

# TANQUERO<sup>®</sup>

MUCHO MÁS QUE UN BAILE  
MUCHO MÁS QUE UN JUEGO



REGOLAMENTO

Autore  
**ROBERTO FABBRONI**

Revisione 20.22.10.02

# GLOSSARIO

- MILONGA** E' il termine utilizzato per indicare il luogo dove si balla il Tango, ma identifica anche un genere musicale.
- TANDA** E' una sequenza di brani (solitamente 4) generalmente della stessa orchestra, che si balla con lo stesso partner.
- CORTINA** E' un brano di durata piu' breve, di un genere musicale completamente diverso, che serve a dividere le Tande una dall'altra.
- MIRADA** E' un gioco di sguardi finalizzato a stabilire la coppia di ballo, deve essere corrisposto da entrambi con un cenno di conferma del capo.
- RONDA** Descrive il movimento circolare in direzione antioraria che esegue la coppia di ballo durante lo svolgimento delle figure del Tango.
- ADORNOS** Sono abbellimenti, movimenti eseguiti per rendere il ballo piu' elegante, per realizzare una personale interpretazione della musica.
- VALS** E' uno dei tre generi musicali assieme a TANGO e MILONGA tipici di una serata di ballo, esprime leggerezza e fluidita'.

# TANGUERO

**Numero Giocatori** 2-4

**Eta Giocatori** 14+

**Durata** 60 minuti c.a.

## Elenco Materiali

**1 PLANCIA**  
Pista di Ballo



**4 SEGNALINI**  
Coppia di Ballo



**20 Carte**  
MIRADA



**7 Carte**  
ORQUESTA



**40 Carte**  
PARTNER



**20 Carte**  
PRINCIPIANTE



**40 Carte**  
TANGUERO



**80 Carte**  
FIGURA



**300 GEMME SPECIALITA'** colorate



# Tango Argentino

Il Tango Argentino e' un ballo caratterizzato da eleganza e passionalita' basato sull'improvvisazione, sta alla fantasia dei ballerini costruire, come in un dialogo, il proprio ballo.

Poche regole semplici, due corpi che si uniscono in un abbraccio, un incontro unico e sempre diverso, basato sul rispetto e l'ascolto dell'altro.

E' la quintessenza della cultura argentina, un concentrato di passione, di speranza, di rabbia, dei sogni e dell'amore della gente di Buenos Aires e del Rio De La Plata, ma anche di tutti coloro che ne restano ammaliati, e in quanto "vita" e' sempre in divenire, sempre in evoluzione, come noi.

## Panoramica Generale

Il giocatore impersona il ruolo del Tanguero all'interno di una serata di MILONGA classica.

In base all'ORQUESTA della Tanda invita a ballare un partner/principiante ed esegue le figure in pista.

Il Giocatore che non commette penalita' nell'esecuzione di una FIGURA riceve le GEMME SPECIALITA' come indicato dalla FIGURA giocata.

Il gioco termina dopo 6 Turni di Gioco.

## Sequenza Turni di Gioco

1° Tanda di Tango	4 Brani	4 Figure
2° Tanda di Tango	4 Brani	4 Figure
3° Tanda di Vals	3 Brani	6 Figure
4° Tanda di Tango	4 Brani	4 Figure
5° Tanda di Tango	4 Brani	4 Figure
6° Tanda di Milonga	3 Brani	9 Figure

## Scopo del Gioco

Accumulare il maggior numero di GEMME SPECIALITA' eseguendo le FIGURE di ballo in pista.

# ISTRUZIONI

## Set base Tabellone

- Posizionare i 4 Segnalini colorati negli spazi appositi.
- Posizionare i mazzi di carte **TANQUERO-PARTNER-PRINCIPIANTE-ORQUESTA** negli spazi riservati sul **TABELLONE** (ATTENZIONE togliere dal mazzo ORQUESTA le carte MIGUEL FALO' e RODOLFO PIACI e tenerle da parte, ci serviranno per le tande di Vals e Milonga).
- Posizionare il mazzo di carte **FIGURA** a bordo tabellone in una posizione comoda per tutti i giocatori.

## Set base Giocatore

- Ogni giocatore prende 5 Carte dal mazzo **MIRADA** (Quattro Carte numerate da 1 a 4, più la carta "questione di feeling").



# Le Fasi di un Turno di Gioco

**La Cortina** Predisponi la **PLANCIA** e distribuisce le carte

**La Mirada** Forma la coppia di ballo

**La Tanda** Gioca le Carte **FIGURA** per muoverti sulla **PLANCIA**

## La Cortina - Predisponi la **PLANCIA**

- Ogni giocatore si siede attorno al tavolo e utilizza per tutta la durata del gioco il **SEGNALINO** che si trova sul lato della **Plancia** di fronte a lui.
- Ogni giocatore prende 1 Carta dal mazzo **TANGUERO** e la aggiunge alle carte **TANGUERO** già in suo possesso, senza mostrarla agli avversari (Se stiamo giocando la prima **TANDA** avremo solo una carta **TANGUERO**, al termine della partita avremo accumulato 5 carte **TANGUERO**, nell'ultima tanda non verranno distribuite carte **TANGUERO**).
- Un giocatore a caso estrae 4 carte **PRINCIPIANTE** e le posiziona coperte sulla **PLANCIA**, sulle poltroncine che hanno di fronte la lettera **P**.
- Un giocatore a caso estrae tante Carte **PARTNER** quanti sono i giocatori (Es. 4 giocatori / 4 carte, 3 giocatori / 3 carte, 2 giocatori / 2 carte), e le posiziona scoperte sulla **PLANCIA**, sulle poltroncine che hanno di fronte i numeri dall' 1 al 4.

### Se stiamo preparando una Tanda di **TANGO**

- Un giocatore a caso mescola le 5 carte **ORQUESTA** con genere **Tango** e ne estrae una, disponendola scoperta a bordo **Plancia** (si può utilizzare come conta turni la base della scatola per posizionare le carte **ORQUESTA**).
- In base al colore dell'**ORQUESTA** estratta, posizionare a bordo **PLANCIA** il sacchetto di gemme del colore corrispondente.
- Ogni giocatore prende 4 Carte dal mazzo **FIGURA** e le pone coperte di fronte a se'



### Se stiamo preparando una Tanda di **VALS**

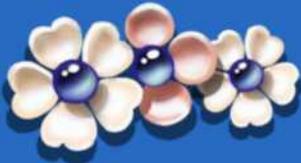
- Un giocatore a caso dispone la carta **ORQUESTA** con genere **VALS** scoperta a bordo **Plancia**.
- Ogni giocatore prende 6 Carte dal mazzo **FIGURA** e le pone coperte di fronte a se'



### Se stiamo preparando una Tanda di **MILONGA**

- Un giocatore a caso dispone la carta **ORQUESTA** con genere **MILONGA** scoperta a bordo **Plancia**.
- Ogni giocatore prende 9 Carte dal mazzo **FIGURA** e le pone coperte di fronte a se'





# TANQUERO®



1° TANDA  
TANGO

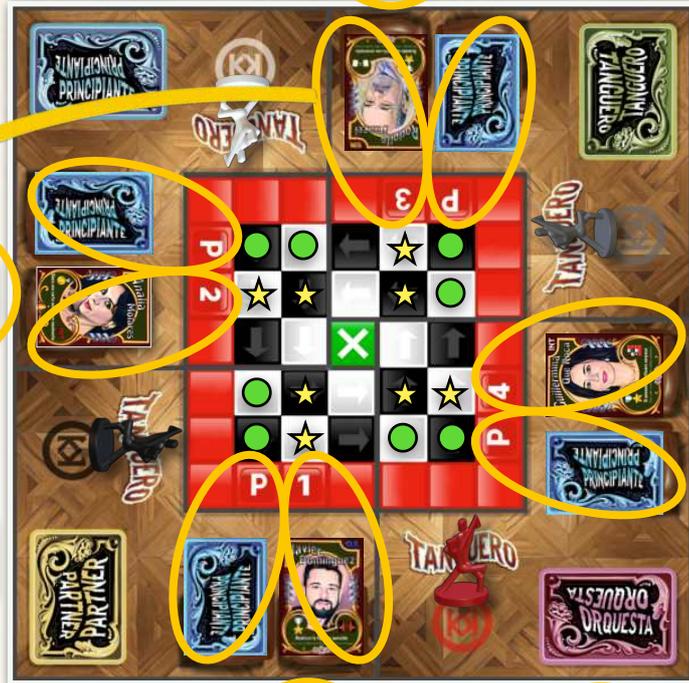
2° TANDA  
TANGO

3° TANDA  
VALS

4° TANDA  
TANGO

5° TANDA  
TANGO

6° TANDA  
MILONGA



## La Mirada - Forma la coppia di Ballo

- Ogni giocatore deve scegliere una delle carte **TANQUERO** a sua disposizione e una delle carte **PARTNER** presenti sulla **PLANCIA**, per formare la coppia di ballo, senza farlo capire ai suoi avversari.
- Ogni carta **PARTNER** sulla **PLANCIA** e' posizionata sopra una poltroncina che ha di fronte un numero (1, 2, 3, 4).
- Ogni giocatore sceglie il numero del **PARTNER** desiderato utilizzando la **Carta MIRADA** con il numero corrispondente, tenendola in mano assieme alla propria carta **TANQUERO** scelta, senza mostrarle agli avversari.
- Quando tutti i giocatori hanno effettuato la scelta, si scoprono contemporaneamente le carte **MIRADA** e le carte **TANQUERO** in mano ad ogni giocatore e si verifica se il giocatore si aggiudica il **PARTNER** scelto.

## TUTTI I GIOCATORI HANNO SCELTO UN PARTNER DIVERSO

- Il giocatore che ha scelto il **PARTNER** con il numero piu basso, posiziona il proprio **SEGNALINO** in una delle due caselle con la stella davanti al numero del **PARTNER** scelto sulla **PLANCIA** (Figura Pagina 7).
- Il giocatore Recupera la **Carta PARTNER** e la pone scoperta davanti a se'
- Si prosegue con il giocatore alla sua sinistra.
- Quando tutti i giocatori hanno completato questa fase, si passa alla fase successiva, **LA TANDA**.

## DUE O PIU' GIOCATORI HANNO SCELTO LO STESSO PARTNER

- Ogni carta **TANGUERO** ha 5 caratteristiche con 5 valori diversi e, in basso al centro, il nome della sua **ORQUESTA** preferita.
- Ogni carta **PARTNER** ha solo 1 caratteristica, evidenziata in alto a destra

SIN



SINTONIA

ELE



ELEGANZA

TEC



TECNICA

INT



INTERPRETAZIONE

ESP



ESPERIENZA

- Si aggiudica il **PARTNER** il giocatore che ha nella propria carta **TANGUERO** la stessa **ORQUESTA** della **TANDA**.



**PARTNER**



**ORQUESTA**



**TANGUERO  
GIOCATORE 1**



**TANGUERO  
GIOCATORE 2**

- Nel caso in cui piu' di un giocatore abbia nella propria carta **TANGUERO** la stessa **ORQUESTA**, si aggiudica il **PARTNER** il giocatore che ha il valore piu' alto nella caratteristica corrispondente a quella della carta **PARTNER**.



- Le **GEMME** accumulate durante il gioco si sommano ai valori delle caratteristiche (del colore corrispondente) presenti nelle carte **TANGUERO**.



- Se nessuno dei giocatori ha nella propria carta **TANGUERO** l'**ORQUESTA** della tanda, si aggiudica il **PARTNER** chi ha il valore piu' alto nella caratteristica corrispondente a quella della carta **PARTNER**, sommando sempre eventuali **GEMME** accumulate.



## LA CARTA - QUESTIONE DI FEELING



- Deve essere giocata nascosta assieme a una carta **MIRADA** Numerata e da il diritto di prioritá assoluta nella scelta del **PARTNER**.
- Può essere giocata una sola volta in tutta la partita.
- Se giocata contemporaneamente da piú giocatori sullo stesso **PARTNER** perde efficacia.

### IL GIOCATORE CHE VINCE LA MIRADA

- si aggiudica il **PARTNER** e segue le indicazioni di pagina 8, al paragrafo:

**TUTTI I GIOCATORI HANNO SCELTO UN PARTNER DIVERSO**

### IL GIOCATORE CHE PERDE LA MIRADA

- Deve scegliere un **PRINCIPIANTE** fra le carte coperte sulla **PLANCIA**.
- Dopo aver svelato il **PRINCIPIANTE**, il giocatore posiziona il proprio **SEGNALINO** in una delle due caselle con il cerchio verde davanti al **PRINCIPIANTE** scelto (Figura Pagina 7).
- Il giocatore recupera la carta **PRINCIPIANTE** e la posiziona scoperta di fronte a se'.
- Se chi ha perso la **Mirada** e' piú di uno, ha prioritá di scelta il **TANGHERO** a sinistra del giocatore che ha scelto il **PARTNER** con il numero piú basso.

## La Tanda di TANGO

- Ogni giocatore prende in mano le 4 **CARTE FIGURA** gia ricevute.
- Inizia il giocatore che ha scelto il **PARTNER** con il numero piú basso.
- Gioca una **Carta FIGURA** lasciandola ben visibile sul tavolo.
- Muove il **SEGNALINO** come indicato dalla **Carta FIGURA**.
- Ritira il numero di **GEMME** indicato dalla **Carta FIGURA** giocata, del colore indicato dalla **Carta ORQUESTA**.
- Se la carta **FIGURA** giocata riporta lo stesso nome dell'**ORQUESTA** della **TANDA** da diritto ad una **GEMMA** aggiuntiva.
- La **FIGURA** appena giocata finisce nel mazzo comune degli scarti.
- Passa la mano al giocatore alla sua sinistra.
- Quando tutte le carte **FIGURA** sono state giocate termina **LA TANDA** e si passa al turno successivo ripartendo dalla **FASE** di gioco della **CORTINA**.



## La Tanda di VALS

- Ogni giocatore prende in mano le 6 CARTE FIGURA già ricevute.
- Inizia il giocatore che ha scelto il PARTNER con il numero più basso.
- Gioca una SERIE di 2 carte FIGURA una di seguito all'altra lasciandole ben visibili sul tavolo.
- Muove il SEGNALINO come indicato dalle Carte FIGURA
- Ritira le GEMME indicate nelle Carte FIGURA giocate, di un colore a scelta del giocatore.
- Le FIGURE appena giocate finiscono nel mazzo comune degli scarti, passa la mano al giocatore alla sua sinistra.
- Quando tutte le carte FIGURA sono state giocate termina LA TANDA.



**N.B. Entrambe le figure devono essere valide per ottenere le GEMME**

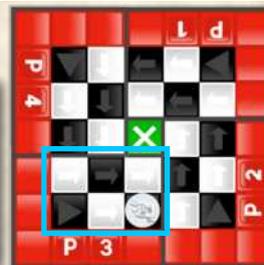
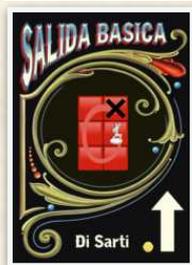
## La Tanda di MILONGA

- Ogni giocatore prende in mano le 9 CARTE FIGURA già ricevute.
- Inizia il giocatore che ha scelto il PARTNER con il numero più basso.
- Gioca una SERIE di 3 carte FIGURA una di seguito all'altra lasciandole ben visibili sul tavolo.
- Muove il SEGNALINO come indicato dalle Carte FIGURA
- Ritira le GEMME indicate nelle Carte FIGURA giocate, di un colore a scelta del giocatore.
- Le FIGURE appena giocate finiscono nel mazzo comune degli scarti, passa la mano al giocatore alla sua sinistra.
- Quando tutte le carte FIGURA sono state giocate termina LA TANDA.



**N.B. Tutte e tre le figure devono essere valide per ottenere le GEMME**

# LE FIGURE DI BALLO



## CARATTERISTICHE DELLE FIGURE

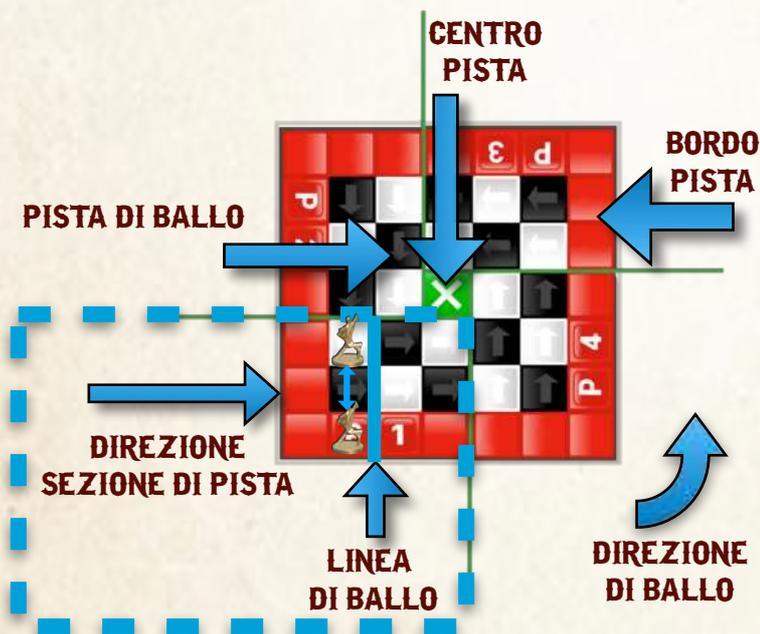
- La casella contrassegnata dal segnalino bianco rappresenta la posizione di **INIZIO** della figura e corrisponde alla posizione attuale del **SEGNALINO**.
- La casella contrassegnata dalla **X** nera rappresenta la casella su cui si sposterà il **SEGNALINO** al termine della **FIGURA**, definita come **FINE**.
- Le caselle rosse rappresentano l'**INGOMBRO** della **FIGURA**, ovvero lo spazio libero necessario per poterla eseguire.
- In basso al centro è indicato il nome dell'**ORQUESTA** di riferimento.
- In basso a destra sono indicate le gemme che si guadagnano eseguendo la **FIGURA**.
- La freccia bianca in basso a destra indica la direzione in cui si gioca la **FIGURA**, che va allineata con la **DIREZIONE SEZIONE DI PISTA**.

## 8 REGOLE DI ESECUZIONE DELLE FIGURE

- La **Carta FIGURA** prima di essere eseguita va ruotata allineando la propria freccia bianca con la **DIREZIONE DELLA SEZIONE DI PISTA** in cui si trova il proprio **SEGNALINO**.
- È **VIETATO INDIETREGGIARE**, la posizione di **FINE** non può essere dietro la **LINEA di BALLO** della posizione di partenza del segnalino.
- La figura **NON PUO'**, con il suo **INGOMBRO** o **FINE**, impegnare la casella verde al centro della plancia o uscire fuori dal **BORDO PISTA**.
- La figura **NON PUO'**, con il suo **INGOMBRO** o **FINE**, impegnare una casella occupata da un altro **SEGNALINO**.
- La figura **NON PUO' FINIRE** in una casella che sopravanza la **LINEA DI BALLO** di un altro **SEGNALINO**, **VIETATO SORPASSARE**.
- La figura **NON PUO' FINIRE** sul **BORDO PISTA** ma **PUO'** impegnarlo con il suo **INGOMBRO**.
- La figura **DEVE** essere eseguita tenendo in considerazione l'eventuale penalità prevista dalla **Carta PRINCIPIANTE**.
- La figura **PUO'** essere eseguita utilizzando l'abilità della **Carta PARTNER**.

# LA PLANCIA DI GIOCO

<b>DIREZIONE DI BALLO</b>	I <b>SEGNALINI</b> si muovono in senso antiorario.
<b>DIREZIONE SEZIONE DI PISTA</b>	Il <b>SEGNALINO</b> esegue la <b>FIGURA</b> nella <b>DIREZIONE DELLA SEZIONE DI PISTA</b> in cui si trova, come indicato dalle frecce presenti sulla <b>PISTA DI BALLO</b> .
<b>PISTA DI BALLO</b>	Le caselle bianche e nere che possono essere impegnate dall' <b>INGOMBRO</b> delle <b>FIGURE</b> e sulle quali puo' <b>FINIRE</b> la <b>FIGURA</b> .
<b>CENTRO PISTA</b>	Non puo' essere mai impegnato dall' <b>INGOMBRO</b> di una <b>FIGURA</b> , ne' <b>FINIRE</b> su di essa.
<b>BORDO PISTA</b>	LE <b>CASELLE ROSSE</b> possono essere impegnate dall' <b>INGOMBRO</b> della <b>FIGURA</b> , ma la <b>FIGURA</b> non puo' <b>FINIRE</b> su di esse.
<b>LINEA DI BALLO</b>	Linea immaginaria che proietta orizzontalmente sulla pista la posizione del segnalino.



## ATTENZIONE

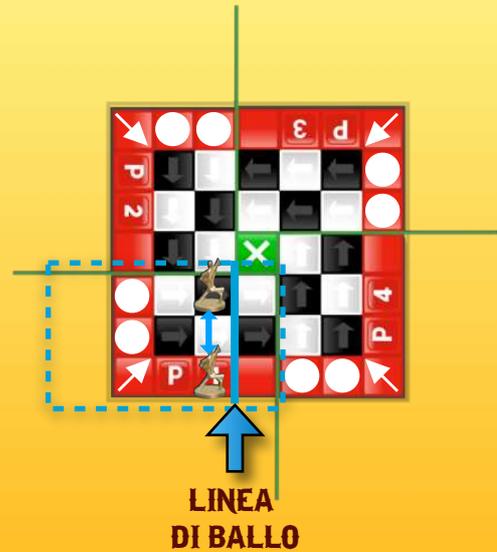
Se anche solo una delle  
**8 REGOLE**  
**DI ESECUZIONE**  
**DELLE FIGURE**  
 viene infranta non potrai  
 eseguire la **FIGURA** e dovrai:

- Scartare la/le carta/e **FIGURA** come se avessi eseguito la **FIGURA**
- Spostare il **SEGNALINO** sulla casella **BORDO PISTA** sulla **LINEA DI BALLO**
- Potrai essere sorpassato da qualsiasi altro **SEGNALINO**
- Non potrai ritirare nessuna **GEMMA SPECIALITA'**
- Passerai infine la mano al giocatore alla tua sinistra.

## REGOLE PER CHI FINISCE SUL BORDO PISTA

(Capita a chi non è riuscito ad eseguire una Figura o per l'abilità speciale di un PARTNER)

- Si può essere sorpassati come se non si fosse presenti sulla pista di ballo.
- Chi si trova su una casella cerchio bianco, può rientrare in pista solo sulla casella adiacente.
- Chi si trova su una casella d'angolo, può rientrare solo nella casella nera sulla diagonale.
- Chi si trova su qualsiasi altra casella può rientrare su una delle 2 caselle adiacenti a scelta, come avviene a inizio gioco.



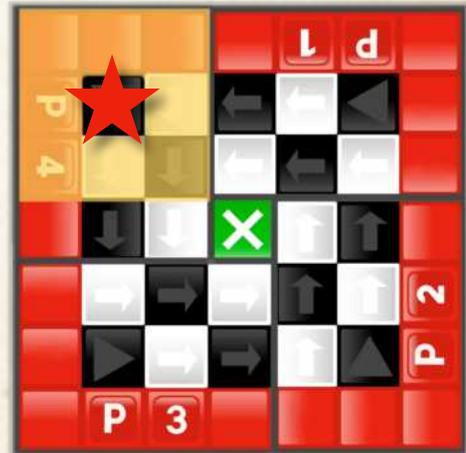
**ATTENZIONE** se durante il proprio turno non sarà possibile rientrare in pista, perché le caselle per il rientro sono già occupate da un altro **SEGNALINO**, il giocatore resta dove si trova, scarta la carta **FIGURA** e perde il turno, come avviene quando non è possibile eseguire la **FIGURA**.

## Regola speciale GLI ADORNOS

Il giocatore che con il suo **SEGNALINO**, dopo aver eseguito la **FIGURA**, raggiunge una casella d'angolo ed ha attorno solo caselle libere, guadagna una gemma aggiuntiva.

### ATTENZIONE

La regola si applica solo se il giocatore sta ballando con un **PARTNER**, non è possibile fare **ADORNOS** con un **PRINCIPIANTE**.



## COME RISOLVERE TUTTI I CASI DI PARITA'

I contendenti mescolano quattro carte **MIRADA** numerate da 1 a 4, poi senza guardarle, ne scelgono una a testa, chi estrae la carta più alta vince la contesa.

# Fine del gioco

- Dopo aver completato tutti e sei i **TURNI DI GIOCO**, si procede al conteggio di tutte le **GEMME** raccolte e il giocatore con il maggior numero verra' decretato vincitore della Partita e nominato **TANGUERO**.
- **FINE GIOCO ANTICIPATA**: se un giocatore raccoglie gemme sufficienti ad elevare a 10 tutte le caratteristiche di uno dei **TANGUERO** in suo possesso, lo dichiara e la partita termina immediatamente.

## PARTITA SEMPLIFICATA "LA PRATICA"

### Si esegue solo la Fase della **TANDA**

- Non verranno utilizzati i mazzi di carte **TANGUERO-PARTNER-PRINCIPIANTE**.
- Dal mazzo di carte **MIRADA** sono necessarie solo quattro carte numerate da 1 a 4, serviranno per stabilire chi inizia il gioco.
- Ogni giocatore posiziona il proprio **SEGNALINO** nella casella bianca della **PISTA**, davanti alle caselle rosse con i numeri da 1 a 4, sul lato della **PLANCIA** di fronte a lui.
- Ogni giocatore riceve solo le Carte **FIGURA** previste per la **TANDA** in corso.
- Un giocatore a caso estrae l'**ORQUESTA** della **TANDA** per stabilire di quale colore saranno le **GEMME** vinte.
- Per stabilire chi inizia il gioco, ad ogni **TANDA** si mescolano 4 carte **MIRADA** numerate da 1 a 4, ogni giocatore ne sceglie una e chi estrae la carta piu' alta inizia il gioco, proseguira' il giocatore alla sua sinistra.
- **FINE DEL GIOCO** al termine dei 6 **TURNI DI GIOCO/TANDE**, il giocatore che ha accumulato il maggior numero di Gemme vince la partita.
- Restano valide tutte le regole gia' esposte in questo regolamento.

# ABILITA' SPECIALI delle Carte PARTNER



Gli effetti possono essere utilizzati solo per 1 FIGURA  
Dopo aver utilizzato l'effetto, la carta PARTNER va capovolta.



Puoi spostare un **SEGNALINO** avversario in avanti di 2 caselle sulla linea di ballo.  
**NO SORPASSI**



Puoi spostare un **SEGNALINO** avversario sulla casella Bordo Pista sulla sua linea di ballo.



Puoi togliere dalla pista il tuo **SEGNALINO** e riposizionarlo in qualsiasi casella libera, poi esegui la **FIGURA**.



Puoi sostituire una **FIGURA** in tuo possesso con una a tua scelta dalle **FIGURE** già giocate da qualsiasi giocatore.



Raddoppia il numero delle **GEMME** ottenute dall'esecuzione di una **FIGURA**. Non Vale per **ORQUESTA TANDA**.



Puoi giocare la carta **FIGURA** senza fare movimenti, il **SEGNALINO** resta dove si trova.



Ricevi subito 1 carta **FIGURA** in più. Potrai giocarla assieme ad un'altra carta **FIGURA** o scartarla alla fine.



Puoi scambiare la tua posizione con altro **SEGNALINO** a scelta prima di eseguire la **FIGURA**.



A inizio **TANDA**, puoi chiedere agli avversari le figure con **ORQUESTA** della **TANDA** in loro possesso, e scambiarle con le tue.



Puoi fare la **FIGURA** muovendo il **SEGNALINO** di un altro giocatore anziché il tuo.

# ABILITA' SPECIALI delle Carte PARTNER



Gli effetti possono essere utilizzati per tutte le FIGURE della TANDA, nelle TANDE Speciali di VALS e MILONGA gli effetti possono essere utilizzati solo per una FIGURA della SERIE.



Puoi terminare la FIGURA sulle caselle Bordo Pista, restano valide le regole del BORDO PISTA.



Puoi accorciare la FINE di una casella verticale, solo se rimane all'interno di INGOMBRO.



Puoi spostare il tuo SEGNALINO sulla casella a lato prima di giocare la FIGURA.



Puoi decidere la posizione di FINE della FIGURA, vietato posizione di INIZIO o RETROCEDERE.



Puoi superare il SEGNALINO della coppia che precede senza sovrapposti con l'INGOMBRO.



Puoi ridurre INGOMBRO alle sole caselle indispensabili a collegare INIZIO e FINE.



Puoi scegliere casualmente la carta FIGURA di un avversario e scambiarla con una tua a scelta.



Puoi assegnare alle FIGURE che hai in mano l'ORQUESTA della Tanda. NO Milonga - NO Vals



Quando esegui una FIGURA, puoi rubare 1 gemma ad un avversario a tua scelta.



Puoi spostare indietro di una casella il tuo SEGNALINO prima di eseguire la FIGURA. NO BORDO PISTA

# PENALITA' delle Carte PRINCIPIANTI

## ATTENZIONE

Nelle TANDE Speciali VALS e MILONGA, le penalita' delle Carte PRINCIPIANTI si applicano solo sull'ultima Figura giocata della SERIE.



Nessuna penalita', le FIGURE restano invariate.



In tutte le FIGURE la casella INIZIO contrassegnata con il simbolo del SEGNALINO si sposta sempre sulla base dell'INGOMBRO in base alla linea piu' breve.



L'INGOMBRO della FIGURA si espande fino a riempire il rettangolo virtuale della FIGURA stessa.



Tutte le FIGURE si allungano di una casella verso sinistra rispetto alla FINE contrassegnata con la X.



Tutte le FIGURE si allungano di una casella in verticale rispetto alla FINE contrassegnata con la X.

## NOTA PER 2 o 3 GIOCATORI

- † Restano valide tutte le regole per 4 giocatori.
- † Durante la Fase della **CORTINA** posizionare tante carte **PARTNER** quanti sono i giocatori (come già specificato a Pagina 6).
- † Sono sempre necessari 4 **SEGNALINI** sulla **PLANCIA** di gioco.
- † Durante la Fase della **MIRADA**, quando tutti i giocatori hanno completato il recupero di **PARTNER/PRINCIPIANTE** ed hanno posizionato i loro **SEGNALINI**, posizionare il/i **SEGNALINO/I** mancanti nella/e casella/e bianca/he di fronte alle caselle numerate delle **SEZIONI** di pista ancora libere.
- † Durante la Fase della **TANDA** i **SEGNALINI** cosiddetti **ROBOT**, che sostituiscono i giocatori mancanti, eseguiranno un movimento automatico, dopo che i giocatori reali avranno eseguito le loro figure
- † I **SEGNALINI ROBOT** si muovono di una casella in diagonale restando sempre sulle caselle bianche.
- † I **SEGNALINI ROBOT** seguono tutte le regole previste per i giocatori reali, se non possono eseguire il loro movimento, dovranno uscire di pista sulla loro linea di ballo e rientrare sempre sulla casella bianca.



### RINGRAZIAMENTI

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

Per un'esperienza più immersiva e per vedere tutti i tutorial vai su  
[WWW.TANGUEROGAME.COM](http://WWW.TANGUEROGAME.COM)

Attenzione! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



Prodotto e distribuito da:

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

**TANQUERO**<sup>®</sup>  
MUCHO MÁS QUE UN BAILE  
MUCHO MÁS QUE UN JUEGO