhez.

A TÁNCFIGURÁK



A TÁNCFIGURÁK JELLEMZŐI:

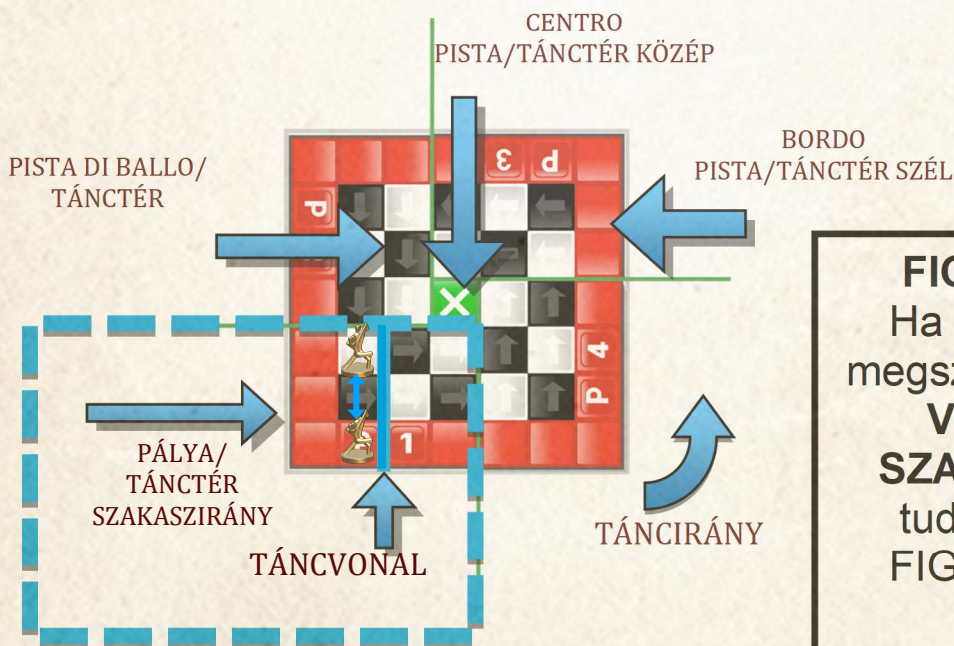
- A fehér bábuval jelölt mező a figura KIINDULÓ pozícióját jelenti, és megfelel a BÁBU aktuális pozíciójának.
- A fekete X-szel jelölt mező azt a mezőt képviseli, ahol a BÁBU befejezi a FIGURÁT, és VÉGE-ként van megjelölve.
- A piros mezők a FIGURA HELYÉT jelölik, vagyis a végrehajtáshoz szükséges szabad teret.
- A referencia ORQUESTA/ZENEKAR neve az alsó középső részen található.
- Az alsó jobb sarokban található azok a drágakövek, amelyeket a FIGURA végrehajtásával lehet megszerezni.
- A jobb alsó sarokban lévő fehér nyíl jelzi azt az irányt, ahol a FIGURÁT végrehajtják, és amelynek összhangban kell lennie a TÁNC PARKETT/PÁLYASZAKASZ IRÁNYÁVAL.

8 SZABÁLY A FIGURÁK VÉGREHAJTÁSÁHOZ

1. A FIGURA kártyát fordítsd el úgy, hogy a rajta lévő nyíl iránya megegyezzen a táncparketten látható nyíl irányával, (PÁLYASZAKASZ IRÁNYA), ahol a saját BÁBUD van
2. HÁTRAFELÉ HALADÁS TILOS (a végpozíció nem lehet a BÁBU kiindulási helyének TÁNCVONALA mögött. vagyis ahonnan indulsz annál hátrább nem fejezheted be a mozgást/figurádat.)
3. A végrehajtandó figuráddal (kártyán lévő alakzat) NEM LÉPHETSZ a tábla közepén lévő zöld mezőre, sem a PÁLYASZÉLÉN túlra és nem is fejezheted be ott a figurádat.
4. A figura NEM FOGLALHAT EL olyan mezőt a SAJÁT ALAKZATÁVAL vagy annak VÉGPONTJÁVAL, amelyen már van egy másik BÁBU.
5. A figura NEM FEJEZHET BE olyan mezőn, amely egy másik BÁBU TÁNCVONALÁT meghaladja; TILOS az ELŐZÉS.
6. A figura NEM FEJEZHET a PÁLYASZÉLEN, de a SAJÁT ALAKZATÁVAL ÉRINTHETI azt.
7. A figura VÉGREHAJTÁSA KÖZBEN figyelembe kell venni az esetleges büntetést, amelyet a KEZDŐ (PRI) kártya előír.
8. A figura VÉGREHAJTHATÓ a PARTNER kártya képességeinek felhasználásával.

A JÁTÉKTÁBLA- TÁNC PARKETT

TÁNCIRÁNY	BÁBUK az óramutató járásával ellentétes irányban mozognak
PÁLYA(SZAKASZ) IRÁNY	A BÁBU a TÁNCFIGURÁT a PÁLYA IRÁNYÁNAK megfelelően hajtja végre, ahogy azt a TÁNC PARKETTEN lévő nyilak jelzik.
TÁNC PARKETT/ TÁNC TÉR	A fehér és fekete MEZŐ, amelyeket a FIGURÁK elfoglalhatnak, és amelyeken a TÁNCFIGURA VÉGZŐDHET.
TÁNC PARKETT KÖZEPE	Mindig üresen kell maradjon, (soha nem lehet rajta figurát végrehajtani, és befejezni sem.)
TÁNC PARKETT SZÉLE	A piros négyzetek elfoglalhatók, de a FIGURÁT nem lehet befejezni azon.
TÁNCVONAL	Képzelt vonal, amely vízszintesen vetíti a BÁBU pozícióját a táncparketre. (Amerre áll a nyíl, amin áll a figura annak a közepén lévő vonal.)



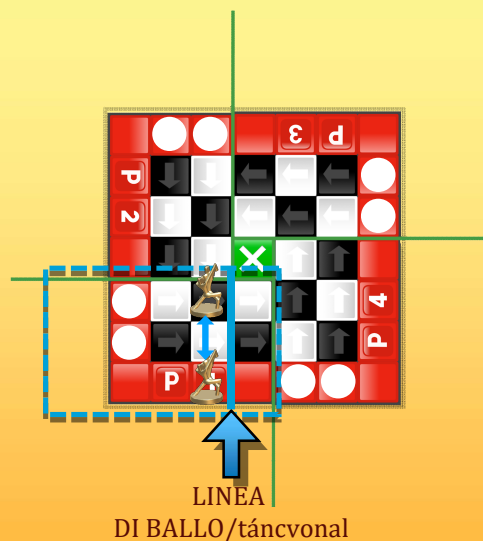
FIGYELMEZTETÉS
Ha akár csak egyet is megszegsz a **FIGURÁK 8 VÉGREHAJTÁSI SZABÁLYÁBÓL**, nem tudod végrehajtani a FIGURÁT, EZT KELL TENNED:

- Dobd el a FIGURA kártyát, mintha végrehajtottad volna a FIGURÁT.
- Helyezd a BÁBUT-t a PÁLYA SZÉLÉRE a TÁNC VONALON.
- Bármely más BÁBU megelőzhet téged.
- Nem tudsz DRÁGAKÖVEKET gyűjteni.
- Végül add át a bal oldali játékosnak.

SZABÁLYOK AZOK SZÁMÁRA, AKIK A PÁLYA SZÉLÉRE KERÜLNEK

(Azokkal történik meg, akiknek nem sikerült egy figurát végrehajtaniuk, vagy az egyik PARTNER kártya különleges képessége miatt)

- A játékos leelőzhető, mintha nem lenne is a táncparketten.
- Aki egy fehér körös mezőn van, az csak a szomszédos mezőn léphet vissza a pályára.
- Aki a sarok mezőn van, csak az átlósan lévő fekete mezőre léphet vissza.
- Aki bármely más mezőn van, az választhat, hogy a saját választása szerinti 2 szomszédos mező egyikébe lép vissza, ahogyan ez a játék elején is történik



FIGYELMEZTETÉS

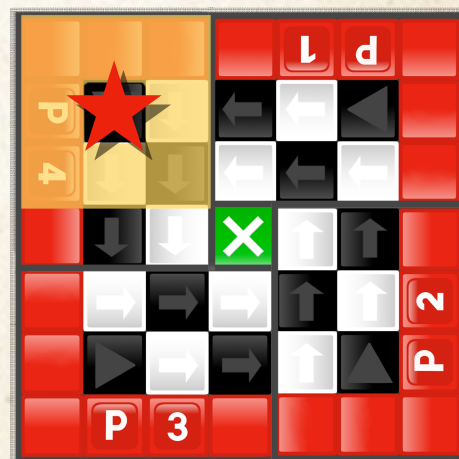
Ha a saját körében nem lehetséges visszatérni a pályára, mert a visszatérésre szolgáló mezők már foglaltak egy másik BÁBU által, a játékos ott marad, ahol van, eldobja a FIGURA kártyát, és elveszíti a körét, úgy, mint amikor nem lehetséges végrehajtani a FIGURÁT.

A DÍSZÍTÉSEK/ADORNOS speciális szabályai

A játékos, aki a FIGURA végrehajtása után a BÁBUjával egy sarokmezőhöz érkezik, és körülötte csak szabad mezők vannak, egy további drágakövet nyer.

FIGYELEM

Ezt a szabályt csak akkor lehet alkalmazni, amikor PARTNERrel táncolunk; PRINCIPIANTE/KEZDŐ mellett nem lehet ADORNOS-t/ DÍSZÍTÉST végrehajtani.



MI TÖRTÉNK EGYENLŐSÉG ESETÉN

A versenyzők megkeverik a négy (1-4 számozású) MIRADA kártyát, majd anélkül, hogy megnéznék azokat, mindenki választ egyet, és aki a legmagasabb értékű kártyát húzza, megnyeri a versenyt.

A JÁTÉK VÉGE

- Miután befejeződött mind a hat JÁTÉKFORDULÓ, a játékosok megszámozzák az összegyűjtött DRÁGAKÖVEKET, és az a játékos nyeri a játékot, akinek a legtöbb van, és őt kinevezik TANGUERO-nak.
- A JÁTÉK KORAI VÉGE: ha egy játékos elegendő drágakövet gyűjt össze ahhoz, hogy egy általa birtokolt TANGUERO összes tulajdonságát 10 pontra emelje, akkor ezt hangosan bemondja és a játék azonnal véget ér.

EGYSZERŰSÍTETT JÁTÉK “A PRÁCTICA”

Csak a TANDA fázist hajtják végre:

- A TANGUERO-PARTNER-KEZDŐ(PRI) kártyapaklik nem kerülnek használatra.
- A MIRADA kártyák közül csak a 1-től 4-ig terjedő számú kártyákra van szükség; ezek alapján döntenek el, hogy melyik játékos kezdi a játékot
- Minden játékos elhelyezi a bábuját a pályán lévő fehér mezőn, az 1-4-es számokkal jelölt piros négyzetek előtt, az előtte lévő oldalán.
- Minden játékos csak az aktuális TANDA figurakártyákat kapja meg.
- Egy véletlenszerű játékos húz egy aktuális TANDA ORQUESTA kártyát, azért, hogy meghatározzák, melyik színű lesz a nyerő DRÁGAKŐ.
- A játék kezdetének meghatározásához minden TANDA-nál megkeverik a 1-4 számú MIRADA kártyákat, minden játékos választ egyet, és aki a legmagasabb értékű kártyát húzza, az kezdi a játékot, majd a tőle bal oldalán lévő játékos következik.
- A JÁTÉK VÉGE a 6 JÁTÉKFORDULÓ végén: az a játékos, aki a legtöbb DRÁGAKÖVET gyűjtötte össze, nyeri a játékot.
- Az összes, a játékszabályzatban korábban már ismertetett szabály érvényes.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK PARTNER KÁRTYÁI



A képességek csak 1 FIGURA végrehajtására használhatók. A SPECIÁLIS KÉPESSÉG alkalmazása után a PARTNER kártyát fejjel lefelé kell fordítani.



Az ellenfél BÁBUJÁT 2 mezővel előremozdíthatod a táncvonalon. ELŐZÉS NEM MEGENGEDETT.



Egy ellenfél BÁBUJÁT áthelyezheted a saját táncvonalán lévő pályaszél (piros)mezőre.



A bábudat eltávolíthatod a pályáról, és bármelyik szabad mezőre áthelyezheted, majd végrehajthatod a FIGURÁT.



Kicsérélheted egy FIGURA kártyádat egy általad választott FIGURA kártyára, amelyet bármely játékos már kiiátszott.



Megduplázhatod a FIGURA végrehajtásával megszerezhető DRÁGAKÖVEK számát. Ez nem érvényes az ORQUESTA TANDÁ-ra.



Kijátszhatod a FIGURA kártyát mozgás nélkül, a BÁBUD a helyén marad.



Azonnal kapsz 1 extra FIGURA kártyát. Ezt egy másik FIGURA kártyával együtt kijátszhatod, vagy a végén eldobhatod.



A FIGURA végrehajtása előtt kicsérélheted a BÁBUD helyét egy másik, általad választott másik játékos BÁBUDjával.



A TANDA elején kérheted az ellenfeleid FIGURA kártyáját az ORQUESTA TANDÁJUKBAN, és kicsérélheted őket a sajátjaiddal.



Elvégezheted a FIGURÁT úgy, hogy egy másik játékos BÁBUJÁT mozdítod el a sajátod helyett.

KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEK PARTNER KÁRTYÁI



Az effektusok a TANDA összes FIGURÁJÁRA alkalmazhatók, de a különleges VALS és MILONGA TANDÁK esetén csak egy FIGURÁRA használhatók fel az adott SOROZATBAN.



A FIGURÁT befejezheted a pálya szélén lévő mezőn, de a pálya szélére vonatkozó szabályok érvényesek. (told beljebb eggyel)



Rövidíthetsz egy függőleges mező VÉGÉT, de csak ha az a terület határain belül marad.



A bábút a játék előtt a szomszédos mezőre mozgathatod, mielőtt végrehajtanád a



Meg tudod határozni a FIGURA végső pozícióját; de a KEZDŐ pozíció vagy a HÁTRAFELÉ mozgás tilos.



Meg tudod előzni a pár bábuját, amely előtted van, anélkül, hogy átfedésbe kerülnél a területen.



A TERET csak a szükséges mezőkre lehet csökkenteni, azokra amelyek a KEZDÉS és a VÉG összekapcsolásához



Kiválaszthatod véletlenszerűen egy ellenfél FIGURA kártyáját, és kicserélheted egy tetszőleges sajátodra.



Hozzárendelheted a TANDA ORQUESTÁT a kezekben lévő FIGURA KÁRTYÁHOZ. Kivéve Milongát és Valsot.



Amikor végrehajtasz egy FIGURÁT, ellophatsz 1 drágakövet egy választott ellenféltől.



A FIGURA végrehajtása előtt egy mezővel hátrébb mozgathatod a BÁBUDAT. Nem a pálya szélére.

BEGINNERS/"kezdők" kártyák büntetései

FIGYELEM

A különleges VALS és MILONGA TANDÁK esetében a (PRI)/BEGINNERS/"kezdők" kártyák büntetései csak a sorozatban játszott utolsó FIGURÁRA vonatkoznak.



Nincs büntetés, a FIGURÁK változatlanok maradnak.



Minden FIGURÁBAN a kezdőmező, amely a BÁBU szimbólummal van megjelölve, mindig a TERÜLET alapján, a legrövidebb vonal szerint mozog.



A FIGURA tere kiterjed, amíg ki nem tölti a FIGURA virtuális téglalapját.



Minden FIGURA egy mezővel balra megnyúlik a VÉGE mezőhöz képest, amelyet X jelöl.



Minden FIGURA egy mezővel függőlegesen megnyúlik a VÉGE mezőhöz képest, amelyet X jelöl.

MEGJEGYZÉS 2-3 JÁTÉKOS ESETÉBEN

- Érvényben maradnak a 4 játékosra vonatkozó szabályok
- A CORTINA fázisban annyi PARTNER Kártyát kell kihelyezni, ahány játékos van (ahogy már a 6. oldalon is szerepelt)
- Mindig 4 bábut kell elhelyezni a táblán
- A MIRADA fázisban, amikor minden játékos befejezte a PARTNER/KEZDŐ kártyák megszerzését és elhelyezte a saját BÁBUJÁT, a hiányzó BÁBUKAT a szabad pályaszakaszokhoz tartozó számozott mezők előtti fehér mezőkre kell helyezni
- A TANDA fázisban a hiányzó játékosokat helyettesítő úgynevezett ROBOTBÁBUK automatikus mozgást végeznek, miután a valódi játékosok végrehajtották figuráikat
- A ROBOTBÁBUK egy mezőnyit haladnak átlósan, mindig a fehér mezőkön maradva
- A ROBOTBÁBUK követik a valódi játékosok számára megállapított szabályokat; ha nem tudják végrehajtani a lépésüket, el kell hagyniuk a pályát a saját vonalukon, és mindig a fehér mezőre kell visszatérniük.



KÖSZÖNET:

Isabella Teresi / Veronica Genco / Adele Teresi / Samuele Ravaioli / Maria Antonietta De Bella / Sandro Silenzi / Eleonora Salvato / Luca Borneo / Chiara Benati / Andrea Vighi / Matilde Beccaria / Dennys Fernandez / Gioia Abballe / Simone Facchini

Fordította és Magyarországon forgalmazza: Pálffy-Balogh Márta EV www.tango-elements.hu

Egy még átélhetőbb élményért és az összes oktatóanyag megtekintéséért látogasson el a következő oldalra (olasz) WWW.TANGUEROGAME.COM. A játék során hallgass a tandához illeszkedő zenét (tangó, vals, milonga), keresd meg a megfelelő zenekart, itt: <https://www.tanguerogame.com/musiche/> vagy akár a neten.

Figyelem! Nem alkalmas 36 hónapnál fiatalabb gyermekek számára. Apró darabokar tartalmaz, amelyek lenyelhetők.



Gyártja és forgalmazza
IL PAESE DEI BALLOKKI acsd
Via Mazzatinti n.9
47121 Forlì FC (ITALY)

