

Mango Tango  
Piatnik, 2005

Leo COLOVINI & Dario DE TOFFOLI  
2 - 7 spelers vanaf 10 jaar  
± 30 minuten

# Inhoud

- 108 speelkaarten (9 kaartenreeksen telkens met de waarde van 1 tot 12 in 9 verschillende kleuren).
  - 1 reglement
- Je hebt ook nog pen en papier nodig om de punten te noteren.

## Doel van het spel

De spelers willen zoveel mogelijk van hun dansers aan het danstornooi laten deelnemen.

Het spel verloopt in twee fasen:

- Eerst moet bepaald worden welke soort dansers aan het tornooi gaan deelnemen door de formatiekaarten te veilen.
- Daarna bepaalt iedere speler welke dansers uit zijn kaartenreeks overeenkomen met de formatiekaarten en dus aan het tornooi kunnen deelnemen.

Iedere speler start met 10 kaarten in zijn hand. Met een aantal van deze kaarten bepalen de spelers nu door veiling welke “formatiekaarten” zullen blijven liggen in het midden van de tafel.

Dit proces gaat door tot er vijf kaarten in het midden van de tafel liggen en iedere speler nog vijf kaarten in zijn hand heeft. Aan het einde vergelijkt iedere speler zijn handkaarten met de formatiekaarten op de tafel. De speler met de hoogste kaartenwaarde na een aantal ronden, is de winnaar van het spel.

## Vorbereiding

Een geveer wordt gekozen. Hij schudt de kaarten grondig en geeft verdekt 10 kaarten aan iedere speler, beginnend bij zijn linkerbuurman. De resterende kaarten worden verdekt in het midden van de tafel gelegd en dient als voorraadstapel. Aan het begin van het spel wordt beslist hoeveel ronden er gespeeld worden.

## Spelverloop

Het spel verloopt in twee fasen:

### 1) De formatiekaarten worden geveild:

- ⇒ De bovenste kaart van de voorraadstapel wordt blootgelegd in het midden van de tafel. Alle spelers bieden nu voor het recht om te beslissen of deze kaart één van de formatiekaarten wordt of niet.

*Belangrijk: enkel handkaarten die overeenstemmen met formatiekaarten brengen punten op!*

- ⇒ Het bieden: Iedere speler kiest één van zijn danserskaarten uit zijn hand en legt deze kaart verdekt voor zich neer.
- ⇒ De beslissing: Zodra alle spelers een kaart op tafel gelegd hebben, worden de kaarten omgedraaid. De speler die de kaart met de hoogste waarde heeft gekozen, mag beslissen of deze kaart een formatiekaart wordt of niet.

Indien twee of meer spelers een kaart met dezelfde waarde hebben gekozen, dan wordt met hun kaarten geen rekening gehouden. De speler met het hoogste bod dat door niemand anders werd geboden, mag beslissen over deze kaart. Indien er geen “uniek” bod is, worden alle geboden kaarten uit het spel genomen. Iedere speler trekt een andere kaart van de voorraadstapel en dezelfde kandidaat-formatiekaart wordt opnieuw geveild.

De speler met het hoogste bod beslist nu wat hij wil doen met de kaart.

- 1) Als hij de kaart kiest, dan blijft deze kaart open in het midden van de tafel liggen.  
Alle veilingkaarten worden weggenomen. De volgende kandidaat-formatiekaart wordt van de voorraadstapel genomen.
- 2) Als hij de kaart niet kiest, dan gaat deze kaart weg, samen met de veilingkaarten.  
Alle spelers trekken een nieuwe kaart van de voorraadstapel. De volgende kandidaat-formatiekaart wordt van de voorraadstapel genomen.

De veiling gaat door tot er vijf formatiekaarten open in het midden van de tafel liggen.

### Voorbeeld formatiekaarten



### 2) De dansers mogen deelnemen aan het danstornooi

Wanneer de veiling voorbij is, heeft iedere speler nog vijf handkaarten. Deze kaarten worden zijn spelers. Hij toont zijn vijf danserskaarten en gaat na hoeveel kaarten overeenkomen met minimum één van de vijf formatiekaarten.

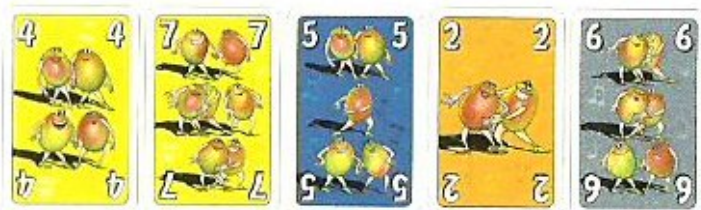
Dit zijn de mogelijke overeenkomsten:

- dezelfde kleur: de kaart heeft dezelfde kleur als één van de formatiekaarten;
- dezelfde waarde: de kaart heeft dezelfde waarde als één van de formatiekaarten.

### Voorbeeld

#### Speler A

Alle kaarten komen overeen. De oranje 2 met de groene 2, de gele 4 en 7 met de gele 3, de blauwe 5 met de lichtblauwe 5 en de grijze 6 met de rode 6.



#### Speler B

Hij heeft vier overeenkomstige kaarten. De blauwe 7 komt noch in kleur, noch in waarde overeen en wordt dus opzijgelegd.



De spelers tellen nu de waarde op van hun dansers die aan het tornooi mogen deelnemen. Het resultaat wordt genoteerd per ronde.



*speler A*

*formatiekaarten*

*speler B*

#### **Voorbeeld**

*speler A:  $2 + 4 + 7 + 5 + 6 = 24$  punten*

*speler B:  $3 + 3 + 9 + 4 = 19$  punten*

Alle kaarten worden grondig geschud en een nieuwe ronde kan beginnen.

## Einde van het spel

Zodra het aantal afgesproken rondes is gespeeld, tellen alle spelers hun punten op. De speler met de meeste punten is de winnaar.

# MANGO TANGO