

# EL TANGO DE LA JARRÁNTULA



DREI  
MÄGER  
SPIELE

¡METE  
LA PATA!

EL TANGO DE LA  
JARRÁNTULA

EL TANGO DE LA  
JARRÁNTULA

DEVIR

# EL TANGO DE LA TARÁNTULA

ESP

Autor: Jacques Zeimet  
Ilustración y diseño: Rolf Vogt  
Editor: Claudia Wieczorek

Jugadores: 2-5  
Edad: a partir de 7 años  
Duración: 15-20 minutos



la tarántula Tango



cartas de tarántulas



cartas de animales

## Componentes

- 115 cartas de animal (perro, vaca, burro, cabra, gato y loro)
- 5 cartas de tarántulas
- La tarántula Tango (ficha pentagonal)
- Reglamento

## Objetivo del juego

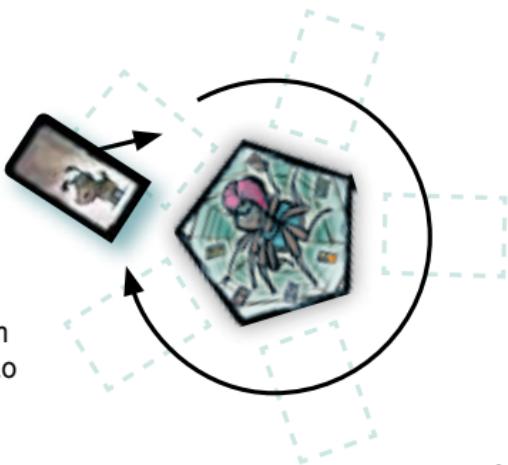
La salvaje tarántula Tango está buscando desesperadamente un animal que quiera ser su pareja de baile, pero todos se asustan y gritan cada vez que la araña, peluda y venenosa, les pone los ojos encima. El ganador es el jugador que primero se quede sin cartas.

## Preparación de la partida

Colocad la tarántula Tango en medio de la mesa. Barajad bien las 120 cartas y repartid la misma cantidad a cada jugador. Los jugadores cogen sus cartas y forman una pila boca abajo, de manera que no puedan saber qué cartas tienen.

## Juego básico

El jugador más joven empieza y coloca la carta superior de su pila cerca de uno de los cinco lados de la tarántula Tango. A continuación es el turno del jugador situado a su izquierda y las cartas se van colocando siguiendo el sentido de las agujas del reloj.



Las diferentes cartas provocan las acciones siguientes:



**1) Carta de animal con una tarántula**

Si el jugador anterior a ti ha jugado una carta de animal con una tarántula, primero **debes imitar el sonido del animal** que aparece; luego coloca la carta superior de tu pila **en el siguiente lado** de la ficha de la tarántula.

Atención: la vaca hace ‘muu’, el burro ‘hiaa’, la cabra ‘bee’, el perro ‘guau’, el gato ‘miau’ y el loro hace ‘tiuuit’.



**2) Carta de animal con dos tarántulas**

Si el jugador anterior a ti ha jugado una carta de animal con dos tarántulas, primero **debes imitar dos veces el sonido del animal** que aparece; luego coloca la carta superior de tu pila **en el siguiente lado**.



**3) Carta de animal sin tarántula**

Si el jugador anterior a ti ha jugado una carta de animal sin tarántula, coloca la carta superior de tu pila **en el siguiente lado y sin hacer ningún ruido**.



**4) Carta con dos animales sin tarántula**

Si el jugador anterior a ti ha jugado una carta con dos animales, coloca la carta superior de tu pila **dos lados más allá y sin hacer ningún ruido**.



## 5) Carta de tarántulas

Si aparece una carta de tarántulas, todos los jugadores deben golpear la mesa con la palma de la mano tan rápido como puedan, para deshacerse del repugnante bicho. El último jugador que lo haga deberá coger todas las cartas que hay en la mesa y añadirlas a su pila.

## Errores

Cada jugador tiene solo **dos segundos** para completar un movimiento correctamente (incluyendo la posible imitación sonora y la colocación de la carta en el lugar correcto). Además, la carta superior de la pila solo se puede girar y colocar sobre la mesa **después** de haber hecho el sonido del animal (si es que toca imitarlo). Todo aquel que cometa uno de estos errores:

- 1) tardar demasiado tiempo en hacer el sonido, hacerlo demasiado temprano, dudar o hacer un sonido equivocado o «no apto» (como un ‘eeeh’ o un ‘baaa’);
- 2) colocar la carta sobre la mesa demasiado tarde o demasiado temprano, o en un lugar equivocado, o
- 3) golpear la mesa demasiado tarde o cuando no tocaba (v. carta de tarántulas)

deberá coger todas las cartas de la mesa y añadirlas a su pila.

## Final de la partida y ganador

El primer jugador que se quede sin cartas gana la partida.

## Ejemplo

1. Leila empieza y juega su carta: un perro con una tarántula.
2. Daniel, el siguiente por la izquierda, dice 'guau' y coloca su carta: un gato sin tarántula.
3. Julia no dice nada y coloca su carta: una vaca con dos tarántulas.
4. Ana dice 'muu muu' y juega su carta... ¡una carta de tarántulas!
5. Todos golpean la mesa con la palma de la mano. Daniel ha sido el último y coge todas las cartas que hay en la mesa, las añade a su pila y continúa el juego a partir de él. Juega su carta: un gato sin tarántula.
6. A Julia se le escapa un 'miau'; se ha equivocado, ya que la carta que se acaba de jugar era un animal sin tarántula. Coge la carta de Daniel, la añade a su pila y reanuda el juego con una nueva carta.

**El consejo de la tarántula:** en primer lugar, familiarizáros con el juego básico. Cuando hayáis alcanzado una cierta fluidez, podéis aumentar la dificultad con las reglas para jugadores experimentados, de las más sencillas (\*) a las más complicadas (\*\*\*\*).

## Reglas para jugadores experimentados

### \* El terco asno no se mueve

Si el jugador anterior a ti ha jugado un burro (con o sin tarántula, o incluso una carta con dos burros), no debes colocar tu carta uno o dos lados más allá, **sino en el mismo lugar**, sobre el burro y, si es el caso, con el sonido correspondiente.

## **\*\* El perro fisgón da media vuelta**

Si un jugador ha jugado un perro (con o sin tarántula, o incluso una carta con dos perros), **se cambia el sentido con el que los jugadores colocan las cartas**. Todo el mundo debe seguir esta regla hasta que salga otro perro, momento en el que el sentido vuelve a cambiar. Incluso si la primera carta de la partida es un perro, la siguiente carta se debe jugar en el sentido contrario a las agujas del reloj.

## **\*\*\* La vaca lela corre que se las pela**

Si un jugador ha jugado una vaca (con o sin tarántula, o incluso una carta con dos vacas), **debe jugar otra carta** inmediatamente, justo después de haber hecho ‘muu’ o de haberse quedado en silencio. Esta segunda carta también se debe jugar uno o dos lados más allá, como se haría normalmente. Se considera un error que el siguiente jugador haga ‘muu’ o que juegue una carta demasiado pronto y, por lo tanto, deberá tomar todas las cartas que haya sobre la mesa.

## **\*\*\*\* El loro impertinente imita a la gente**

Si sale un loro sin tarántula, el siguiente jugador debe **imitar el sonido que ha hecho el jugador anterior**. Una carta con dos loros hace que tenga que repetir ese sonido dos veces. Atención: si juegas una carta de loro con una o dos tarántulas, el siguiente jugador debe gritar ‘tiuuit’ como lo haría normalmente, una o dos veces.



# EL TANGO DE LA TARÀNTULA

CAT

Autor: Jacques Zeimet  
Il·lustració i disseny: Rolf Vogt  
Editor: Claudia Wieczorek

Jugadors: 2-5  
Edat: a partir de 7 anys  
Durada: 15-20 minuts



la taràntula Tango



cartes de taràntules



cartes d'animals

## Components

- 115 cartes d'animal (gos, vaca, ase, cabra, gat i lloro)
- 5 cartes de taràntules
- La taràntula Tango (fitxa pentagonal)
- Reglament

# Objectiu del joc

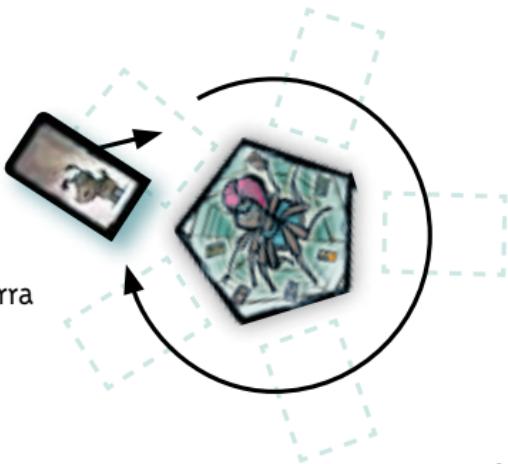
La salvatge taràntula Tango està cercant desesperadament un animal que vulgui ser la seva parella de ball, però tots s'espanten i criden cada vegada que l'aranya peluda i verinosa els posa els ulls damunt! El guanyador és el jugador que primer es quedi sense cartes.

## Preparació de la partida

Col·loqueu la taràntula Tango al mig de la taula. Remeneu bé les 120 cartes i repartiu-ne el mateix nombre a cada jugador. Els jugadors agafen les seves cartes i formen una pila cap per avall, de manera que no puguin saber quines cartes tenen.

## Joc bàsic

El jugador més jove comença i col·loca la carta superior de la seva pila a tocar d'un dels cinc costats de la taràntula Tango. Després és el torn del jugador situat a la seva esquerra i les cartes es van col·locant seguint el sentit de les agulles del rellotge.



Les diferents cartes provoquen les accions següents:



### 1) Carta d'animal amb una taràntula

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta d'animal amb una taràntula, **primer has d'imitar el so de l'animal** que hi surt; després col·loca la carta superior de la teva pila **al costat següent** de la fitxa de la taràntula.

Atenció: la vaca fa 'muu', l'ase 'ihà', la cabra 'bee', el gos 'bup', el gat 'mèu' i el lloro fa 'tiuuit'.



### 2) Carta d'animal amb dues taràntules

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta d'animal amb dues taràntules, primer has d'imitar **dues vegades el so de l'animal** que hi surt; després col·loca la carta superior de la teva pila **al costat següent**.



### 3) Carta d'animal sense taràntula

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta d'animal sense taràntula, col·loca la carta superior de la teva pila **al costat següent i sense fer cap soroll**.



### 4) Carta amb dos animals sense taràntula

Si el jugador anterior a tu ha jugat una carta amb dos animals, col·loca la carta superior de la teva pila **dos costats més enllà i sense fer cap soroll**.



## 5) Carta de taràntules

Si apareix una carta de taràntules, tots els jugadors han de picar la taula amb el palmell de la mà tan ràpid com pugui, per desfer-se de la bèstia repugnant. L'últim jugador a fer-ho haurà de prendre totes les cartes que hi ha a la taula i afegir-les a la seva pila.

## Errors

Cada jugador té només **dos segons** per completar un moviment correctament (incloent-hi la possible imitació sonora i la col·locació de la carta en el lloc correcte). A més, la carta superior de la pila només es pot girar i col·locar sobre la taula **després** d'haver fet el so de l'animal (en cas que toqui imitar-lo!). Tothom que cometí un d'aquests errors:

- 1) trigar massa temps a fer el so, fer-lo massa d'hora, dubtar o fer un so equivocat o «no apte» (com ara un ‘eeeh’ o un ‘baaa’);
- 2) col·locar la carta sobre la taula massa tard o massa d'hora, o en un lloc equivocat,
- 3) picar sobre la taula massa tard o quan no tocava (v. carta de taràntules)

ha de prendre totes les cartes de la taula i afegir-les a la seva pila.

## Final de la partida i guanyador

El primer jugador que es quedí sense cartes guanya la partida!

## Exemple

1. La Laia comença i juga la seva carta: un gos amb una taràntula.
2. En Daniel, el següent per l'esquerra, diu 'bup' i col-loca la seva carta: un gat sense taràntula.
3. La Júlia no diu res i col-loca la seva carta: una vaca amb dues taràntules.
4. L'Anna diu 'muu muu' i juga la seva carta... una carta de taràntules!
5. Tothom pica amb el palmell sobre la taula. En Daniel ha estat l'últim i pren totes les cartes que hi ha a la taula, les afegeix a la seva pila i continua el joc a partir d'ell. Juga la seva carta: un gat sense taràntula.
6. A la Júlia se li escapa un 'mèu'; s'ha equivocat, ja que la carta que tot just s'ha jugat era un animal sense taràntula. Pren la carta del Daniel, l'afegeix a la seva pila i reprèn el joc amb una nova carta.

**El consell de la taràntula:** primerament, familiaritzeu-vos amb el joc bàsic. Quan hagiu assolit una certa fluïdesa, podeu augmentar-ne la dificultat amb les regles per a jugadors experimentats, de les més senzilles (\*) a les més complicades (\*\*\*\*).

## Regles per a jugadors experimentats

### \* L'ase, cabut, jeu i no creu

Si el jugador anterior a tu ha jugat un ase (amb taràntula o sense, o fins i tot una carta amb dos ases), llavors no has de col-locar la teva carta un o dos llocs més enllà, **sinó al mateix lloc**, sobre l'ase i, si escau, amb el so corresponent.

## **\*\* El gos curiós toca el dos**

Si un jugador ha jugat un gos (amb taràntula o sense, o fins i tot una carta amb dos gossos), **es canvia el sentit amb què els jugadors col·loquen les cartes**. Tothom ha de seguir aquesta regla fins que surti un altre gos, moment en el qual el sentit torna a canviar. Fins i tot, si la primera carta de la partida és un gos, la següent carta s'ha de jugar en el sentit contrari a les agulles del rellotge.

## **\*\*\* La vaca lela corre que se les pela**

Si un jugador ha jugat una vaca (amb taràntula o sense, o fins i tot una carta amb dues vaques), **ha de jugar una altra carta** immediatament, just després d'haver fet 'muu' o d'haver-se quedat en silenci. Aquesta segona carta també s'ha de jugar un o dos llocs més enllà, com es faria normalment. Es considera un error que el següent jugador faci 'muu' o que jugui una carta massa aviat i, consegüentment, ha de prendre totes les cartes que hi hagi sobre la taula.

## **\*\*\*\* El lloro impertinent imita la gent**

Si surt un lloro sense taràntula, el següent jugador ha d'**imitar el so que ha fet el jugador anterior**. Una carta amb dos lloros fa que hagi de repetir aquest so dues vegades. Atenció: si jugues una carta de lloro amb una o dues taràntules, el jugador següent ha de cridar 'tiuuit' com ho faria normalment, una o dues vegades.



# O TANGO DA TARÂNTULA

POR

Autor: Jacques Zeimet  
Ilustração e design: Rolf Vogt  
Editor: Claudia Wieczorek  
  
Jogadores: 2-5  
Idade: a partir de 7 anos  
Duração: 15-20 minutos



a tarântula Tango



cartas de tarântulas



cartas de animais

## Componentes

- 115 cartas de animal (cão, vaca, burro, cabra, gato e papagaio)
- 5 cartas de tarântulas
- A tarântula Tango (peça pentagonal)
- Regras

## Objetivo do jogo

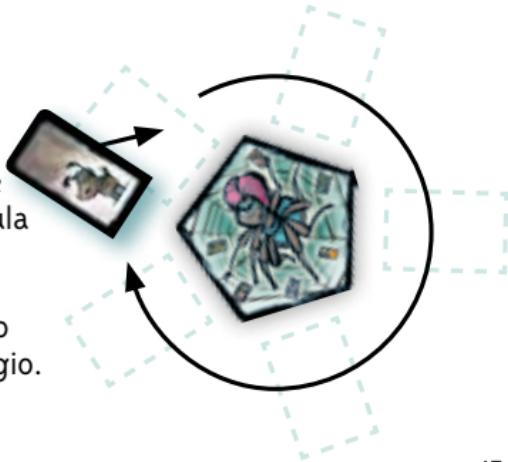
A selvagem tarântula Tango está desesperadamente à procura de um animal que queira ser o seu companheiro no baile, mas todos se assustam e gritam sempre que a aranha, peluda e venenosa, lhes dirige um olhar. O vencedor é o primeiro jogador a ficar sem cartas.

## Preparação do jogo

Coloca-se a tarântula Tango no centro da mesa. Baralham-se bem as 120 cartas e distribui-se a mesma quantidade a cada jogador. Os jogadores pegam nas suas cartas e colocam-nas numa pilha de face para baixo, de modo a que não consigam ver as cartas que possuem.

## Jogo básico

O jogador mais novo dá início ao jogo e coloca a carta superior da sua pilha perto de um dos cinco lados da tarântula Tango. De seguida é a vez do jogador à sua esquerda e as cartas vão sendo colocadas no sentido dos ponteiros do relógio.



As diferentes cartas obrigam às seguintes ações:



### 1) Carta de animal com uma tarântula

Se o jogador anterior a ti jogou uma carta de animal com uma tarântula, primeiro **deves imitar o som do animal** que aparece; de seguida, coloca a carta superior da tua pilha **no lado seguinte** da peça da tarântula.

Atenção: a vaca faz “muu”, o burro faz “hi-hó”, a cabra faz “bééé”, o cão faz “ão, ão”, o gato faz “miau” e o papagaio faz “cruá”.



### 2) Carta de animal com duas tarântulas

Se o jogador anterior a ti jogou uma carta de animal com duas tarântulas, primeiro **deves imitar duas vezes o som do animal** que aparece; de seguida, coloca a carta superior da tua pilha **no lado seguinte** da peça da tarântula.



### 3) Carta de animal sem tarântula

Se o jogador anterior a ti jogou uma carta de animal sem tarântula, coloca a carta superior da tua pilha **no lado seguinte sem fazer nenhum som**.



### 4) Carta com dois animais sem tarântula

Se o jogador anterior a ti jogou uma carta com dois animais, coloca a carta superior da tua pilha **dois lados mais adiante e sem fazer nenhum som**.



## 5) Carta de tarântulas

Se aparece um a carta de tarântulas, todos los jogadores devem bater na mesa com a palma da mão, tão rápido quanto possível, para se livrarem do repugnante bicho. O último jogador a fazê-lo deverá recolher todas as cartas que estão na mesa e adicioná-las à sua pilha.

## Erros

Cada jogador tem apenas **dois segundos** para completar uma jogada corretamente (incluindo a possível imitação sonora e a colocação da carta no lugar correto). Além disso, a carta superior da pilha só se pode virar e colocar sobre a mesa **depois** de ter sido feito o som do animal (quando requerido). Todo aquele que cometia um destes erros:

- 1) demorar demasiado tempo a fazer o som, fazê-lo demasiado cedo, hesitar ou fazer um som errado (como um 'eeeh' ou um 'baaa');
- 2) colocar a carta sobre a mesa demasiado tarde ou demasiado cedo, ou num lugar errado;
- 3) bater na mesa demasiado tarde ou no momento errado (ver carta de tarântulas)

deverá recolher todas as cartas da mesa e adicioná-las à sua pilha.

## Final do jogo e vencedor

O primeiro jogador a ficar sem cartas vence o jogo.

## **Exemplo**

1. A Marta começa e joga a sua carta: um cão com uma tarântula.
2. O Daniel, o próximo jogador à sua esquerda, diz “ão, ão” e coloca a sua carta: um gato sem tarântula.
3. A Júlia não diz nada e coloca a sua carta: uma vaca com duas tarântulas.
4. A Ana diz ‘muu muu’ e joga a sua carta... uma carta de tarântulas!
5. Todos batem na mesa com a palma da mão. O Daniel foi o último e recolhe todas as cartas da mesa, junta-as à sua pilha e dá início a uma nova ronda. Joga a sua carta: um gato sem tarântula.
6. A Júlia deixa escapar um ‘miau’; enganou-se, uma vez que a carta que acabou de ser jogada foi um animal sem tarântula. Recolhe a carta do Daniel, junta-a à sua pilha, e dá início a uma nova ronda com uma nova carta.

**Sugestão da tarântula:** os jogadores devem começar por se familiarizar com o jogo básico. Após terem alcançado uma certa fluidez, poderão aumentar a dificuldade com as regras para jogadores experientes, das mais simples (\*) às mais complexas (\*\*\*\*).

## **Regras para jogadores experientes**

### **\* O burro teimoso não se move**

Se o jogador anterior a ti jogou um burro (com ou sem tarântula, incluindo uma carta com dois burros), não colocas a carta um ou dois lados adiante, mas sim no mesmo lugar, sobre o burro – e, se for o caso, fazendo o som apropriado.

## **\*\* O cão curioso dá meia volta**

Se um jogador colocou um cão (com ou sem tarântula, incluindo uma carta com dois cães), **muda-se o sentido no qual os jogadores colocam as suas cartas.** Todos deverão seguir esta regra até que saia outro cão, momento em que o sentido volta a mudar. Do mesmo modo, se a primeira carta a ser jogada for um cão, a carta seguinte também deverá ser jogada no sentido contrário aos ponteiros do relógio.

## **\*\*\* A vaca tonta volta a jogar**

Se um jogador colocou uma vaca (com ou sem tarântula, incluindo uma carta com duas vacas), deverá jogar outra carta imediatamente, assim que tiver feito ‘muu’ ou ficado em silêncio. Esta segunda carta também se deve colocar um ou dois lados adiante, tal como se colocaria normalmente. É considerado um erro se o jogador seguinte for demasiado rápido e fizer ‘muu’ ou colocar uma carta demasiado cedo e, assim, deverá recolher todas as cartas da mesa.

## **\*\*\*\* O papagaio impertinente imita toda a gente**

Se sai um papagaio sem tarântula, o jogador seguinte deverá imitar o som feito pelo jogador anterior. Uma carta com dois papagaios faz com que tenha de repetir esse som duas vezes. Atenção: se sai uma carta de papagaio com uma ou duas tarântulas, o jogador seguinte deverá dizer “cruá” como faria normalmente, uma ou duas vezes.





## Créditos

Producción editorial: Xavi Garriga

Adaptación gráfica: Antonio Catalán

Traducción en español: Marià Pitarque y Marc Figueras

Traducció en català: Marià Pitarque i Marc Figueras

Tradução para português: Pedro Venâncio



DEVIR IBERIA

Rosselló 184, 6-1  
08008 Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)

DEVIR LIVRARIA, LDA

Pólo Industrial Brejos de Carreiros  
Armazém 4 – Escritório 2  
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela, Portugal  
[www.devir.pt](http://www.devir.pt)

Art.-Nr. 88863



Copyright 2009:  
DREI MAGIER SPIELE  
by Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)