

SPIELANLEITUNG

MANGO, TANGO



EMF



SPIELIDEE

Mango Tango ist ein fruchtiges Reaktionsspiel. Ihr deckt reihum eine Karte auf und tanzt den Mango Tango: Du sagst „MANGO“ – danach werfen alle die Hände in die Luft und rufen „TANGO“... außer die Mangos ändern plötzlich die Regeln.

SPIELMATERIAL

128 Karten mit sechs verschiedenen Mangos sowie ein Mango Chutney



SPIELVORBEREITUNG

Setzt euch in einen Kreis, sodass ihr mit den Personen rechts und links von euch einklatschen könnt (High Five) und alle die Mitte erreichen können. Legt die MANGO CHUTNEY-Karte in die Mitte. Mischt alle anderen Karten und teilt an jede Person **je 20 Karten bei 3-5 Personen** und **15 Karten bei 6-8 Personen** verdeckt aus. Legt diesen Stapel jeweils vor euch ab.

REGELN

Wer zuletzt eine Mango gegessen hat, beginnt. Die Person deckt die oberste Karte ihres Stapels (von sich weg) auf und legt sie Richtung Mitte vor den eigenen Stapel, sodass alle die Karte sehen können. Während du die Karte aufdeckst, sagst du „MANGO“, woraufhin alle zusammen (inkl. dir!) mit „TANGO“ antworten und dabei die passende Geste machen.

Danach deckt die nächste Person im Uhrzeigersinn die oberste Karte von ihrem Stapel auf und so geht es immer weiter – möglichst zügig und im gleichen Rhythmus. Bist du erneut dran, legst du die neue Karte auf die zuvor von dir gespielte Karte usw. (alle haben einen eigenen Ablagestapel). Das ist der Grundschrift des Mango Tango. Klingt zu einfach? Ist es auch! Denn jede Mango hat eine besondere Regel:

SAG MANGO!

Während du eine Karte aufdeckst, musst du laut „MANGO“ sagen. Dann müssen ALLE (auch du) richtig auf die aufgedeckte Karte reagieren:

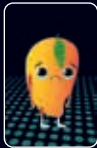


DIE FRUCHTIGE MANGO (28 x)

ALLE werfen die Arme in die Luft und rufen „TANGO“. Das gilt im Basis-Spiel auch für die Zeigo (fruchtige Mango mit Sprechblase).

DIE TRAUrige MANGO (28 x)

Anstatt die Hände in die Luft zu werfen, **müsst ihr die Hände unten lassen und den Kopf hängen lassen.** „TANGO“ sagt ihr in dem Fall in einem ganz traurigen Ton.





DIE GLÜCKLICHE MANGO (15 x)

Anstatt die Hände in die Luft zu werfen, müssen alle mit den **Personen rechts und links einklatschen (High Five)**. Ihr müsst dabei „TANGO“ sagen.

DIE MANGO NUMBER 5 (15 x)

Anstatt die Hände in die Luft zu werfen, **müssen alle mit den Zeigefingern auf die nächste Person entgegen der Spielrichtung zeigen**. Ihr müsst dabei „TANGO“ sagen.



DIE TANGO MANGO (25 x)

Werft alle wie üblich eure Hände in die Luft und sagt „TANGO“. **ABER ab der nächsten Person werden die Wörter umgedreht**. Beim Aufdecken der Karte muss man „TANGO“ sagen, danach müssen alle „MANGO“ rufen. Die Handbewegungen ändern sich nicht. Diese Regel **bleibt länger aktiv** und wirkt sich auf alle Karten, Situationen und Varianten aus. Erst wenn eine weitere TANGO MANGO aufgedeckt wurde, werden die Wörter wieder umgedreht und ab der nächsten Person heißt es wieder „MANGO“ – „TANGO“, oder wenn eine neue Runde beginnt.

DER MANGO-DRILLING

Beim Karteumdrehen sagst du wie üblich „MANGO“. Sollten jemals **3 Mangos dergleichen Art nebeneinanderliegen**, geht es um Schnelligkeit. Ihr müsst alle schnell auf die MANGO CHUTNEY-Karte in der Tischmitte klatschen. Bist du am langsamsten, zählt das als FEHLER. Als nebeneinander gelten die Karten auch, wenn es eine Lücke gibt, weil noch nicht jede*r gelegt hat.

Beispiel: Auch folgende Situation ist ein Mango-Drilling:

Person 1: Hat eine fruchtige Mango vor sich liegen

Person 2: Hat eine fruchtige Mango vor sich liegen

Person 3: Hat eine Mango Nr. 5 vor sich liegen

Person 4: Hat eine fruchtige Mango vor sich liegen

Person 5: Hat noch keine Karte vor sich liegen

FEHLER

Wenn du eine der beschriebenen Regeln brichst, wird die Runde unterbrochen. Als Regelbruch gelten folgende Situationen:

- * Wenn du etwas Falsches sagst
- * Wenn du die falsche Geste machst
- * Wenn du zu langsam bist

Nimm alle Karten, die **vor dir offen ausliegen, verdeckt unter deinen Stapel**. Es kommt vor, dass mehrere Personen gleichzeitig Regeln brechen, dann müssen alle betroffenen Personen ihre Karten zurücknehmen (falls sie welche vor sich haben).

Alle anderen dürfen ihre offen liegenden Karten in die Schachtel zurücklegen. Hat jemand anders einen Fehler gemacht und du warst in dieser Runde noch gar nicht an der Reihe, darfst du die oberste Karte von deinem Stapel in die Schachtel legen.

Dann startet eine neue Runde mit den Grundregeln. Wer den Fehler gemacht hat, beginnt wieder mit dem Kommando „MANGO“ – es folgt der „TANGO“ und ihr spielt wie gewohnt. Wenn mehrere Personen einen Fehler gemacht haben, beginnt die Person, die in Spielreihenfolge als Nächstes an der Reihe ist.

SPIELENDEN UND SIEG

Bist du an der Reihe und müsstest eine Karte aufdecken, hast aber keine Karten mehr in deinem Nachziehstapel, hast du das Spiel gewonnen – herzlichen Glückwunsch! Das Spiel endet. Alle anderen vergleichen ihre Stapelhöhe: die Person mit dem kleinsten Stapel belegt den 2. Platz, etc..

VARIANTEN



Für Mango-Fortgeschrittene: Die ZEIGO (15x)

Während du die Karte aufdeckst, musst du „MANGO“ sagen. Während alle anderen die Hände in die Luft werfen und „TANGO“ sagen, musst du auf eine beliebige Person zeigen. Diese ist die einzige Person, die **bei der nächsten Karte** „TANGO“ sagt, während alle anderen nur die Geste machen dürfen.

Hinweis: Die Zeigo (fruchtige Mango mit Sprechblase) und die fruchtige Mango zählen als unterschiedliche Mangos für den Mango-Drilling.



Für Mango-Profis: Richtungswechsel

Nach MANGO NUMMER 5 gibt es zusätzlich einen RICHTUNGSWECHSEL. Ihr spielt also ab sofort in die Richtung, in die gerade gezeigt wurde. Diese Spielrichtung bleibt so lange bestehen, bis wieder eine MANGO NUMMER 5 aufgedeckt wird – dann heißt es wieder: Zeigefinger deuten auf die Person entgegen der Spielrichtung (links) und weiter geht's – in diese Richtung!



Für Super-Mango-Profis: Schweigen

Wenn zweimal hintereinander die gleiche Mango aufgedeckt wird, sagst du zwar beim Umdrehen „Mango“, aber alle reagieren nur mit der Geste, es wird nicht gesprochen. Das gilt einmalig und nach der doppelten Karte geht es wieder sprechend weiter. Beim Mango Drilling müsst ihr nach wie vor auf die MANGO CHUTNEY-Karte klatschen.

*Beispiel: Bei der zweiten fruchtigen Mango müssen alle schweigend die Arme in die Luft werfen, es darf **niemand** „TANGO“ sagen.*

IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Spielleautor: Markus Müller

Covergestaltung, Layout und Satz: Zoe Mitterhuber
Redaktion, Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul
Illustration: Zoe Mitterhuber

Bildnachweis: © RinaArt21/Shutterstock, © iABC/Shutterstock,
© Roman Amanov/Shutterstock.

GTIN 4260478342378

Printed in China

www.emf-verlag.de

