

## 4. VITTORIA!

Quando tutti i giocatori di ciascuna squadra hanno giocato uno stesso numero di turni come suggeritori, concordati all'inizio della partita o decisi strada facendo, si contano i punti conquistati: chi ne ha totalizzati di più vince, e viene proclamato campione di Taboo... fino alla prossima partita!

Se invece la sfida si è conclusa in parità... non vi resta che proseguire nel gioco per decretare il vincitore, ma soprattutto per continuare a ridere e divertirvi come matti!

## 5. COME USARE IL DADO DEL DESTINO

Se siete campioni navigati della versione classica di Taboo, ma non volete rinunciare al divertimento, non vi resta che dare un tocco di imprevedibilità ai vari turni di gioco mischiando le regole tradizionali con le varianti del dado del destino: tiratelo e vedete cosa appare! Per avvantaggiarvi di quello che il fato ha in serbo per voi, ricordatevi che questo dado speciale deve essere lanciato prima di voltare la clessidra...



### INDOVINO SINGOLO

Nel corso di quest'unico turno di gioco, il suggeritore deve scegliere un solo compagno di squadra, che dovrà provare a indovinare in solitudine quante più parole misteriose possibile.



### TEMPO DOPPIO

Quando è finito il tempo concesso dalla prima clessidra, voltatela di nuovo e continuate a giocare fino a nuovo esaurimento del tempo! Per fare sì che ogni sfida sia equilibrata, lo stesso vantaggio spetterà anche all'altra squadra nel turno di gioco immediatamente successivo.



### STATUA DI SALE

Il suggeritore deve stare seduto perfettamente immobile mentre suggerisce le parole da indovinare ai compagni: a girare le carte, di volta in volta, ci penseranno i membri della squadra avversaria.



### DENTRO TUTTI!

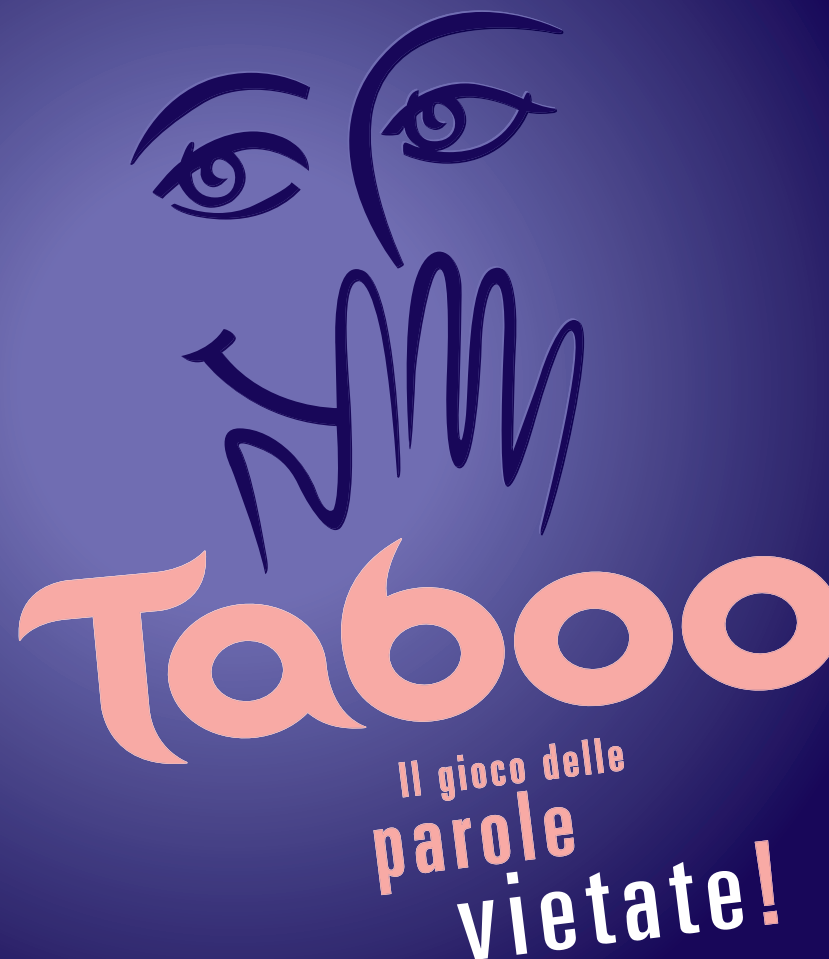
Se esce questo simbolo, entrambe le squadre possono provare a indovinare le parole misteriose che vengono suggerite.



### TABOO CLASSICO

In questo caso, non dovete fare nulla: basta seguire le regole classiche di Taboo!

# Istruzioni



## CONTENUTO

260 carte • 1 portacarte • 1 buzz • 1 clessidra  
• 1 blocchetto segnapunti • 1 dado del destino

ETÀ  
**13+**



4+  
GIOCATORI

© 2013 Hersch and Company. © 2013 Hasbro. Tutti i diritti riservati. Prodotto da: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH. Rappresentato da: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Si raccomanda di conservare queste informazioni per futuro riferimento. I colori ed i dettagli del contenuto possono variare da quanto illustrato.

Servizio Assistenza Consumatori: Hasbro Italy Srl, Centro Direzionale Milanofiori, Strada 7 - Palazzo R1 20089 Rozzano (Milano), Numero verde: 800827156 hasbroitaly.assistenza@hasbro.it

Tutti i marchi commerciali di proprietà di terze parti e tutti i nomi propri citati in questo gioco sono utilizzati senza espressa autorizzazione, e né i detentori dei marchi commerciali né le parti o le persone citate hanno supportato, sponsorizzato, promosso o concesso in licenza tale uso specifico nell'ambito di questo gioco.

[www.hasbro.it](http://www.hasbro.it)



0413A4626103 00

0413A4626103 00

Taboo Refresh Rules (IT)

Originator: Yin

Approval: Final

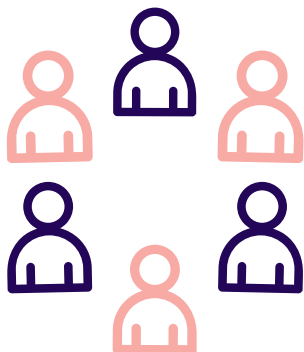
ROD: 00.00

File Name: A4626i103.indd

## 1. PREPARATEVI ALLA SFIDA DI TABOO!

### 1 DIVIDETEVI IN 2 SQUADRE.

Sedetevi in questo modo, in maniera da potervi tenere d'occhio l'un l'altro.



### 2 SEPARATE LE CARTE

- Scegliete il colore delle parole con cui volete giocare la partita (nelle partite successive potrete poi usare di volta in volta le parole degli altri colori, in modo che ogni sfida sia sempre diversa e il divertimento sempre al massimo!).
- Assicuratevi che tutte le carte siano rivolte nello stesso senso.
- Prendete un mazzetto delle carte che avete scelto e mettetelo nel portacarte, con le parole del colore selezionato rivolte verso il basso.



## 2. SCOPO DEL GIOCO

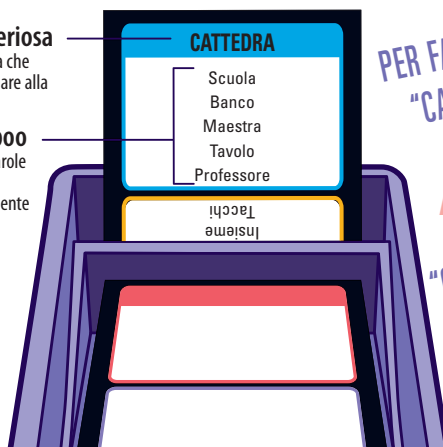
Scopo di Taboo è far indovinare alla vostra squadra la parola misteriosa, indicata nella parte superiore della carta, ma senza usare nella vostra descrizione nessuna delle 5 parole Taboo per non essere "buzzati" all'istante dall'altra squadra!

### Parola misteriosa

Questa è la parola che volete far indovinare alla vostra squadra.

### 5 parole Taboo

Queste sono le parole proibite, che non potete assolutamente pronunciare!



PER FAR INDOVINARE  
"CATTEDRA" ALLA VOSTRA  
SQUADRA, POTRESTE DIRE

AD ESEMPIO

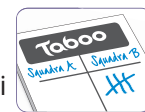
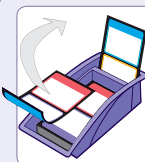
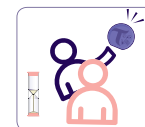
"QUANDO ERAVATE STUDENTI,  
DOVE STAVA SEDUTO  
IL VOSTRO DOCENTE?"

## 3. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

In ogni turno, una squadra deve cercare di indovinare le parole misteriose, mentre un membro dell'altra squadra – dopo aver voltato la clessidra – prende il buzz e controlla con i suoi compagni che il suggeritore avversario non usi le proibitissime parole Taboo.

### QUANDO TOCCA INDOVINARE ALLA VOSTRA SQUADRA

- 1 Scegliete un vostro compagno che faccia da suggeritore e consegnategli il portacarte.
- 2 La squadra avversaria nomina a sua volta il giocatore che terrà il buzz e volterà la clessidra.
  - Il "buzzatore" controlla da dietro le spalle il suggeritore avversario: se quest'ultimo dovesse usare una qualsiasi delle parole Taboo dovrà essere implacabilmente "buzzato"!
- 3 Quando la clessidra è stata girata, il vostro suggeritore dovrà immediatamente:
  - voltare a testa in su la prima carta;
  - iniziare a descrivere la parola misteriosa (ossia quella scritta sulla banda del colore che avete scelto, e che è stampata nella parte superiore della carta) senza usare per nessun motivo alcuna delle parole Taboo;
  - mettere da parte tutte le carte eventualmente "buzzate"; e
  - continuare a voltare nuove carte, per far indovinare ai compagni di squadra quante più parole misteriose è possibile nel tempo concesso dall'irrefrenabile clessidra!
- 4 Quando finisce il tempo a disposizione termina il turno della vostra squadra.
  - **Totalizzate 1 punto** per ogni parola misteriosa indovinata con successo, e
  - **regalate 1 punto** all'altra squadra per ogni carta che avete passato o che vi è stata "buzzata".
- 5 **A questo punto, il turno di gioco passa all'altra squadra.**



### LE REGOLE DEL PERFETTO "BUZZATORE"!

Un "buzzatore" coi fiocchi buzza il suggeritore avversario quando questo viola una delle regole riportate di seguito:

- non si può dire nessuna delle parti che compongono le parole indicate su ciascuna carta (siano esse parole misteriose o parole Taboo: ad esempio, non si può dire "tergi" o "cristallo" se sulla carta in gioco è stampata la parola "Tergicristallo");
- non si possono usare le forme plurali delle parole indicate, neppure nelle forme irregolari (per esempio, non si può dire "echi" per far indovinare "eco" ai propri compagni di squadra);
- non si possono fare gesti;
- non si può dire "fa rima con", "suona come" o "assomiglia a": sarebbe troppo facile...;
- non si possono usare abbreviazioni (ad esempio, non si può dire "TV" per suggerire "televisione");
- tuttavia, se proprio siete disperati, potete sempre cantare . . . ;
- ma soprattutto, divertitevi: non ci sono risposte sbagliate e non ci sono penalità, quindi potete dire tutto quello che vi passa per la testa . . . che è il vero divertimento di ogni partita a Taboo!

