

# TANQUERO<sup>®</sup>

MUCHO MÁS QUE UN BAILE  
MUCHO MÁS QUE UN JUEGO



REGELBUCH

Autor  
**ROBERTO FABBRONI**

Revision 20.22.10.02

# GLOSSAR

- MILONGA** Es ist die Bezeichnung für den Ort, an dem der Tango getanzt wird, aber auch für eine Musikrichtung.
- TANDA** Es handelt sich um eine Abfolge von Stücken (in der Regel 4), meist von demselben Orchester, die mit demselben Partner getanzt werden.
- CORTINA** Es handelt sich um ein Lied von kürzerer Dauer, das einem ganz anderen Musikgenre angehört und dazu dient, die Tande voneinander zu trennen.
- MIRADA** Es ist ein Spiel der Blicke, das darauf abzielt, das Tanzpaar zu bestimmen, und das von beiden mit einem bestätigenden Nicken beantwortet werden muss.
- RONDA** Beschreibt die kreisförmige Bewegung gegen den Uhrzeigersinn, die das Tanzpaar bei der Ausführung der Tangofiguren ausführt.
- ADORNOS** Dies sind Verzierungen, Bewegungen, die ausgeführt werden, um den Tanz eleganter zu machen, um eine persönliche Interpretation der Musik zu verwirklichen.
- VALS** Sie ist neben TANGO und MILONGA eine der drei für einen Tanzabend typischen Musikrichtungen, die Leichtigkeit und Fluidität ausdrückt.

# TANQUERO

Anzahl der Spieler

2-4

Alter der Spieler

14+

Dauer

Etwa 60 Minuten

## Materialliste

1 PLANCIA  
Tanzfläche



4 SPIELSTEINE  
Tanzendes Paar



20 Karten  
MIRADA



7 Karten  
ORQUESTA



40 Karten  
PARTNER



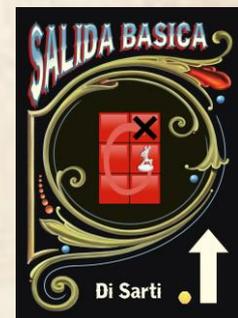
20 Karten  
BEGINNER



40 Karten  
TANQUERO



80 Karten  
FIGUREN



300 farbige SPEZIALITÄTS-JUWELEN



# Tango Argentino

Der Tango Argentino ist ein Tanz, der sich durch Eleganz und Leidenschaft auszeichnet und auf Improvisation beruht; es liegt in der Phantasie der Tänzer, wie in einem Dialog ihren eigenen Tanz zu konstruieren.

Ein paar einfache Regeln, zwei Körper, die sich in einer Umarmung begegnen, eine einzigartige und sich ständig verändernde Begegnung, die auf Respekt und dem gegenseitigen Hineinspüren beruht.

„Er ist die Quintessenz der argentinischen Kultur, ein Konzentrat aus Leidenschaft, Hoffnung, Wut, Träumen und der Liebe der Menschen in Buenos Aires und am Rio De La Plata, aber auch all derer, die von ihm in seinen Bann gezogen werden, und da er 'Leben' ist, ist er immer im Werden, immer in Entwicklung, wie wir.“

## Allgemeiner Überblick

Der Spieler verkörpert die Rolle des Tanguero im Rahmen eines Abends der klassischen MILONGA.

Basierend auf dem Tanda-Orquesta lädt der einen Partner/Beginner zum Tanzen ein und führt die Figuren auf der Tanzfläche aus.

Der Spieler, der bei der Ausführung einer FIGUR keine Fehler macht, erhält die durch die gespielte FIGUR angezeigten SPEZIALITÄTS-JUWELEN.

Das Spiel endet nach 6 Spielrunden, definiert als Tande.

1° Tango-Tanda	4 Titel	4 Figuren
2° Tango-Tanda	4 Titel	4 Figuren
3° Vals-Tanda	3 Titel	6 Figuren
4° Tango-Tanda	4 Titel	4 Figuren
5° Tango-Tanda	4 Titel	4 Figuren
6° Milonga-Tanda	3 Titel	9 Figuren

## Ziel des Spiels

Erspielen sie die meisten SPEZIALITÄTS-JUWELEN, indem Sie Tanz-FIGUREN auf der Tanzfläche ausführen.



# Die Phasen einer Spielrunde

**La Cortina** Sie bereiten die PLANCIA vor und geben die Karten aus

**La Mirada** Das Tanzpaar bildet sich

**La Tanda** Spielen Sie die FIGUREN-Karten, um sich auf der PLANCIA

## La Cortina - Vorbereiten der PLANCIA

- Jeder Spieler sitzt um den Tisch herum und benutzt für die Dauer des Spiels den SPIELSTEIN, der auf der Seite des Spielbretts vor ihm liegt.
- Jeder Spieler nimmt 1 Karte vom TANGUERO-Stapel und fügt sie zu den bereits in seinem Besitz befindlichen TANGUERO-Karten hinzu, ohne sie den Mitspielern zu zeigen (bei der ersten TANDA haben wir nur 1 TANGUERO-Karte, am Ende des Spiels haben wir 5 TANGUERO-Karten angesammelt, bei der letzten TANDA werden keine TANGUERO-Karten ausgegeben).
- Einer der Spieler zieht 4 BEGINNER-Karten und legt sie verdeckt auf die PLANCIA, auf die Sessel vor dem Buchstaben P.
- Einer der Spieler zieht so viele PARTNER-Karten, wie es Spieler gibt (z.B. 4 Spieler / 4 Karten, 3 Spieler / 3 Karten, 2 Spieler / 2 Karten), und legt sie offen auf die PLANCIA, auf die Sessel, vor denen die Zahlen 1 bis 4 liegen.

### Wenn wir eine TANGO-Tanda vorbereiten

- Ein beliebiger Spieler mischt die 5 ORQUESTA-Karten mit Tango-Motiv, zieht eine davon und legt sie offen an den Rand der Plancia (der Boden der Schachtel kann als Rundenzähler verwendet werden, um die ORQUESTA-Karten zu platzieren).
- Je nach Farbe der gezogenen ORQUESTA legen Sie den Beutel mit Juwelen in der entsprechenden Farbe an den Rand der PLANCIA.
- Jeder Spieler nimmt sich 4 Karten vom FIGUREN-Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab.

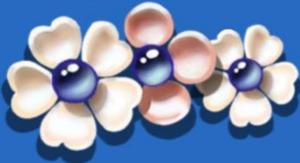


### Wenn wir eine VALS-Tanda vorbereiten

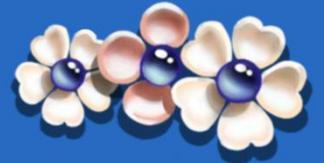
- Ein beliebiger Spieler legt die ORQUESTA-Karte mit dem VALS-Motiv aufgedeckt an den Rand der PLANCIA
- Jeder Spieler nimmt sich 6 Karten vom FIGUREN-Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab.

### Wenn wir eine MILONGA-Tanda vorbereiten

- Ein beliebiger Spieler legt die ORQUESTA-Karte mit dem MILONGA-Motiv aufgedeckt an den Rand der PLANCIA.
- Jeder Spieler nimmt sich 9 Karten vom FIGUREN-Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab.



# TANQUERO®



1° TANDA  
TANGO

2° TANDA  
TANGO

3° TANDA  
VALS

4° TANDA  
TANGO

5° TANDA  
TANGO

6° TANDA  
MILONGA



## La Mirada - Das Tanzpaar bildet sich

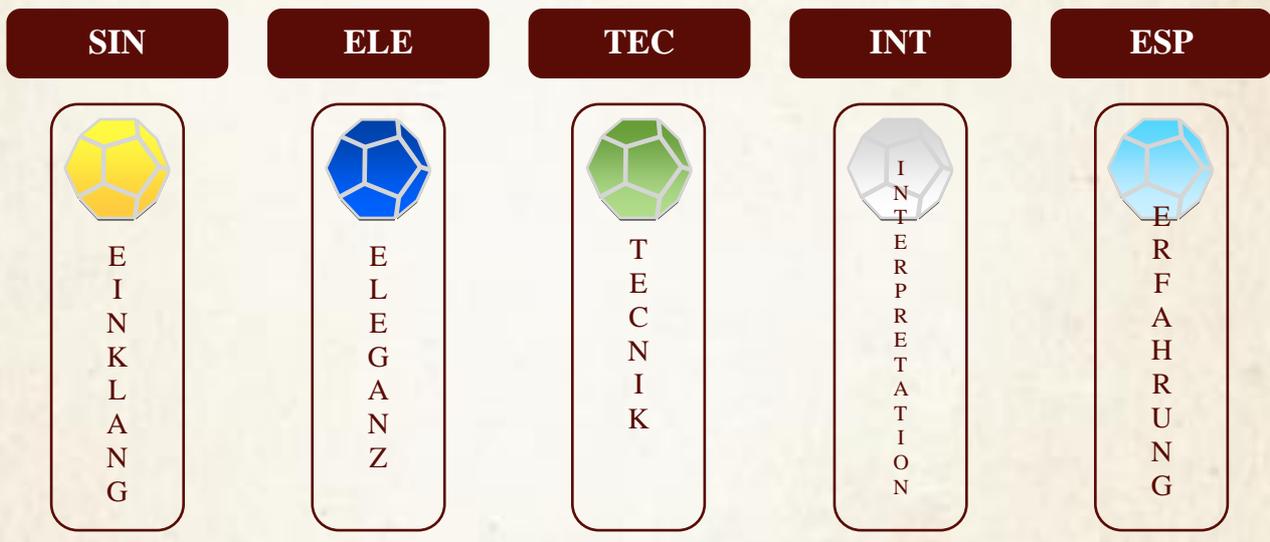
- Jeder Spieler muss eine der ihm zur Verfügung stehenden TANQUERO-Karten und eine der PARTNER-Karten auf der PLANCIA wählen, um das Tanzpaar zu bilden, ohne dies seinen Mitspielern mitzuteilen.
- Jede PARTNER-Karte auf der PLANCIA wird auf einen Sessel gelegt, vor dem eine Zahl steht (1, 2, 3, 4).
- Jeder Spieler wählt die Nummer des gewünschten PARTNERS mit Hilfe der MIRADA-Karte mit der entsprechenden Nummer und hält sie zusammen mit der gewählten TANQUERO-Karte in der Hand, ohne sie seinen Mitspielern zu zeigen.
- Wenn alle Spieler ihre Wahl getroffen haben, werden die MIRADA-Karten und die TANQUERO-Karten, die jeder Spieler besitzt, gleichzeitig aufgedeckt und es wird geprüft, ob der Spieler den gewählten PARTNER für sich gewinnt.

## ALLE SPIELER HABEN EINEN ANDEREN PARTNER GEWÄHLT

- Der Spieler, der den PARTNER mit der niedrigsten Zahl gewählt hat, setzt seinen Spielstein in eines der beiden Kästchen mit dem Stern vor der Zahl des gewählten PARTNERS auf der PLANCIA (Abbildung Seite 7).
- Der Spieler nimmt die PARTNER-Karte und legt sie aufgedeckt vor sich hin.
- Der Spieler zu Ihrer Linken macht weiter.
- Wenn alle Spieler diese Phase abgeschlossen haben, geht es weiter mit der nächsten Phase LA TANDA.

## ZWEI ODER MEHR SPIELER HABEN DENSELBE PARTNER GEWÄHLT

- Jede TANGUERO-Karte hat 5 Merkmale mit 5 verschiedenen Werten und in der unteren Mitte den Namen seiner Lieblings-ORQUESTA.
- Jede PARTNER-Karte hat nur 1 Merkmal, das in der oberen rechten Ecke hervorgehoben ist.



- Der PARTNER wird dem Spieler zugesprochen, der auf seiner TANGUERO-Karte die gleiche ORQUESTA hat wie die TANDA.



- Haben mehrere Spieler die gleiche ORQUESTA in ihrer TANGUERO-Karte, erhält der Spieler mit dem höchsten Wert in dem Merkmal, das dem der PARTNER-Karte entspricht, den PARTNER.



- Die während des Spiels gesammelten JUWELEN werden zu den Werten der Merkmale (der entsprechenden Farbe) auf den TANGUERO-Karten addiert.



- Wenn keiner der Spieler die ORQUESTA der Tanda in seiner TANGUERO-Karte hat, erhält derjenige den PARTNER, der den höchsten Wert in dem Merkmal hat, das dem der PARTNER-Karte entspricht, wobei immer alle angesammelten JUWELEN addiert werden.



## DIE KARTE - EINE FRAGE DER GEFÜHLE



- Sie muss verdeckt zusammen mit einer nummerierten MIRADA-Karte gespielt werden und gibt absoluten Vorrang bei der Wahl des PARTNERS
- Sie kann nur einmal im gesamten Spiel gespielt werden.
- Wenn sie von mehreren Spielern gleichzeitig auf denselben PARTNER gespielt wird, verliert sie ihre Wirksamkeit.

## DER SPIELER, DER DIE MIRADA GEWINNT

- wird mit dem PARTNER verbunden und befolgt die Anweisungen auf Seite 8, Absatz:

**ALLE SPIELER HABEN EINEN ANDEREN PARTNER GEWÄHLT**

## DER SPIELER, DER DIE MIRADA VERLIERT

- Muss eine BEGINNER-Karte aus den Karten wählen, die verdeckt auf der PLANCIA liegen.
- Nachdem der BEGINNER aufgedeckt wurde, stellt der Spieler seinen SPIELSTEIN auf eines der beiden Felder mit dem grünen Kreis vor dem gewählten BEGINNER. (Abbildung Seite 7)
- Der Spieler nimmt die BEGINNER-Karte und legt sie aufgedeckt vor sich hin.
- Wenn mehr als ein Spieler die Mirada verloren hat, hat der TANGHERO links von dem Spieler, der den PARTNER mit der niedrigsten Zahl gewählt hat, Vorrang.

## Die TANGO-Tanda

- Jeder Spieler nimmt die 4 bereits erhaltenen FIGURENKARTEN auf die Hand
- Der Spieler, der den PARTNER mit der niedrigsten Zahl gewählt hat, beginnt.
- Er spielt eine FIGUREN-Karte aus und lässt sie gut sichtbar auf dem Tisch liegen.
- Nun bewegt er den SPIELSTEIN wie auf der FIGUREN-Karte angegeben.
- Und bekommt die von der ausgespielten FIGUREN-Karte angegebene Anzahl von JUWELEN in der von der ORQUESTA-Karte angegebenen Farbe.
- Wenn die ausgespielte FIGUREN-Karte denselben Namen trägt wie die ORQUESTA der TANDA, berechtigt sie den Spieler zu einem zusätzlichen JUWEL.
- Die soeben gespielte FIGUR landet auf dem gemeinsamen Ablagestapel
- Der Spieler zu seiner Linken macht weiter
- Wenn alle FIGUREN-Karten ausgespielt wurden, endet LA TANDA und es geht weiter mit der nächsten Runde, wieder beginnend auf der SPIELPHASE der CORTINA.



## Die VALS-Tanda

- Jeder Spieler nimmt die 6 bereits erhaltenen FIGURENKARTEN auf die Hand.
- Der Spieler, der den PARTNER mit der niedrigsten Zahl gewählt hat, beginnt.
- Er spielt eine SERIE von 2 FIGUREN-Karten nacheinander aus und lässt sie gut sichtbar auf dem Tisch liegen.
- Nun bewegt er den SPIELSTEIN wie auf den FIGUREN-Karten angegeben.
- Und bekommt die von den ausgespielten FIGUREN-Karten angegebene Anzahl von JUWELEN in einer Farbe nach Wahl des Spielers.
- Die soeben gespielten FIGUREN landen auf dem gemeinsamen Ablagestapel. Der Spieler zu seiner Linken macht weiter.
- Wenn alle FIGUREN-Karten ausgespielt wurden, endet LA TANDA.



**N.B. Alle beiden Figuren müssen gültig sein, um die JUWELEN zu erhalten.**

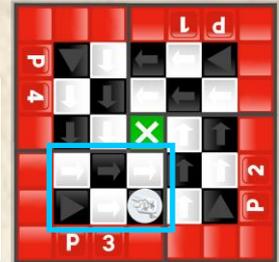
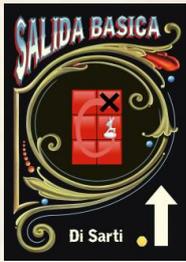
## Die Milonga-Tanda

- Jeder Spieler nimmt die 9 bereits erhaltenen FIGURENKARTEN auf die Hand.
- Der Spieler, der den PARTNER mit der niedrigsten Zahl gewählt hat, beginnt.
- Er spielt eine SERIE von 3 FIGUREN-Karten nacheinander aus und lässt sie gut sichtbar auf dem Tisch liegen.
- Nun bewegt er den SPIELSTEIN wie auf den FIGUREN-Karten angegeben.
- Und bekommt die von den ausgespielten FIGUREN-Karten angegebene Anzahl von JUWELEN in einer Farbe nach Wahl des Spielers.
- Die soeben gespielten FIGUREN landen auf dem gemeinsamen Ablagestapel. Der Spieler zu seiner Linken macht weiter.
- Wenn alle FIGUREN-Karten ausgespielt wurden, endet LA TANDA.



**N.B. Alle drei Figuren müssen gültig sein, um die JUWELEN zu erhalten.**

# DIE TANZFIGUREN



## MERKMALE DER FIGUREN

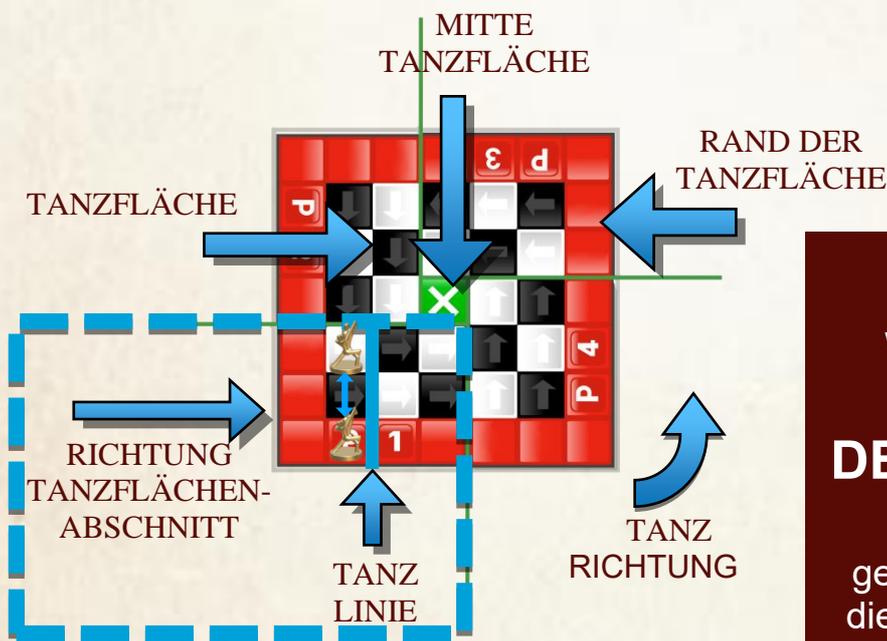
- Das Feld mit der weißen Markierung stellt die START-Position der Figur dar und entspricht der aktuellen Position des SPIELSTEINS.
- Das mit dem schwarzen X markierte Kästchen stellt das Kästchen dar, in das sich der SPIELSTEIN am Ende der FIGUR bewegen wird, definiert als FINE.
- Die roten Kästchen stellen den Umriss der Figur dar, d. h. den freien Platz, der für ihre Ausführung erforderlich ist.
- Unten in der Mitte steht der Name der Referenz ORQUESTA.
- Unten rechts befinden sich die Juwelen, die durch die Durchführung der FIGUR erworben werden.
- Der weiße Pfeil unten rechts zeigt die Richtung an, in der die FIGUR gespielt werden muss, die mit der RICHTUNG des SPIELBRETTABSCHNITTS übereinstimmen muss.

## 8 REGELN FÜR DIE AUSFÜHRUNG DER FIGUREN

- Vor der Ausführung muss die FIGUREN-Karte gedreht werden, so dass der weiße Pfeil mit der RICHTUNG DES SPIELBRETTABSCHNITTS übereinstimmt, in dem sich ihr SPIELSTEIN befindet.
- ZURÜCKGEHEN IST VERBOTEN, die END-Position darf nicht hinter der TANZLINIE der Startposition des Spielsteins liegen.
- Die Figur DARF NICHT mit ihrem UMRISS oder FINE in das grüne Kästchen in der Mitte des Spielbretts eingreifen oder über das Spielfeld hinausgehen.
- Die Figur KANN NICHT durch ihren UMRISS oder FINE in ein von einem anderen SPIELSTEIN besetztes Feld eingreifen.
- Die Figur darf NICHT in einem Feld landen, das sich über der TANZLINIE eines anderen SPIELSTEINS befindet, ES IST VERBOTEN ZU ÜBERHOLEN!
- Die Figur KANN NICHT auf dem RAND DER TANZFLÄCHE enden, aber sie KANN ihn mit ihrem UMRISS berühren.
- Die Figur MUSS unter Berücksichtigung der möglichen Strafe, die mit der BEGINNER-Karte vorgesehen ist, durchgeführt werden.
- Die Figur KANN mit der PARTNER-Karten-Fähigkeit ausgeführt werden.

# LA PLANCIA DES SPIELS

<b>TANZRICHTUNG</b>	Die SPIELSTEINE bewegen sich gegen den Uhrzeigersinn.
<b>RICHTUNG DES TANZFLÄCHEN-ABSCHNITTS</b>	Der SPIELSTEIN führt die FIGUR in der RICHTUNG des TANZFLÄCHENABSCHNITTS aus, in dem er sich befindet, wie durch die Pfeile auf der TANZFLÄCHE angezeigt.
<b>TANZFLÄCHE</b>	Die schwarzen und weißen Felder, die von der FIGUR belegt werden können und auf denen die FIGUR enden kann.
<b>MITTE DER TANZFLÄCHE</b>	Sie kann niemals durch den UMRISSE einer FIGUR belegt werden, noch kann sie auf ihr enden.
<b>RAND DER TANZFLÄCHE</b>	ROTE KÄSTCHEN können vom UMRISSE der FIGUR belegt werden, aber die FIGUR darf nicht auf ihnen enden.
<b>TANZLINIE</b>	Eine imaginäre Linie, die die Position des SPIELSTEINS waagrecht auf die Tanzfläche projiziert.



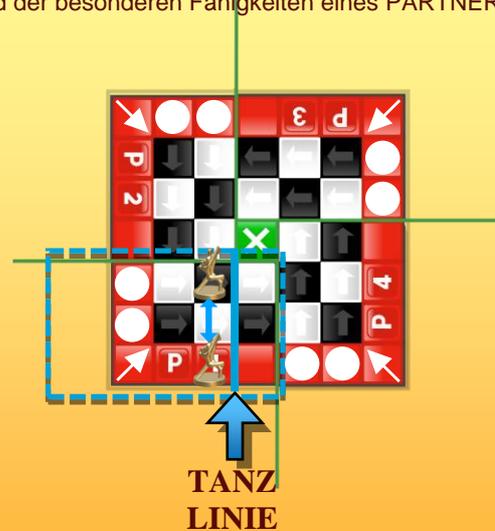
**ACHTUNG**  
 Wenn auch nur eine der  
**8 REGELN**  
**DER AUSFÜHRUNG**  
**DER FIGUREN**  
 gebrochen wird, können Sie  
 die FIGUR nicht durchführen  
 und müssen:

- Die FIGUREN-Karte(n) ablegen, als hätten Sie die FIGUR durchgeführt worden wäre.
- Den SPIELSTEIN auf das SPIELFELDRAND-Feld auf der TANZLINIE bewegen.
- Sie können von jedem anderen SPIELSTEIN überholt werden.
- Sie können keine SPEZIALITÄTEN-JUWELEN sammeln.
- Und schließlich macht der Spieler zu Ihrer Linken weiter.

# REGELN FÜR DIEJENIGEN, DIE AUF DEN TANZFLÄCHENRAND GERATEN

(Passiert denjenigen, die eine Figur nicht ausführen konnten oder aufgrund der besonderen Fähigkeiten eines PARTNERS)

- Sie können überholt werden, als ob Sie nicht auf der Tanzfläche anwesend wären.
- Wer sich auf einem weißen Kreisfeld befindet, kann die Tanzfläche nur auf dem benachbarten Feld wieder betreten.
- Wenn Sie sich auf einem Eckfeld befinden, können Sie nur auf das schwarze Feld auf der Diagonale zurückkehren.
- Wer auf einem anderen Feld steht, darf wie zu Beginn des Spiels auf eines der 2 benachbarten Felder seiner Wahl zurückkehren.



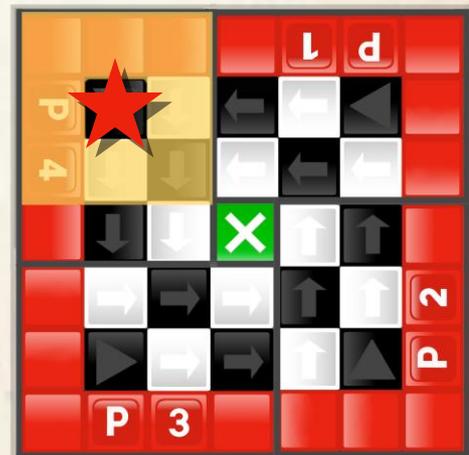
**ACHTUNG**, wenn es während des eigenen Zuges nicht möglich ist, die Tanzfläche wieder zu betreten, weil die Wiedereintrittsfelder bereits von einem anderen SPIELSTEIN belegt sind, bleibt der Spieler, wo er ist, wirft die FIGUREN-Karte ab und verliert den Zug, wie auch wenn eine FIGUR nicht ausgeführt werden kann.

## Sonderregel Die ADORNOS

Der Spieler, der mit seinem SPIELSTEIN ein Eckfeld erreicht, nachdem er die FIGUR ausgeführt hat, und nur freie Felder um sich herumhat, erhält ein zusätzliches Juwel.

### ACHTUNG

die Regel gilt nur, wenn der Spieler mit einem PARTNER tanzt, man kann keine ADORNOS mit einem BEGINNER machen.



## WIE ALLE FÄLLE VON PARITÄT ZU LÖSEN SIND

Die Teilnehmer mischen vier MIRADA-Karten, die von 1 bis 4 nummeriert sind, und wählen dann, ohne sie anzuschauen, jeweils eine aus. Derjenige, der die höchste Karte zieht, gewinnt den Spielzug.

# Ende des Spiels

- Nachdem alle sechs Spielrunden absolviert wurden, werden alle gesammelten JUWELEN gezählt und der Spieler mit den meisten JUWELEN wird zum Gewinner des Spiels erklärt und zum TANGUERO ernannt.
- **VORZEITIGES SPIELENDE:**  
Wenn ein Spieler genug Edelsteine gesammelt hat, um alle Eigenschaften eines der TANGUEROs in seinem Besitz auf 10 zu erhöhen, erklärt er es und das Spiel endet sofort.

## VEREINFACHTES SPIEL

### “LA PRATICA”

#### Nur die TANDA-Phase wird durchgeführt

- Die TANGUERO-PARTNER-BEGINNER-Kartenstapel werden nicht benutzt.
- Es werden nur vier Karten mit den Nummern 1 bis 4 aus dem MIRADA-Stapel benötigt, um zu bestimmen, wer das Spiel beginnt.
- Jeder Spieler stellt seinen SPIELSTEIN auf das weiße Feld der TANZFLÄCHE, vor die roten Felder mit den Zahlen 1 bis 4, auf der Seite der PLANCIA vor ihm.
- Jeder Spieler erhält nur die FIGUREN-Karten für die aktuelle TANDA
- Ein beliebiger Spieler zieht die TANDA ORQUESTA, um zu bestimmen, welche Farbe die gewonnenen JUWELEN haben werden.
- Um zu bestimmen, wer das Spiel beginnt, werden bei jeder TANDA 4 MIRADA-Karten mit den Nummern 1 bis 4 gemischt, jeder Spieler wählt eine aus und derjenige, der die höchste Karte zieht, beginnt das Spiel, der Spieler zu seiner Linken macht weiter.
- ENDE DES SPIELS am Ende von 6 SPIELRUNDEN/TANDEN gewinnt der Spieler, der die meisten Juwelen angesammelt hat.
- Alle bereits in diesen Spielregeln festgelegten Regeln behalten ihre Gültigkeit.

# BESONDERE EIGENSCHAFTEN der PARTNER-Karten



Die Effekte können nur für 1 FIGUR verwendet werden. Nach der Anwendung des Effekts muss die PARTNER-Karte umgedreht werden.

	<p>Sie dürfen einen gegnerischen SPIELSTEIN 2 Felder auf der Tanzlinie vorwärtsbewegen. <b>KEIN ÜBERHOLEN</b></p>		<p>Sie können einen gegnerischen SPIELSTEIN auf das Feld Tanzflächenrand auf seiner Tanzlinie bewegen.</p>
	<p>Sie können Ihren SPIELSTEIN von der Tanzfläche entfernen und auf ein beliebiges freies Feld stellen, dann führen Sie die FIGUR aus.</p>		<p>Sie dürfen eine FIGUR in Ihrem Besitz durch eine FIGUR Ihrer Wahl aus den bereits gespielten FIGUREN eines beliebigen Spielers ersetzen.</p>
	<p>Sie verdoppelt die Anzahl der JUWELEN, die durch die Durchführung einer FIGUR erhalten werden. Dies gilt nicht für ORQUESTA TANDA.</p>		<p>Sie können die FIGUR-Karte ausspielen, ohne eine Bewegung zu machen, der SPIELSTEIN bleibt, wo er ist.</p>
	<p>Sie erhalten sofort 1 zusätzliche FIGUREN-Karte. Sie können sie zusammen mit einer anderen Figurenkarte spielen oder sie am Ende abwerfen.</p>		<p>Sie können Ihre Position mit einem anderen SPIELSTEIN Ihrer Wahl tauschen, bevor Sie die FIGUR ausführen.</p>
	<p>Zu Beginn jeder TANDA können Sie Ihre Gegner nach den TANDA ORQUESTA-Figuren fragen, die sie besitzen, und sie gegen Ihre Figuren austauschen.</p>		<p>Sie können die FIGUR bilden, indem Sie den SPIELSTEIN eines anderen Spielers anstelle Ihres eigenen bewegen.</p>

# BESONDERE EIGENSCHAFTEN der PARTNER-Karten



Effekte können für alle FIGUREN der TANDA verwendet werden, bei den Spezial-TANDAS der VALS und MILONGA können die Effekte nur für eine FIGUR der SERIE verwendet werden.



Sie können die FIGUR auf den Tanzflächen-Randfeldern beenden, die Regeln für den Tanzflächen-Rand bleiben gültig.



Sie können das ENDE eines vertikalen Feldes nur kürzen, wenn es innerhalb des UMRISSES bleibt.



Sie dürfen Ihren SPIELSTEIN in das seitliche Feld verschieben, bevor Sie die FIGUR spielen.



Sie können die END-Position der FIGUR bestimmen, die START-Position oder RÜCKWÄRTSGEHEN sind verboten.



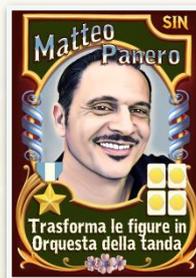
Sie können den SPIELSTEIN des vorangehenden Paares überholen, wenn es nicht zu Überschneidungen mit dem UMRISS kommt.



Sie können den UMRISS auf die Felder reduzieren, die für die Verbindung von START und ENDE erforderlich sind.



Sie können eine beliebige gegnerische FIGUREN-Karte wählen und sie gegen eine Karte Ihrer Wahl austauschen.



Sie können den FIGUREN in Ihrer Hand die ORQUESTA der Tanda zuweisen. KEINE Milonga - KEINE Vals



Wenn du eine FIGUR durchführst, kannst du 1 Juwel von einem Gegner deiner Wahl stehlen.



Sie können Ihren SPIELSTEIN um ein Feld zurückstellen, bevor Sie die FIGUR ausführen. NICHT AM RAND DER TANZFLÄCHE

# STRAFEN der BEGINNERKARTEN

## ACHTUNG

In den Spezial-TANDEN VALS und MILONGA gelten die Strafen der BEGINNER-Karten nur für die letzte gespielte Figur der SERIE.



Keine Strafen, die FIGUREN bleiben unverändert.



In allen FIGUREN bewegt sich das mit dem Symbol des SPIELSTEINS gekennzeichnete Kästchen START immer auf der kürzesten Linie auf die Basis des UMRISSES.



Der UMRISS der FIGUR wird so erweitert, dass er das virtuelle Rechteck der FIGUR selbst ausfüllt.



Alle FIGUREN erstrecken sich ein Feld nach links von dem mit X gekennzeichneten ENDE.



Alle FIGUREN erstrecken sich vertikal um ein Feld von dem mit X gekennzeichneten ENDE.

# HINWEIS FÜR 2 oder 3 SPIELER

- Alle Regeln für 4 Spieler bleiben gültig.
- Legen Sie in der CORTINA-Phase so viele PARTNER-Karten ab, wie Spieler vorhanden sind (wie bereits auf Seite 6 angegeben).
- Auf der PLANCIA werden immer 4 SPIELSTEINE benötigt.
- Während der MIRADA-Phase, wenn alle Spieler die Zuordnung von PARTNER/BEGINNER abgeschlossen und ihre SPIELSTEINE platziert haben, platzieren sie den/die fehlenden SPIELSTEIN(E) in dem/den weißen Feld/Feldern vor den nummerierten Feldern der noch freien Tanzflächenabschnitte.
- Während der TANDA-Phase führen die ROBOTER genannten SPIELSTEINE, die die fehlenden Spieler ersetzen, eine automatische Bewegung aus, nachdem die echten Spieler ihre Figuren ausgeführt haben.
- Die ROBOTER-SPIELSTEINE bewegen sich ein Feld diagonal und bleiben dabei immer auf den weißen Feldern.
- Die ROBOTER SPIELSTEINE befolgen alle Regeln für echte Spieler. Wenn sie ihre Bewegung nicht ausführen können, müssen sie die Tanzfläche auf ihrer Tanzlinie verlassen und immer auf einem weißen Feld zurückkehren.



## WIR BEDANKEN UNS BEI

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

Für ein noch intensiveres Erlebnis und um alle Tutorials zu sehen,  
besuchen Sie

[WWW.TANGUEROGAME.COM](http://WWW.TANGUEROGAME.COM)

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Dieses Produkt enthält kleine Teile, die verschluckt werden können.



Produziert und vertrieben durch:

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

