

TANGO

UN JEU DE DOMINIQUE EHRHARD

(JOUABLE EN LIGNE SUR WWW.JSP-MAG.COM)

AVANT DE COMMENCER :

• Découpez soigneusement le plateau de jeu, les 8 cartes ainsi que les huit pions danseurs et danseuses. Repliez vers l'avant et l'arrière les languettes sous les personnages pour qu'ils tiennent debout. Vous pouvez coller une petite base en carton pour lester ces pions.

• Munissez vous également de 8 petits jetons qui serviront de marqueurs « rencontre ». Munissez vous également de 5 jetons plus gros, comme des pions de dames ou des jetons de poker, ces jetons seront appelés « jetons déplacement ». Ces jetons, les petits comme les gros, peuvent être tous de la même couleur ou de couleurs différentes, cela n'a pas d'importance.

BUT DU JEU

Chaque joueur reçoit une carte danseur et une carte danseuse qu'il prend en main sans les montrer aux autres joueurs. Les danseurs et les danseuses se déplacent autour de la piste de danse. Dès qu'un danseur et une danseuse se rencontrent le marqueur « rencontre » de chacun d'eux est avancé d'une case. Dès que les marqueurs « rencontre » du danseur et de la danseuse représentés sur les cartes d'un des joueurs sont sur 4, ce dernier gagne la partie.

PRÉPARATION DU JEU

- Placez les pions danseuses sur les cases de leur couleur de la piste intérieure
- Placez les pions danseurs sur les cases de leur couleur de la piste extérieure.
- Placez un marqueur « rencontre » sur la position 0 de chaque danseur et danseuse (sur les cercles disposés aux quatre coins du plateau).
- Mélangez les quatre cartes danseuses et distribuez en une à chaque joueur.
- Mélangez les quatre cartes danseurs et distribuez en une à chaque joueur.
- Chaque joueur prend connaissance de ses deux cartes sans les montrer aux autres joueurs puis les pose devant lui face cachée. Les cartes restantes sont retirées du jeu, sans qu'aucun joueur ne puisse les voir.
- Posez les cinq jetons « déplacement » à coté du plateau de jeu.

DÉROULEMENT DU JEU

- Chaque joueur à tour de rôle déplace un

danseur ou une danseuse qui ne s'est pas encore déplacé.

• Les danseuses avancent toujours dans le sens des aiguilles de la montre, tandis que les danseurs avancent toujours dans le sens inverse.

• Le joueur peut déplacer le danseur ou la danseuse d'une, deux ou trois cases au choix.

• Il ne peut jamais y avoir plus d'un danseur ou d'une danseuse par case. Si en se déplaçant un danseur ou une danseuse arrive sur une case occupée, il (elle) saute cette case, sans la compter dans son déplacement, et avance jusqu'à la prochaine case libre.

• Si en se déplaçant le danseur arrive sur une case en face d'une danseuse, son déplacement prend fin. De la même façon le déplacement d'une danseuse prend fin dès qu'elle arrive sur une case en face d'un danseur. Les marqueurs « rencontre » de ce danseur et de cette danseuse sont avancés d'un cran.

• Le joueur le plus jeune joue en premier, puis chacun des autres joueurs joue à tour de rôle en tournant dans le sens des aiguilles de la montre.

• Le joueur dont c'est le tour pose un des cinq jetons « déplacement » sur le cercle d'un danseur ou d'une danseuse de son choix (ces cercles sont ceux aux coins du plateau). Il ne peut choisir qu'un danseur ou une danseuse sur lesquels il n'y a aucun jeton « déplacement » de posé.

Il déplace ce danseur (ou cette danseuse) d'un maximum de trois cases. Il peut le déplacer d'une, deux ou trois cases.

Si à la fin de son déplacement le danseur ne rencontre pas de danseuse (ou s'il déplace une danseuse, celle-ci ne rencontre pas de danseur), rien de spécial ne se passe.

• Si pendant son déplacement il rencontre une danseuse (ou un danseur si c'est une danseuse qui est déplacée) les marqueurs « rencontre » du danseur et de la danseuse sont avancés d'une case. Si le marqueur est déjà sur la case 4 il n'est pas avancé et reste simplement en place. Dans les deux cas son tour de jeu est terminé et c'est au joueur situé à sa gauche de jouer.

• Si à son tour de jouer, il n'y a plus de jetons « déplacement » disponibles, le joueur reprend tous les jetons, les pose à coté du plateau de jeu. Un nouveau cycle de déplacement commence, exactement

semblable au précédent.



Exemple : Guillaume décide d'avancer le danseur jaune (à noter qu'il ne peut avancer ni le danseur rouge, ni la danseuse bleue sur lesquels se trouve déjà un jeton « déplacement »). Il pose le jeton « déplacement » sur le cercle du danseur jaune. Il décide d'avancer de trois cases. Il « saute » les cases où se trouvent les danseurs bleu, vert et rouge. Comme le danseur jaune ne rencontre pas de danseuse, le tour de jeu de Guillaume est terminé.



C'est au tour de Thomas de jouer. Il décide d'avancer la danseuse rouge. Il pose le jeton « déplacement » sur le cercle de la danseuse rouge. Il avance la danseuse d'une case, puis « saute » les cases avec les danseuses jaune et bleue. La case d'arrivée se trouve en face du danseur jaune. Le déplacement de la danseuse rouge prend immédiatement fin. Le marqueur du danseur jaune et de la danseuse rouge sont chacun avancé d'une case.



FIN DU JEU

Dès que les marqueurs « rencontre » du danseur ET de la danseuse figurant sur les cartes d'un des joueurs, sont sur la case 4, ce dernier montre ses cartes et gagne la partie.

A deux ou trois joueurs, si aucun joueur ne possède les cartes correspondant à un danseur et une danseuse ayant atteint le niveau 4 le jeu continue normalement. Il peut arriver très exceptionnellement à deux ou trois joueurs qu'il y ait deux ex æquo. Chacun des deux joueurs pose ses cartes devant lui. Seuls ces deux joueurs continuent de jouer (en respectant l'ordre du tour de jeu). On n'utilise plus les marqueurs « rencontre ». Le gagnant est le joueur dont le danseur et la danseuse figurant sur ses cartes se rencontrent en premier.