

4. CÓMO GANAR

Cuando todos los jugadores han tomado turnos iguales como el que describe las palabras, el equipo con el mayor número de puntos ¡GANA!

Si hay un empate, sólo sigan jugando.

5. DADO CAMBIA-JUEGO

Si ya dominan el juego clásico, mézclenlo tirando el Dado Cambia-Juego ¡antes de que empiece el reloj!



SÓLO UNO ADIVINA

Elijan a un compañero de su equipo para adivinar en su turno.



DOBLE TIEMPO

Cuando se acabe el reloj, giren nuevamente y ¡sigan!



ESTÁTUA

Siéntate sin moverte mientras das las claves. El otro equipo voltea tus tarjetas.



TODOS JUEGAN

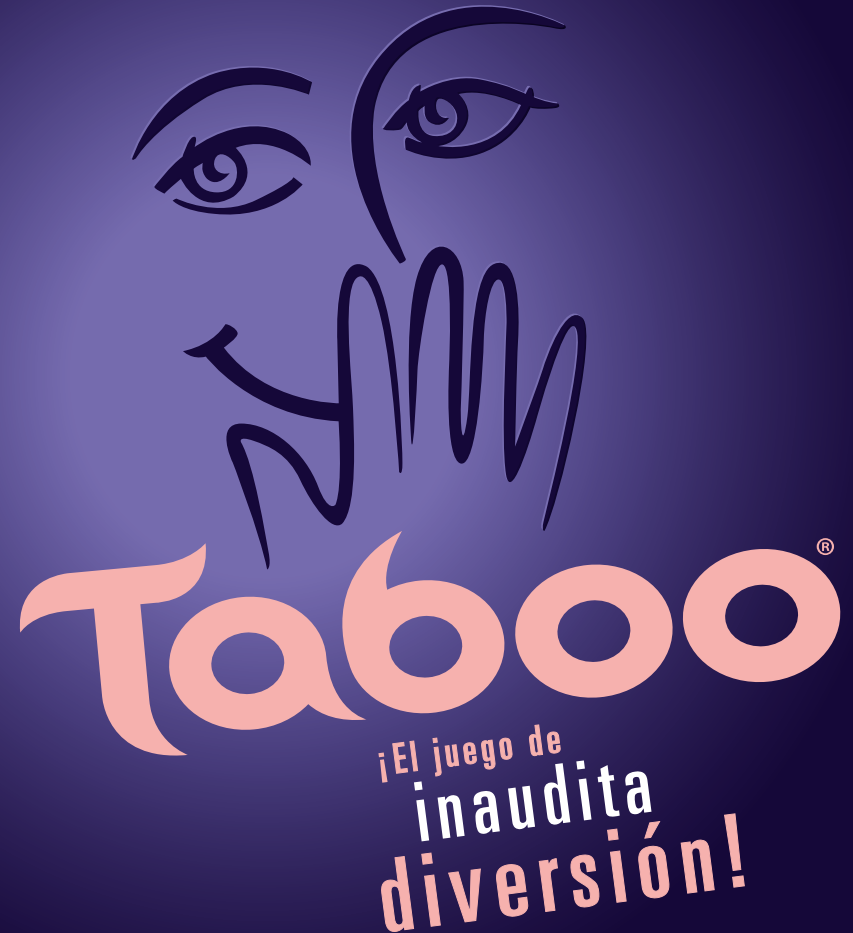
Ambos equipos pueden adivinar la palabra que se está describiendo.



JUEGO CLÁSICO

No se hace nada. Sigán las reglas clásicas.

Instructivo
Lee este instructivo antes de comenzar a jugar.



© 2013 Hersch and Company.
EDAD: 13 AÑOS EN ADELANTE.

Centro de Servicio para México: Tel. 5876-2998 y para el interior de la República 01-800-7-12-62-25.

centrodeserviciomexico@hasbro.com Conserve esta información para futuras referencias.

El producto y los colores pueden variar.

All third party trademarks and proper names mentioned in this game are used without permission, and neither the trademark owners nor the named parties have endorsed, sponsored, or licensed such use in this game. 101MA462601

HECHO EN E.U.A. DADO, BOCINA Y RELOJ DE ARENA HECHOS EN CHINA.
MADE IN USA WITH DIE, SQUEAKER AND SAND TIMER MADE IN CHINA.

game.com

A4626



INCLUYE:

162 Tarjetas • Bocina • Reloj de Arena
• Libreta de Puntuación • Dado Cambia-Juego

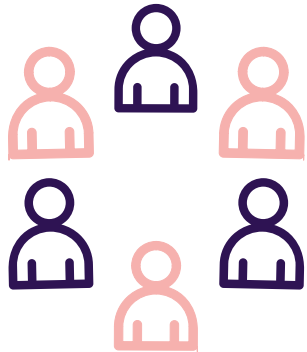
EDAD
13+



1. PREPARACIÓN

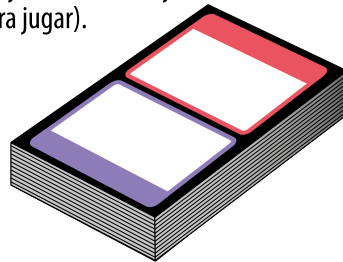
1 DIVÍDANSE EN DOS EQUIPOS

Siéntense de esta manera para que puedan vigilar al otro.



2 CLASIFICA LAS TARJETAS

- Elijan el color de las palabras que jugarán en este juego (en el siguiente juego utilicen el otro color).
- Revisen que todas las tarjetas están volteadas del mismo lado.
- Coloca el mazo de tarjetas sobre la mesa con el color que eligieron hacia abajo. (Voltea la tarjeta de arriba para jugar).



2. OBJETIVO

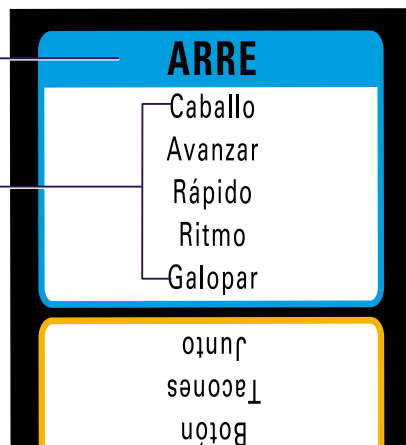
Que tu equipo diga la palabra Clave de la parte superior de la tarjeta. Pero no puedes usar ninguna de las palabras Taboo en tu descripción... O el otro equipo ¡les sonará la bocina!

Palabra Clave

La palabra que tu equipo debe adivinar.

5 Palabras Taboo

Las palabras que no puedes decir.



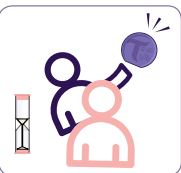
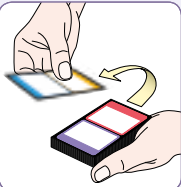
EJEMPLO:

"LO QUE DICES PARA QUE UN PONY SE APURE..."

3. A JUGAR

Un equipo adivina mientras el otro equipo voltea el reloj y toma la bocina.

EL TURNO DE TU EQUIPO PARA ADIVINAR

- 1 Elijan a un jugador de tu equipo para ser el que describa las palabras. Dale el mazo de tarjetas.
- 2 El otro equipo elige a alguien para que tenga la bocina y el reloj de arena.
 - Esa persona vigilará muy de cerca a quien esté diciendo las palabras - si éste usa una palabra Taboo, ¡hará sonar la bocina!
- 3 Cuando el reloj empiece, quien describe la palabra, inmediatamente:
 - Voltea la tarjeta de arriba.
 - Describe la palabra de arriba del color que eligieron para jugar ¡sin decir las palabra Taboo!
 - Coloca a un lado las tarjetas que les han dado un bocinazo.
 - Sigue dando vuelta a las tarjetas y describiendo nuevas palabras para que tu equipo adivine.
- 4 Cuando acabe el reloj, el turno de tu equipo termina.
 - **Anotan 1 punto** por cada tarjeta que hayan adivinado.
 - **Dan 1 punto** al otro equipo por cada tarjeta que pasaron o que tuvo bocinazo.
- 5 Después es el turno del otro equipo.

¡CUÁNDO DAR UN BOCINAZO!

¡Dar un bocinazo cuando el que describe las palabras rompe una de estas reglas!

- ¡No decir ninguna parte de cualquier palabra de la tarjeta!
(Ej. No se puede decir "nave" o "espacio" si la palabra es "Nave espacial")
- ¡No usar plural! (Ej. No se puede decir "pie" o "pies")
- ¡No gesticular!
- ¡No hacer ruidos o efectos de sonido!
- No decir "suena como" - ¡eso es muy fácil!
- ¡No usar abreviaciones! (Ej. No decir "TV" por "televisión")
- ¡Se puede cantar si realmente te urge!
- ¡Se puede tener mucha diversión!

