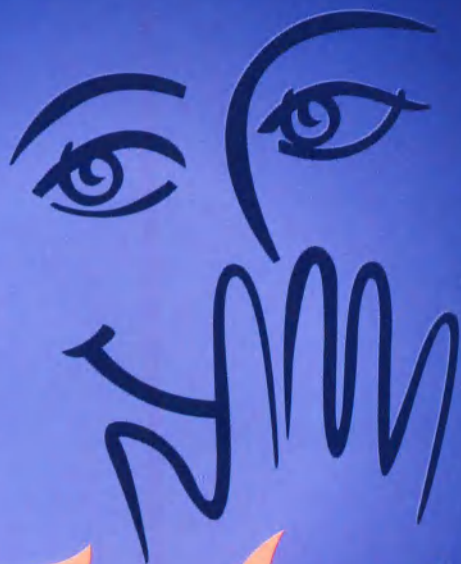


Útmutató



Taboo

A kimondhatatlan

jókedv

játéka!

TARTALOM

260 Kártya • Kártyatartó • Duda • Homokóra
Pontozótömb • Játékváltó kocka

ÉLETKOR

13+



JÁTÉKOS

1. KÉSZÜLJETEK FEL !

1 ALAKÍTSATOK KÉT CSAPATOT!

Üljetek így, hogy lássátok egymást.



2 VÁLOGASSÁTOK KI A KÁRTYÁITOKAT!

- Válasszátok ki, milyen színű szavakkal akartok éppen játszani (legközelebb válasszatok egy másik színt, hogy változatos legyen).
- Ellenőrizzétek, hogy a kártyák egy irányba néznek-e.

Tegyetek be egy maroknyit a kártyatartóba úgy, hogy a választott szín néz lefelé.



2. A JÁTÉK CÉLJA

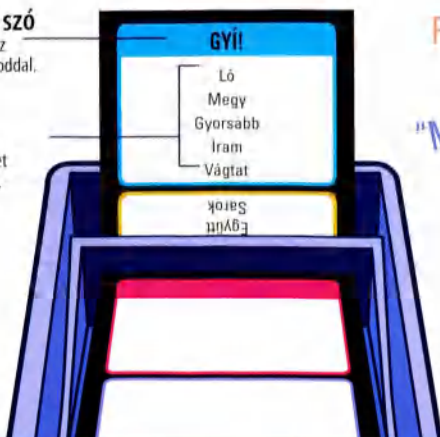
Mondasd ki a csapattal a kártya tetején lévő kitalálandó szót.
De ne használd egyik Tabu szót sem a körülírás során... Különbön a másik csapat ráddudál!

Kitalálandó szó

A szó, amit ki akarsz mondatni a csapattal.

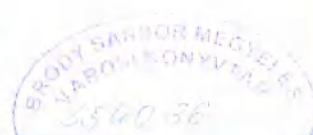
5 Tabu szó

A szavak, amelyeket nem mondhatsz ki.



PÉLDA:

"MIT MONDASZ
A PÓLINAK,
HOGY SIENSEN..."



3. A JÁTÉK MENETE

Az egyik csapat próbálja kitalálni a szót, a másik kezeli a homokórát és tartja a dudát.

HÁ A TE CSAPATODON A SOR

- 1 Válasszátok ki, melyik játékos fogja magyarázni a szót a csapatból! Adjátok neki oda a kártyatartót!
- 2 A másik csapat kiválaszt valakit, hogy tartsa a dudát és indítsa a homokórát.
 - Ez a játékos nézi a kártyát a magyarázó válla fölött – ha bármelyik Tabu szó elhangzik, rádudál.
- 3 Amikor indul az óra, a magyarázó azonnal:
 - Megfordítja a legfelső kártyát.
 - Elmagyarázza a legfelső szót a kiválasztott színből anélkül, hogy bármelyik Tabu szót kimondaná.
 - Minden kártyát, amiért dudaszó járt, az egyik oldalra gyűjti.
 - Újabb kártyákat fordít fel, és új kitalálendő szavakat magyaráz el a csapatnak.
- 4 Amikor letelik az idő, vége a körnek.
 - **1 pont jár** minden megfejtett kártyáért.
 - **1 pontot kap** a másik csapat minden kihagyott kártyáért és dudaszóért.
- 5 **Most a másik csapat következik.**



MIKOR HASZNÁLJÁTOK A DUDÁT?

Duda jár az alábbi szabályok bármelyikének megszegéséért!

- A kártyán szereplő szavak egyik tagját sem szabad kimondani! (pl.: nem mondhatod, hogy „úr” vagy „hajó”, mert a szó az „úrhajó”)
- Ne használj a szó ragozott formáit! (pl. nem mondhatod, hogy „evés” vagy „eszik”, ha az „enni” Tabu szó)
- Ne mutogass!
- Ne mondd, hogy „úgy hangzik, mint” – ez túl könnyű!
- Ne használj rövidítéseket (pl.: a televízió helyett ne mondj TV-t)
- De énekelhetsz, ha szükséged érzed!
- Leld kedved a játékban!



4. KI LESZ A GYŐZTES?

Amikor minden játékos egyformán sorra került magyarázóként, az a csapat nyer, amelyik több pontot gyűjtött.

Ha az állás döntetlen, csak játésszatok tovább!

5. JÁTÉKVÁLTÓ KOCKA

Ha már mesterekké váltatok a klasszikus játékban, vigyetek bele egy kis csavart a játékváltó kockával, mielőtt elindul az óra.



EGY MEGFEJTŐ

Csak egy csapattársat választhatsz, aki kitalálhatja a szót.



DUPLA IDŐ

Ha lepörög a homokóra, fordítsd meg, és folytasd! Hogy igazságos maradjon a játék, a másik csapat is ezt teszi a következő körben.



SZOBOR

Úlj teljesen mozdulatlanul, miközben magyarázol! A másik csapat fordítja fel a kártyáidat.



MIDENKI JÁTSZIK

Mindkét csapat kitalálhatja a szót.



KLASSZIKUS JÁTÉK

Ne csinálj semmit. Kövesd a hagyományos szabályokat.

© 2013 Hersch and Company.

HASBRO GAMING és annak logója a Hasbro védjegye. © 2013 Hasbro. Összes jog fenntartva.

Gyártó: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Képviselet: Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Információ: Email: info@hasbro.hu

Kérjük, hogy jövőbeni hivatkozásra orizze meg ezt az információt.

A színek és a formák a képtől eltérhetnek.

Minden, a játékban előforduló, harmadik fél tulajdonában lévő védjegy és tulajdonnév használata engedély nélkül történt, és sem a védjegyek tulajdonosai, sem a megnevezett felek nem járultak hozzá, támogatták vagy adták felhatalmazásukat ezen felhasználáshoz a játékban.

www.hasbro.hu



47110A46261ES

1128440261ESSE

