

TANQUERO[®]

MUCHO MÁS QUE UN BAILE
MUCHO MÁS QUE UN JUEGO



RULE BOOK

By
ROBERTO FABBRONI

Revised 20.22.10.02

GLOSSAIRE

- MILONGA** Ce terme renvoie à l'endroit où l'on danse le tango et désigne un genre musical.
- TANDA** Il s'agit d'une séquence de chansons (habituellement 4) émanant d'un même orchestre, et dansée avec le même **PARTNER**.
- CORTINA** Il s'agit d'une pièce de courte durée et d'un genre musical différent servant à séparer les **TANDA** les uns des autres.
- MIRADA** Les regards s'échangent pour établir le couple de danseurs et doivent être salués par un hochement de tête.
- RONDA** Cette expression décrit le mouvement circulaire dans le sens inverse des aiguilles d'une montre que le couple de danseurs exécute pendant le déroulement des figures du tango.
- ADORNOS** Il s'agit d'embellissements, de mouvements de grâce exécutés pour rendre la danse plus élégante et créer ainsi une interprétation plus personnelle de la musique.
- VALS** Ce courant est l'un des trois genres musicaux avec le **TANGO** et la **MILONGA**. Il est typique d'une soirée dansante et exprime la légèreté et la fluidité.

TANQUERO

Nombre de joueurs : 2-4

Age des joueurs : 14*

Durée du jeu : 60 minutes

Liste du Matériel :

1 TABLE DE JEU
Tapis de danse



4 FIGURINES
Couple de danseurs



20 MIRADA
Cartes



7 ORQUESTA
Cartes



40 PARTNER
Cartes



20 PRINCIPIANTE
Cartes



40 TANGUERO
Cartes



80 FIGURES
Cartes



300 pierres de couleurs différentes



Tango Argentin

Le tango argentin est une danse caractérisée par l'élégance et la passion, basée sur l'improvisation ; il appartient aux danseurs de créer leur propre danse, à la manière d'un dialogue.

Quelques règles simples, deux corps qui se rencontrent dans une étreinte, un rendez-vous unique et insolite, basé sur le respect et l'écoute de l'autre.

C'est la quintessence de la culture argentine, un concentré de passion, d'espoir, de colère, de rêves et d'amours des habitants de Buenos Aires et du Rio De La Plata, mais aussi de tous ceux qui sont fascinés par cette danse qui, comme la " vie ", est toujours en progrès, toujours en évolution.

APERÇU

Le joueur endosse le rôle du Tanguero lors d'une soirée MILONGA classique. Selon l'ORQUESTA de la TANDA, il invite un PARTNER/ PRINCIPIANTE à danser, et accomplit ses figures sur la piste de danse. Le Joueur qui ne fait pas de pénalité lors de l'exécution d'une FIGURE reçoit les pierres de couleurs indiquées par la FIGURE accomplie.

Le jeu se termine après 6 tours de jeu.

Séquence des tours de jeu

1 ^{er} Tanda de Tango	4 Pistes	4 Figures
2 nd Tanda de Tango	4 Pistes	4 Figures
3 ^{eme} Tanda de Vals	3 Pistes	6 Figures
4 ^{eme} Tanda de Tango	4 Pistes	4 Figures
5 ^{eme} Tanda de Tango	4 Pistes	4 Figures
6 ^{eme} Tanda de Milonga	3 Pistes	9 Figures

But du jeu

Il s'agit d'accumuler le plus grand nombre de pierres en réalisant des figures de danse sur le tapis.

INSTRUCTIONS

Disposition du plateau de jeu

- Placez les 4 FIGURINES de couleur dans les cases correspondantes.
- Placez les jeux de cartes TANGUERO-PARTNER-PRINCIPIANTE-ORQUESTA à leur emplacement sur le tapis de jeu. (ATTENTION ! retirer les cartes *MIGUEL FALO* et *RODOLFO PIACI* et les garder de côté : nous les retrouverons pour les TANDAS de Vals et de Milonga).
- Placez le jeu de cartes FIGURES sur le tapis dans une position convenant à tous les joueurs.

Cartes du joueur

- Chaque joueur prend 5 cartes du jeu MIRADA (Quatre cartes numérotées de 1 à 4, plus la carte "question de sentiment").



Déroulement du Jeu

- La Cortina** Installer le tapis et distribuer les cartes
- La Mirada** Composer les couples de danseurs
- La Tanda** Jouez les cartes **FIGURE** pour vous déplacer

La Cortina – Installer le jeu

- Chaque joueur s'assoit autour de la table et dispose de la même **FIGURINE** pour la durée de la partie.
- Chaque joueur prend 1 carte de la pioche **TANGUERO** et l'ajoute aux cartes **TANGUERO** qu'il possède déjà, sans la montrer à ses adversaires. (A chaque nouvelle **TANDA**, les joueurs piochent une nouvelle carte **TANGUERO**, sauf lors de la 6^{ème} **TANDA**).
- Un joueur tire aléatoirement 4 cartes **PRINCIPIANTE** et les place face cachée sur le **PLATEAU**.
- Un joueur tire au hasard autant de cartes **PARTNER** que le nombre de participants (par exemple, 4 joueurs / 4 cartes, 3 joueurs / 3 cartes, 2 joueurs / 2 cartes) et les place face visible sur le tapis, à l'emplacement des fauteuils.

Préparation d'un TANGO Tanda

- Un joueur mélange les 5 cartes **ORQUESTA** et en tire une, qu'il place à découvert sur le plateau de jeu (la base de la boîte peut être utilisée comme support).
- Selon la couleur de la carte **ORQUESTA**, placez le sac de pierres précieuses correspondant sur le tapis de jeu.
- Chaque joueur prend 4 cartes du jeu **FIGURE** et les place face cachée devant lui.

Préparation d'une VALSE Tanda

- Un joueur au choix place la carte **ORQUESTA VALS** face visible sur le tapis.
- Chaque joueur pioche 6 cartes **FIGURE** et les place face cachée devant lui.

Préparation d'une MILONGA Tanda

- Un joueur au choix place la carte **ORQUESTA MILONGA** face visible sur le tapis.
- Chaque joueur pioche 6 cartes **FIGURE** et les place face cachée devant lui.





La MIRADA - Formation du couple de danseurs

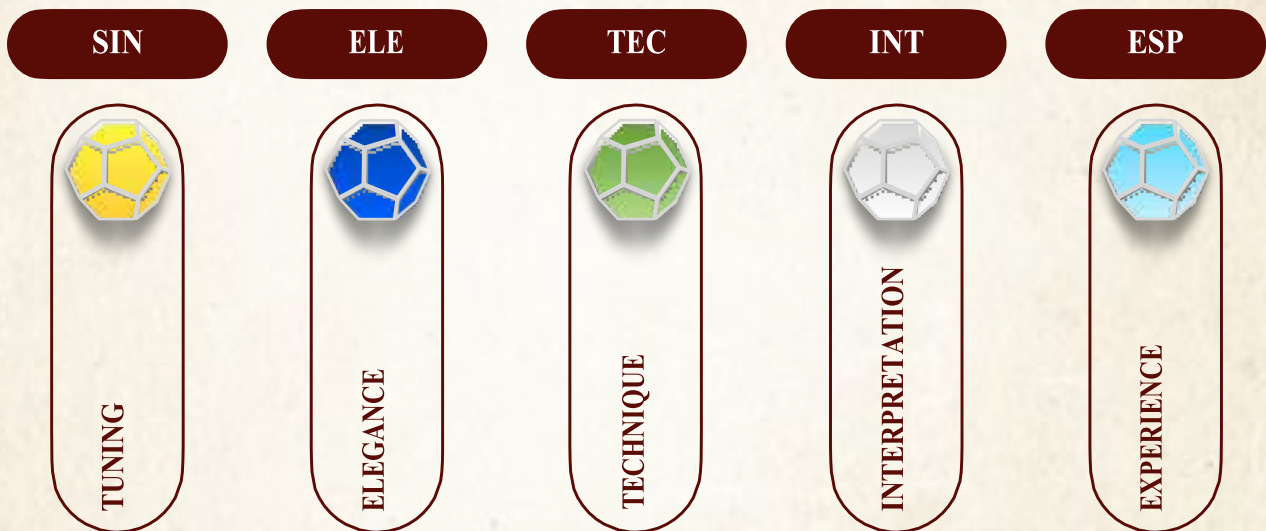
- Chaque joueur doit choisir une des cartes TANGUERO à sa disposition et une des cartes PARTNER sur le tapis, sans que ses adversaires ne les découvrent.
- Chaque carte PARTNER est posée sur un fauteuil portant un numéro (1, 2, 3, 4).
- Chaque joueur choisit le PARTNER désiré en utilisant la carte MIRADA du même numéro, en tenant dans sa main la carte TANGUERO qu'il a choisie, sans la montrer à ses adversaires.
- Lorsque tous les joueurs ont fait leur choix, les cartes MIRADA et les cartes TANGUERO sont révélées simultanément et l'on vérifie si le joueur gagne le PARTNER choisi.

CHAQUE JOUEUR A CHOISI UN PARTNER DIFFERENT

- Le joueur qui a choisi le PARTNER dont le numéro est le plus bas, place sa figurine dans l'une des deux cases du tapis avec l'étoile correspondant au numéro du PARTNER choisi (*Figure Page 7*).
- Le joueur récupère la carte PARTNER et la place face visible devant lui.
- Poursuit le joueur situé à sa gauche.
- Lorsque tous les joueurs ont terminé cette phase, la séquence suivante est la TANDA.

DEUX JOUEURS OU PLUS ONT CHOISI LE MEME PARTNER

- Chaque carte TANGUERO possède 5 caractéristiques avec 5 valeurs différentes et, en bas, le nom de son ORQUESTA préféré.
- Chaque carte PARTNER comporte une seule caractéristique, placée en évidence en haut à droite.



- Le joueur qui gagne le PARTNER a dans sa carte TANGUERO la même ORQUESTA que la TANDA.



PARTNER



ORQUESTA



**TANGUERO
JOUEUR 1**



**TANGUERO
JOUEUR 2**

- Si plusieurs joueurs ont la même ORQUESTA dans leur carte TANGUERO, le joueur qui gagne le PARTNER est celui qui a la valeur la plus élevée de sa caractéristique.



- Si les joueurs ont accumulé des pierres précieuses, elles doivent être ajoutées à la spécialité de la carte TANGUERO.



- Si aucun des joueurs n'a l'ORQUESTA correspondante, le joueur qui gagne le PARTNER est celui qui a la caractéristique la plus élevée, en y ajoutant toujours les pierres accumulées.



LES CARTES – UNE QUESTION DE SENTIMENT



- Elle doit être jouée cachée avec une carte MIRADA numérotée et donne le droit de priorité absolue dans le choix du PARTENAIRE.
- Elle ne peut être jouée qu'une seule fois dans la partie.
- Si elle est jouée simultanément par plusieurs joueurs sur le même PARTENAIRE, elle perd sa valeur d'efficacité.

LE JOUEUR QUI GAGNE LA MIRADA

- Gagne le PARTNER et suit les instruction page 8, paragraphe :

CHAQUE JOUEUR A CHOISI UN PARTNER DIFFERENT

LE JOUEUR QUI PERD LA MIRADA

- Le joueur perdant doit choisir une carte PRINCIPIANTE dans la pioche du tapis.
- Après avoir révélé la carte PRINCIPIANTE, le joueur place sa figurine dans l'une des deux cases avec le cercle vert en face de la carte PRINCIPIANTE choisie (*Figure Page 7*).
- Le joueur récupère la carte PRINCIPIANTE et la place face visible devant lui.
- Si plus d'un joueur a perdu la MIRADA, le TANGUERO à gauche du joueur qui a choisi le PARTNER avec le numéro le plus bas a la priorité de choix.

La Tanda de TANGO

- Chaque joueur dispose des 4 cartes FIGURE.
- Le joueur qui a choisi le PARTNER avec le numéro le plus bas commence la danse.
- Il joue une carte FIGURE en la laissant visible sur la table.
- Il déplace la FIGURINE comme indiqué par la carte FIGURE.
- Il ramasse le nombre de pierre indiqué par la carte FIGURE jouée, de la couleur indiquée par la carte ORQUESTA.
- Si la carte FIGURE jouée porte le même nom que l'ORQUESTA du TANDA, le joueur a droit à une pierre supplémentaire.
- La carte FIGURE qui vient d'être jouée est retirée du jeu.
- Il passe sa main au joueur à sa gauche.
- Lorsque toutes les cartes FIGURE ont été jouées, la TANDA se termine, et le tour recommence à partir de la phase de jeu de la CORTINA.



La Tanda de VALS

- Chaque joueur prend en main les 6 cartes FIGURE qu'il a reçues.
- Le joueur qui a choisi le PARTNER ayant le numéro le plus bas commence la danse.
- Il joue une SÉRIE de 2 cartes FIGURE l'une après l'autre en les laissant bien visibles sur la table.
- Il déplace la FIGURINE comme indiqué par les cartes .
- Il récupère les pierres indiquées sur les cartes FIGURES déjà jouées, dans la couleur de son choix.
- Les FIGURES qui viennent d'être jouées se retrouvent dans la pioche des défausses et il passe la main au joueur à sa gauche.
- Lorsque toutes les cartes FIGURES ont été jouées, la TANDA se termine.



N.B. Les deux figures doivent être valides pour obtenir les pierres.

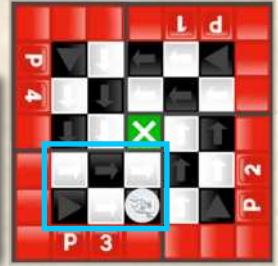
La Tanda de Milonga

- Chaque joueur prend en main les 9 cartes FIGURE qu'il a reçues.
- Le joueur qui a choisi le PARTNER ayant le numéro le plus bas commence la danse.
- Il joue une série de 3 cartes FIGURES l'une après l'autre en les laissant bien visibles sur la table.
- Il déplace la FIGURINE comme indiqué par les cartes.
- Il récupère les pierres indiquées sur les cartes FIGURES déjà jouées, dans la couleur de son choix.
- Les FIGURES qui viennent d'être jouées se retrouvent dans la pioche des défausses et il passe la main au joueur à sa gauche.
- Lorsque toutes les cartes FIGURES ont été jouées, la TANDA se termine.



N.B. Les trois figures doivent être valides pour obtenir les pierres.

LES FIGURES DE DANSE



CARACTERISTIQUES DES FIGURES

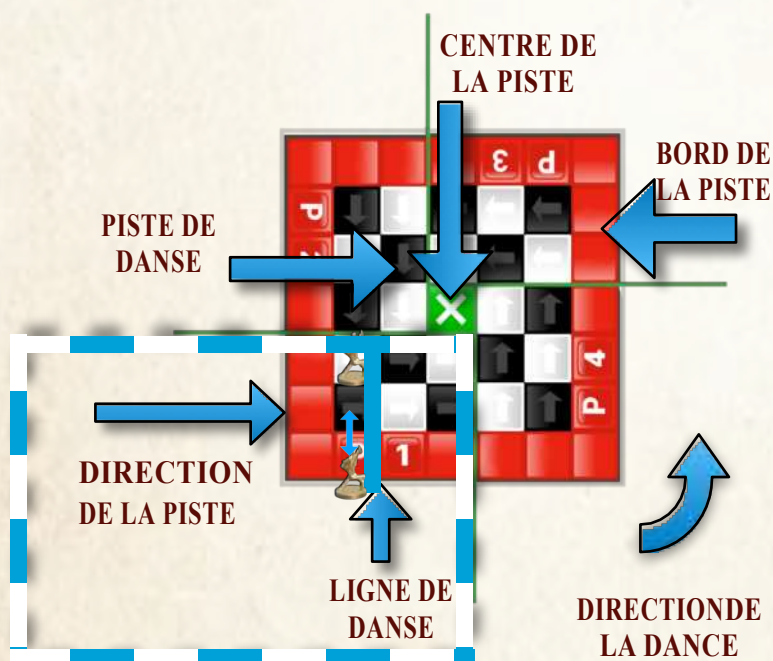
- La case marquée par le jeton blanc représente la position de DÉPART de la figure
- La case marquée par un X noir représente la case sur laquelle le figurine se situera à la fin de la FIGURE
- Les cases rouges représentent l'INGOMBRO/ESPACE de la FIGURE, c'est-à-dire l'espace nécessaire à son exécution.
- Le nom de la référence ORQUESTA est indiqué en bas au centre de la carte
- En bas à droite se trouvent les pierres qui peuvent être gagnées en réalisant la FIGURE.
- La flèche blanche en bas à droite indique la direction dans laquelle la FIGURE est jouée. qui doit être aligné avec le sens de la PISTE.

8 REGLES POUR L'EXECUTION DES FIGURES

- Avant d'être exécutée, la carte FIGURE doit être tournée en alignant sa flèche blanche dans le sens de la piste où se trouve votre figurine.
- Il est interdit de revenir en arrière ; la position finale ne peut pas se trouver derrière la ligne de danse de la position de départ.
- La figurine NE PEUT PAS passer ou se trouver dans la case verte au centre du tapis ni quitter le bord de la piste.
- La figurine ne peut pas, passer ou se trouver dans une case occupée par une autre figurine.
- La figure NE PEUT PAS se terminer dans une case qui traverse la LIGNE DE DANSE d'une autre figurine.
- La figurine ne peut pas se terminer sur le bord de la piste, mais peut s'y engager au cours de son INGOMBRO/ESPACE.
- La figure doit être exécutée en tenant compte de l'éventuelle pénalité prévue par la carte PRINCIPIANTE.
- La figure peut être exécutée en utilisant la capacité de la carte PARTNER.

LE JEU

DIRECTION DE LA DANSE	Les FIGURINES se déplacent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
DIRECTION DE LA PISTE	La FIGURINE exécute sa figure dans la direction indiquée par les flèches sur le tapis.
PISTE DE DANSE	Les cases noires et blanches sont utilisées pour l'exécution d'une FIGURE.
CENTRE DE LA PISTE	Celle-ci ne peut jamais être engagée par la réalisation d'une FIGURE, ni se terminer sur elle.
BORD DE PISTE	Les cases rouges peuvent être utilisées pour effectuer une FIGURE, mais la FIGURE ne peut pas se terminer sur ces cases.
LIGNE DE DANSE	Ligne imaginaire qui projette sur la piste la position de la FIGURINE.



ATTENTION

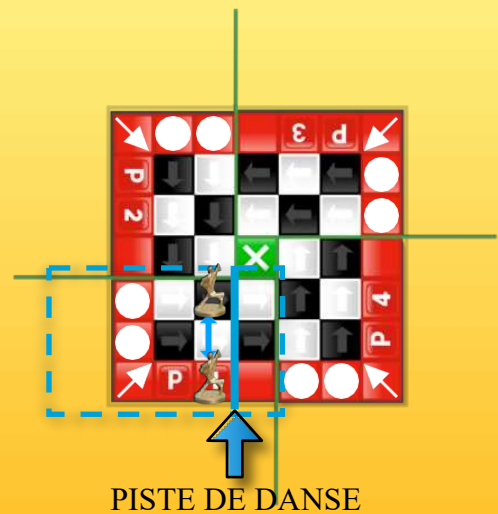
Si au moins une de ces
**8 REGLES D'EXECUTION
 DES FIGURES**
 n'est pas respectée, vous ne
 serez pas autorisé à effectuer
 la figure et vous devrez:

- Défaussez la (les) carte(s) FIGURE comme si vous aviez exécuté la FIGURE.
- Déplacez la FIGURINE sur le bord de la piste de danse.
- Vous pouvez être dépassé par n'importe quelle autre FIGURINE.
- Vous ne pourrez pas collecter de pierre.
- Vous passerez la main au joueur à votre gauche.

SI LA DANSE FINIT EN DEHORS DE LA PISTE

(ceux qui n'ont pas réussi à effectuer la figure, ou suite à la faculté spéciale d'un PARTNER)

- Vous pouvez être dépassé comme si vous n'étiez pas sur la piste de danse
- Quiconque se trouve sur une case du cercle blanc ne peut rentrer sur la piste que sur la case adjacente.
- Celui qui se trouve sur une case d'angle doit rentrer sur la case noire.
- Celui qui se trouve sur une autre case ne peut rentrer que dans une des deux cases adjacentes de son choix, comme au début du jeu.



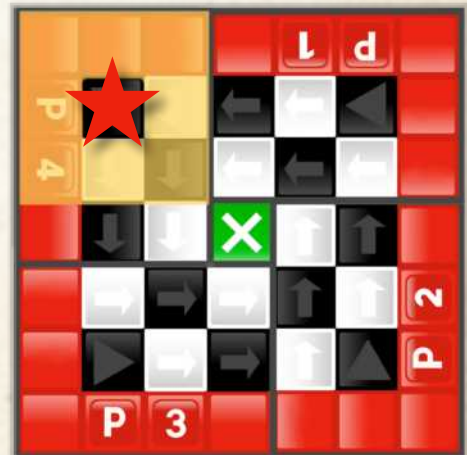
ATTENTION - Si pendant votre tour il n'est pas possible de rentrer sur la piste (les cases sont déjà occupées), le joueur reste où il est et perd le tour, comme cela se produit quand il n'est pas possible d'effectuer la FIGURE.

Règle spéciale LES ADORNOS

Le joueur qui, après avoir effectué la FIGURE, atteint une case de coin avec sa FIGURINE et n'a que des cases libres autour de lui, gagne une pierre supplémentaire.

ATTENTION

Cette règle ne peut être appliquée que si l'on danse avec un PARTNER ; il n'est pas possible de faire des ADORNOS avec un PRINCIPIANTE.



COMMENT RÉSOUDRE LES CAS D'ÉGALITÉ ?

Les candidats mélangent quatre cartes MIRADA numérotées de 1 à 4, puis, sans les regarder, ils en choisissent une chacun et celui qui tire la carte la plus haute remporte le concours.

Fin du Jeu

- Après avoir effectué les six tours de jeu, toutes les pierres collectées sont comptées et le joueur qui en dispose le plus grand nombre est déclaré vainqueur du Jeu et nommé TANGUERO.
- **FIN DE JEU ANTICIPÉE** : si un joueur collecte suffisamment de pierres pour que toutes les caractéristiques d'un des TANGUERO en sa possession atteignent le nombre de 10 (points), il le proclame et la partie s'arrête immédiatement.

JEU SIMPLIFIÉ « LA PRATIQUE »

Uniquement la phase TANDA est jouée

- Les jeux de cartes TANGUERO-PARTNER-DEBUTANT ne sont pas utilisés.
- Du jeu de cartes MIRADA, seules quatre cartes numérotées de 1 à 4 sont nécessaires ; elles serviront à désigner le joueur qui commence la partie.
- Chaque joueur place sa FIGURINE dans une des cases blanches de la PISTE, devant les cases rouges portant les numéros 1 à 4, sur son côté.
- Chaque joueur reçoit les cartes FIGURINE prévues pour le TANDA en cours.
- Un joueur au hasard tire l'ORQUESTA du TANDA pour déterminer la couleur des pierres gagnées.
- Pour décider qui commence le jeu, 4 cartes MIRADA numérotées de 1 à 4 sont mélangées à chaque TANDA. Chaque joueur en choisit une et celui qui tire la carte la plus haute commence le jeu et le joueur à sa gauche continue.
- **FIN DU JEU** à la fin des 6 TOURS DE JEU, le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de pierres est déclaré vainqueur.
- Toutes les règles déjà énoncées dans le règlement sont valables.

Les capacités spéciales des cartes PARTNER



Les capacités ne peuvent-être utilisées que pour 1 FIGURE
Après avoir utilisé l'effet, la carte PARTNER est retournée.

	<p>Vous pouvez avancer la FIGURINE d'un adversaire de 2 cases sur la ligne de danse. Aucun dépassement n'est autorisé.</p>		<p>Vous pouvez déplacer la FIGURINE d'un adversaire sur le bord de la piste de sa ligne de danse.</p>
	<p>Vous pouvez retirer votre FIGURINE de la piste et la repositionner dans n'importe quelle case libre, puis exécuter la FIGURE.</p>		<p>Vous pouvez remplacer votre FIGURE par une de votre choix parmi celles déjà jouées.</p>
	<p>Double le nombre de pierres obtenues lors d'une FIGURE. Ceci n'est pas valable pour ORQUESTA TANDA.</p>		<p>Vous pouvez jouer la carte FIGURE sans faire de mouvement, la FIGURINE reste là où elle est.</p>
	<p>Vous pouvez recevoir 1 carte FIGURE supplémentaire. Vous pouvez la jouer avec une autre carte ou la défausser.</p>		<p>Vous pouvez échanger votre position avec une FIGURINE de votre choix avant d'effectuer la FIGURE.</p>
	<p>Au début de la TANDA, vous pouvez demander à vos adversaires les figurines ORQUESTA et les échanger avec vous.</p>		<p>Vous pouvez réaliser la FIGURE en déplaçant la FIGURINE d'un autre joueur au lieu de la vôtre.</p>

Les capacités spéciales des cartes PARTNER



Les effets peuvent être utilisés pour toutes les FIGURES de la TANDA ; dans la TANDA spéciale de VALS et MILONGA, les effets ne peuvent être utilisés que pour une FIGURE de la SÉRIE.

	<p>Vous pouvez terminer la FIGURE sur les cases du bord de piste, les règles du bord de piste sont valables.</p>		<p>Vous pouvez réduire la FIN d'une case verticale uniquement si elle reste à l'intérieur de l'espace INGOMBRO</p>
	<p>Vous pouvez déplacer votre FIGURINE vers la case située de votre côté avant de jouer la FIGURE.</p>		<p>Vous pouvez décider de la position de la FIN de la FIGURE ; la position du DÉBUT ou de la COURSE est interdite.</p>
	<p>Vous pouvez dépasser la figurine du couple qui vous précède sans empiéter sur son INGOMBRO.</p>		<p>Vous pouvez réduire INGOMBRO aux seules cases nécessaires pour relier les points de départ et d'arrivée.</p>
	<p>Vous pouvez choisir au hasard une carte FIGURE d'un adversaire et l'échanger contre une carte de votre choix.</p>		<p>Vous pouvez attribuer l'ORQUESTA DE LA TANDA aux FIGURES que vous avez en main. PAS DE MILONGA- PAS DE VALS</p>
	<p>Lorsque vous effectuez une FIGURE, vous pouvez voler 1 pierre précieuse à un adversaire de votre choix.</p>		<p>Vous pouvez reculer votre FIGURINE d'une case avant d'exécuter FIGURE. PAS DE BORD DE PISTE</p>

Pénalité pour les cartes de PRINCIPIANTI/BEGINNERS

ATTENTION

Dans les VALS et MILONGA Spéciale TANDA, les pénalités des cartes PRINCIPIANTE ne s'appliquent qu'à la dernière figure jouée de la SÉRIE.



Pas de pénalité, les FIGURES restent inchangées.



La case de départ marquée par la FIGURINE se déplace toujours sur la surface de base, en tenant compte de l'INGOMBRO/ESPACE sur la ligne la plus courte.



L'INGOMBRO/ESPACE de la de la FIGURE s'étend pour remplir le rectangle virtuel de la FIGURE.



Toutes les FIGURES s'étendent d'une case vers la gauche par rapport à la FIN marquée d'un X.



Toutes les FIGURES dépassent d'une case dans le sens vertical par rapport à la FIN marquée d'un X.

NOTE POUR 2 OU 3 JOUEURS

- Toutes les règles pour 4 joueurs restent valables.
- Pendant la phase CORTINA, placez autant de cartes PARTNER qu'il y a de joueurs (comme déjà spécifié à la page 6).
- 4 FIGURINES sont toujours nécessaires sur le plateau de jeu.
- Pendant la phase MIRADA, lorsque tous les joueurs ont effectué la reprise PARTNER/PRINCIPIANTE et ont placé leurs FIGURINES, placez la (les) FIGURINE(s) manquante(s) dans la (les) case(s) blanche(s) devant les cases numérotées des SECTIONS de la piste encore libres.
- Pendant la phase TANDA, les FIGURINES ROBOT, qui remplacent les joueurs manquants, effectueront un déplacement automatique, après que les joueurs réels aient effectué leurs figures.
- Les FIGURINES ROBOT se déplacent d'une case en diagonale, en restant toujours sur les cases blanches.
- Les FIGURINES ROBOT suivent toutes les règles prévues pour les joueurs réels. Si elles ne peuvent pas effectuer leur mouvement, elles devront quitter la piste sur leur ligne de danse et toujours revenir sur la case blanche.



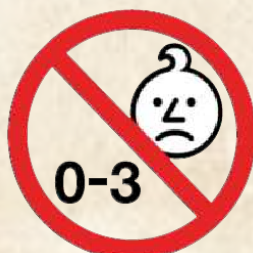
REMERCIEMENTS

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

Pour une expérience plus immersive et pour voir tous les tutoriels, rendez-vous à l'adresse suivante

WWW.TANGUEROGAME.COM

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Ce jeu contient de petites pièces qui peuvent être facilement avalées.



Produit et distribué part:

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

TANQUERO[®]
MUCHO MAS QUE UN BAILE
MUCHO MAS QUE UN JUEGO