

Przewodnik
po grze!



Taboo

Gra
niewypowiedzianych
słów!!!

ZAWARTOŚĆ

260 Kart - Podstawka pod karty - Piszczalka - Klepsydra
• Notesik na punkty • Kostka Zmieniająca Grę

WIEK
13+

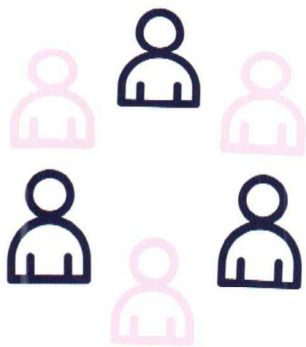


4+
GRACZY

1. PRZYGOTUJCIĘ GRĘ!

1. PODZIELCIE SIĘ NA 2 DRUŻYNY

Usiądźcie w ten sposób, abyście mogli się wzajemnie widzieć.



2. POSORTUJ KARTY

- Wybierz kolor haseł do tej gry (w następnej grze użyjcie innego koloru by nie powtarzać słów)
- Sprawdźcie czy wszystkie karty są ułożone w tę samą stronę.
- Ułóż karty na podstawce wybranym kolorem do dołu.



2. CEL

Spraw by Twoja drużyna odgadła słowo na górze karty.
Ale nie używając żadnego ze słów Taboo zawartych w opisie ... W przeciwnym razie drużyna przeciwna użyje piszczałki!

Hasło

Słowo, które musi odgadnąć Twoja drużyna.

Słowa Taboo

Słowa, których nie wolno Ci użyć.





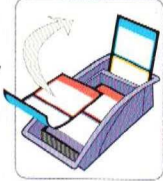

PRZYKŁAD:

"ROBISZ TO GDY
CHCESZ BY TWÓJ
KUCYK SIĘ POŚPIESZYŁ"

3. GRA

Jedna drużyna zgaduje, podczas gdy drużyna przeciwna używa piszczałki i pilnuje czasu w klepsydrze.

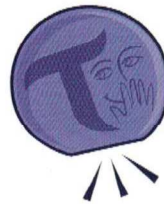
GDY TWOJA DRUŻYNA ZGADUJE:

- 1 Wybierzcie jednego gracza, który będzie opisywał hasła. Przekażcie tej osobie podstawkę pod karty.
- 2 Drużyna przeciwna wybiera osobę, która trzyma piszczałkę i przekręca klepsydrę.
 - Ta osoba obserwuje karty osoby opisującej i używa piszczałki za każdym razem, gdy użyje ona słowa Taboo.
- 3 Zaraz po przekręceniu klepsydry osoba opisująca:
 - Odkrywa kartę
 - Opisuje hasło na górze karty w wybranym wcześniej kolorze, nie używając słów Taboo!
 - Odrzuca, każdą kartę z której użyła słowo Taboo, a przeciwnik wyłapał to i użył piszczałki.
 - Odkrywa kolejne karty i opisuje słowa.
- 4 Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, kolej Twojej drużyny minęła.
 - **Zdobywacie 1 punkt** za każde prawidłowo odgadnięte słowo.
 - Drużyna przeciwna **zdobywa 1 punkt** za każdą kartę, którą omineliście oraz za każde użyte słowo Taboo.
- 5 Teraz kolej drużyny przeciwniej.

KIEDY UŻYĆ PISZCZAŁKI!

Użyj piszczałki kiedy osoba opisująca złamie, którąś z poniższych zasad:

- Nie używaj żadnej części ze słowa na kartce! (np. Nie możesz powiedzieć 'domek' lub 'na drzewie' jeśli hasłem jest 'domek na drzewie')
- Nie używaj liczby mnogiej! (np. 'stopy' jeśli hasłem jest 'stopa')
- Nie gestykuluj!
- Nie naśladowaj głosów – to zbyt łatwe!
- Nie używaj skrótów! (np. 'TV', gdy hasłem jest 'telewizja')
- Śpiewaj jeśli Ci to pomoże!
- Baw się dobrze!



4. JAK WYGRAĆ

Jeśli wszyscy gracze opisywali hasła tyle samo razy, drużyna z większą ilością punktów wygrywa!

Jeśli jest remis, grajcie dalej.

5. KOSTKA ZMIENIAJĄCA GRĘ

Jeśli opanowaliście klasyczną wersję gry, wprowadźcie powiew nowości używając – kostki zmieniającej grę!



JEDNA OSOBA ZGADUJĄCA

Wybierzcie tylko jedną osobę z drużyny, która będzie zgadywać hasła.



PODWOJONY CZAS

Gdy piasek w klepsydrze się przesypie, odwróćcie ją i grajcie dalej! Aby było sprawiedliwie, gdy będzie kolej drużyny przeciwnej czas jej gry również będzie podwojony.



POSĄG

Podczas opisywania haseł siedz nieruchomo. Inna osoba odkrywa kolejne karty.



WSZYSCY GRAJĄ

Obie drużyny zgadują opisywane hasło.



KLASYCZNA GRA

Nic się nie zmienia. Grajcie według klasycznych zasad.

© 2013 Hersch and Company.

© 2013 Hasbro. Wszelkie prawa zastrzeżone.

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

Reprezentowane przez: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.x

Prosimy zatrzymać tę informację na przyszłość.

Kolory i zawartość mogą różnić się od pokazanych na rysunkach.

Obsługa klienta: Hasbro Poland Sp.z.o.o, Waliców 11, 00-851 Warszawa, Polska.

+800 190 880, kontakt@hasbro.cn.uk

Wszystkie znaki towarowe oraz nazwy własne użyte w grze są stosowane bez porozumienia. Zarówno logo, jak i nazwy firm nie sponsorują, nie reklamują, ani nie są licencjodawcami gry.

www.hasbro.pl

128A46261200

game.com



0413A4626120 00