

JACQUES ZEIMET

KAKER- LAKEN- SALAT



DREI

MAGIER

»VER-
SPRECHEN«
SIE SICH NICHT
ZU VIEL
IN DIESEM SPIEL!

ARVI



Jacques Zeimet

KAKERLAKENSALAT

Versprechen sie sich nicht zuviel in diesem Spiel!



Art.-Nr. 40839

Jacques Zeimet

KAKERLAKENSUPPE

...das rasante Ablegespiel!



Art.-Nr. 40843

Jacques Zeimet

TARANTEL TANGO

Ich glaub' ich spinne!



Art.-Nr. 40851

Inon Kohn

SCHWEINEBAMMEL

Ein saustarkes Kartenspiel!



Art.-Nr. 40849

D



»VER-
SPRECHEN«
SIE SICH NICHT
ZU VIEL
IN DIESEM SPIEL!

Autor:
Grafik:

Illustrationen:
Redaktion:
Copyright:

Jacques Zeimet
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rolf Vogt
Kathi Kappler
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Spieler(innen): 2-6
Alter: ab 6 Jahren
Spieldauer: 10-20 Minuten

Material

- 112 Gemüsekarten (Tomate, Salat, Paprika und Blumenkohl)
- 16 Tabu-Gemüsekarten (mit Kakerlake, je vier pro Gemüse)
- Spielanleitung

Gemüsekarten:



Tabu-Gemüsekarten:



Spielidee und Spielziel

Die Spieler richten möglichst rasch einen bunten Salat an, indem sie abwechselnd ihre Gemüsekarten ablegen. Genauso schnell, wie sie die Karten ausspielen, müssen sie das entsprechende Gemüse auch „richtig“ benennen. Aber aufgepasst, nur wer beim Jonglieren zwischen Wahrheit und (Not-)Lüge schnell und fehlerlos spielt, gewinnt! Denn versprochen ist versprochen!

Spielvorbereitung

Alle 128 Karten werden gut gemischt und gleichmäßig an die Spieler verteilt. Überzählige Karten werden beiseite gelegt. Jeder Spieler nimmt seine Karten als **verdeckten Stapel** in die Hand und los geht's!

Spielverlauf

Der jüngste Spieler beginnt. Er legt die oberste Karte seines Handstapels blitzschnell offen auf den Tisch und nennt ohne zu zögern das abgebildete Gemüse:

Tomate; Salat; Blumenkohl oder Paprika.

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, abwechselnd legt jeder seine oberste Karte auf den Ablegestapel und benennt „sein Gemüse“ nach folgenden Regeln:

1. Der Spieler **muss das Gemüse immer korrekt benennen!**
Aber Achtung!

- Das Gemüse, das man auf dem Stapel **sieht**, bzw. das **gerade genannt** wurde, darf nicht gesagt werden. In dem Fall muss der Spieler **immer** ein anderes Gemüse ansagen. Bsp.: So kann es sein, dass ein Spieler eine Tomate ablegt und „Blumenkohl“ sagt (da eine Tomate auf dem Ablagestapel zu sehen ist oder ein Mitspieler gerade „Tomate“ gesagt hat).
- 2. Legt der Spieler eine **Tabu-Gemüsekarte**, muss er immer **„Kakerlake“** rufen!
- 3. Stimmt das **Gemüse seiner Karte** mit der sichtbaren **Tabu-Gemüsekarte** überein, **muss der Spieler lügen!**

Tabugemüsekarte (TGK)

Unter den Karten befinden sich von jeder Gemüsesorte vier, auf denen zusätzlich eine **dicke Kakerlake** abgebildet ist.

Legt ein Spieler eine solche TGK, muss er **immer** laut **„Kakerlake“** rufen! **Dieses Gemüse ist ab sofort tabu und darf nicht genannt werden, solange die TGK sichtbar ist.**

Der erste Ablegestapel wird damit vorläufig geschlossen. Die folgenden Karten werden auf einem zweiten Stapel daneben abgelegt, bis wieder eine TGK erscheint. Auch dann ruft der Spieler **„Kakerlake“** und alle wechseln beim Ablegen auf den ersten Stapel zurück, usw. Natürlich darf ab jetzt das **neue** Tabugemüse nicht genannt werden.

Vorsicht: Beim Stapelwechsel sind – nur für einen einzigen Kartenspielzug – zwei TKG sichtbar, also auch **beide Gemüsesorten tabu!**

Fehler:

Jedes falsche Wort, jedes Stottern, jedes Ääääh, jedes Ööööh, jedes Zögern von mehr als drei Sekunden wird als Fehler gewertet! Macht ein Spieler einen Fehler, muss er **alle ausgespielten Karten** in seinen Handstapel aufnehmen, und er startet die neue Runde.

Ende des Spiels und Sieger

Wer zuerst seine Handkarten aufgebraucht hat, beendet und gewinnt das Spiel!

Beispiel:

1. Sabine spielt einen **Salat** und sagt: „**Salat**“!
2. Papa spielt eine **Paprika-Tabukarte** und ruft: „**Kakerlake**“!
3. Thomas wechselt den Ablegestapel, spielt eine **Tomate** und sagt: „**Tomate**“!
4. Konrad spielt auch eine **Tomate** und sagt: „**Blumenkohl**“!
(Denn Paprika ist tabu und Tomate wurde als letzte Karte von Thomas gelegt, Salat wäre auch richtig gewesen.)
5. Sabine spielt ebenfalls eine **Tomate** und sagt: „**Salat**“!
(Denn Paprika ist tabu, Blumenkohl wurde als letztes gesagt und Tomate als letzte Karte gelegt.)

6. Papa spielt eine **Blumenkohl-Tabukarte** und ruft: „**Kakerlake**“!
7. Thomas wechselt den Ablegestapel, spielt eine **Paprika** und sagt: „**Salat**“!
(Denn Blumenkohl und Paprika sind für diesen einen Spielzug TKG und somit beide tabu. Tomate wäre auch richtig gewesen.)
8. Konrad spielt einen **Blumenkohl**, sagt: „**Tomate**“!
(Blumenkohl ist tabu, Salat wurde als letztes genannt und Paprika als letzte Karte gelegt. Tomate ist die einzige Möglichkeit.)
9. Sabine spielt eine **Paprika** und sagt: „**Salat**“!
Das ist ein Fehler und sie muss alle Karten beider Ablegestapel nehmen! (Sabine muss die Wahrheit sagen, denn die Paprika-Tabukarte ist nicht mehr sichtbar und im letzten Spielzug wurde weder eine Paprika gespielt noch genannt.)

Kombination mit Kakerlakensuppe

Man nehme zwei beliebige Salatsorten und zwei beliebige Suppengemüse, sowie die dazugehörigen Tabu- bzw. Schlürfkarten. Die Salatkarten werden nach den Salatregeln gespielt und die Suppenkarten nach den Suppenregeln.

Viel Vergnügen beim „Kaker-Lachen-Salat“!



COCKROACH SALAD

DON'T TWIST
YOUR TONGUE
TOO MUCH IN THIS
CARD GAME!

Author: Jaques Zeimet
Graphics: Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Illustrations: Rolf Vogt
Editing: Kathi Kappler
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Players: 2-6
Age: from 6 years
Playing time: 10-20 minutes

Material

- 112 vegetable cards (tomato, lettuce, pepper and cauliflower)
- 16 taboo vegetable cards (with cockroaches, four of each type of vegetable)
- Instructions

vegetable cards:



taboo vegetable cards:



Idea and object of the game

The players try to create a colourful salad as quickly as possible by taking turns to put down their vegetable cards. Then as fast as the cards are being played, the players must “correctly” name the vegetable. But watch out, only the player who can quickly and correctly juggle between the truth and (emergency) lies will win! Truly Tongue Twisting!

Preparation

All 128 cards are well shuffled and dealt evenly to the players. Spare cards are put aside. Every player holds his cards in a pile, **hiding the faces** and off you go!

Game play

The youngest player starts. Quick as a flash, he places the top card from his pile **face up** on the table and **without hesitating** he names the vegetable depicted:

Tomato; lettuce; cauliflower or pepper.

The game continues clockwise. In turn, each player places his top card on the pile and names “his vegetable” using the following rules:

1. The player **must always tell the truth!**

Except:

- if the **vegetable on his card** matches the **last vegetable played** then **he must lie!**
 - if the **vegetable on his card** matches the **last statement (made by the player before him)** then **he must also lie!**
2. if the player plays a **taboo vegetable card**, he must always shout **“cockroach”!**
 3. if the **vegetable on his card** matches the visible **taboo vegetable card**, the player must lie!

Taboo vegetable cards (TVC)

Among the cards, there are four of each vegetable type, on which a **fat cockroach** is depicted. If a player plays a TVC, he must **always** shout **“cockroach”** loudly!

This vegetable is then immediately taboo and cannot be named for as long as the TVC is visible. The first pile is temporarily set aside. The following cards are then laid on a second pile next to the first until another TVC appears. Then the player shouts **“cockroach”** once again and everyone changes back to the first pile, etc. From now on, the **new** taboo vegetable cannot be named.

Attention: When changing piles, two TVC are visible (for one single turn), so **both types of vegetables are taboo!**

Mistakes:

Every wrong word, every stutter, every aaaaaah, every ooooooh, every delay of more than three seconds counts as a mistake! If a player makes a mistake, he must pick up **all the cards that have already been played** and he starts the new round.

End of the game and the winner

The person who plays all the cards in his hand first ends and wins the game!

Example:

1. Sabine plays a **lettuce** and says **“Lettuce”!**
2. Dad plays a **pepper taboo card** and shouts **“Cockroach”!**
3. Thomas swops piles, plays a **tomato** and says **“Tomato”!**
4. Conrad also plays a **tomato** and says **“Cauliflower”!**
(Because pepper is taboo and tomato was played as the last card by Thomas, lettuce would also have been correct here.)
5. Sabine also plays a **tomato** and says **“Lettuce”!**
(As pepper is taboo, cauliflower was said last and tomato was the last card to be played.)
6. Dad plays a **cauliflower taboo card** and shouts **“Cockroach”!**

7. Thomas changes the pile, plays a **pepper** and says “**Lettuce**”!
(Because cauliflower and pepper are both TVC for this one turn and are both taboo. Tomato would also have been correct.)
8. Conrad plays a **cauliflower** and says “**Tomato**”!
(Cauliflower is taboo, lettuce was the last vegetable called and pepper was the last card played. Tomato is the only possibility.)
9. Sabine plays a **pepper** and says “**Lettuce**”!
This is a mistake and she must pick up all the cards from both piles!
(Sabine has to tell the truth as the pepper taboo card is no longer visible and pepper was neither played nor named in the last turn.)

Combination with Cockroach soup

Take two types of salad cards and two types of soup cards and the corresponding tabu and slurp cards. Play the salad cards by the cockroach salad rules and the soup cards by the cockroach soup rules.

Enjoy “Cockroach Salad”!



F

QUELLE SALADE ! UN FEU DE CARTES COMPLÈTEMENT JOU !

Auteur : Jaques Zeimet
Graphisme : Johann Rüttinger, Lena Kappler
Illustrations : Rolf Vogt
Rédaction : Kathi Kappler
Traduction : Éric Bouret
Copyright : DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Joueurs : 2 à 6
Âge : à partir de 6 ans
Durée : 10-20 min

Contenu

- 112 cartes Légumes (tomates, salades, poivrons et choux-fleurs)
- 16 cartes Légumes tabous (avec des cafards, 4 par sorte de légume)
- cette règle

cartes Légumes :



cartes Légumes tabous :



Principe et but du jeu

Les joueurs préparent le plus vite possible une salade composée en posant leurs cartes Légumes à tour de rôle. Le problème c'est qu'ils doivent également annoncer le nom du légume correspondant aussi vite qu'ils les posent, sans mettre les pieds dans le plat. Mais attention, pour gagner il faudra jongler astucieusement entre vérité et mensonge forcé et ce, sans la moindre erreur ! Chou promis, chou dû !

Préparation

Bien mélanger les 128 cartes et en distribuer le même nombre à chaque joueur. Les cartes restantes sont mises de côté. Chacun prend son paquet de cartes en main, **face cachée** et c'est parti !

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence. Il retourne rapidement la première carte de sa pile au milieu de la table, **face visible**, et nomme le légume représenté **sans hésiter** :

tomate ; salade ; chou-fleur ou poivron.

Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. À tour de rôle, chacun pose la 1^{re} carte de son paquet sur la pile et nomme « son légume » selon les règles suivantes :

1. Le joueur doit **toujours dire la vérité** !

Exception:

- Si **son légume** correspond au **dernier légume joué**, il est **obligé de mentir** !
 - Si **son légume** correspond à la **dernière annonce (celle du joueur avant lui)**, il est également **obligé de mentir** !
2. Si le joueur retourne **une carte Légume taboue**, il doit toujours crier « **cafard** ! ».
3. Si **son légume** correspond à la **carte Légume taboue** visible, le joueur est **obligé de mentir** !

Cartes Légumes taboues (CLT)

Parmi chaque sorte de légume se trouvent quatre cartes sur lesquelles est représenté un énorme cafard. Si un joueur retourne une telle CLT, il doit toujours crier « Cafard ! ». Ce légume devient immédiatement tabou et ne doit plus être nommé tant que cette CLT est visible. La première pile est ainsi momentanément bloquée. Les cartes suivantes sont retournées sur une seconde pile jusqu'à ce qu'une nouvelle CLT apparaisse. Là aussi, le joueur crie « Cafard ! » et tous les joueurs repassent sur la première pile, etc. Bien entendu, le nom du **nouveau** légume tabou ne peut plus être prononcé.

Attention : Au moment du changement de pile, deux CLT sont visibles pendant un coup **et ces deux sortes de légumes taboues !**

Erreur :

Chaque mauvais légume annoncé, bégaiement, euuh, hésitation supérieure à 3 secondes est considéré comme une faute. Le joueur doit alors prendre **toutes les cartes retournées** dans son paquet et il entame un nouveau tour de jeu.

Fin de la partie et vainqueur

Le premier qui s'est débarrassé de toutes ses cartes remporte la partie !

Exemple:

1. Sabine retourne une **salade** et annonce : « **Salade !** ».
2. Papa retourne une **carte Poivron taboue** et crie : « **Cafard !** ».
3. Thomas change de pile, retourne une **tomate** et annonce : « **Tomate !** ».
4. Charles retourne aussi une **tomate** et annonce « **Chou-fleur !** ».
(Car « Poivron ! » est tabou et « Tomate ! » est la dernière carte retournée par Thomas. « Salade ! » aurait aussi été valable.)
5. Sabine retourne également une **tomate** et annonce : « **Salade !** ».
(Car « Poivron ! » est tabou, « Chou-fleur ! » est la dernière carte annoncée et « Tomate ! » la dernière carte retournée.)

6. Papa retourne une **carte Chou-fleur taboue** et crie : « **Cafard !** ».
7. Thomas change de pile, retourne un **poivron** et annonce : « **Salade !** ».
(Car « Chou-fleur ! » et « Poivron ! » sont tous deux CLT pour ce tour et donc tabous. « Tomate ! » aurait aussi été valable.)
8. Charles retourne un **chou-fleur** et annonce : « **Tomate !** ».
(« Chou-fleur ! » est tabou, « Salade ! » vient d'être annoncé au coup précédent et « Poivron ! » est la dernière carte retournée. « Tomate ! » est donc la seule possibilité.)
9. Sabine retourne un **poivron** et annonce « **Salade !** ». C'est une erreur et elle doit prendre toutes les cartes des deux piles !
(Sabine doit dire la vérité car le poivron tabou n'est plus visible et, au dernier coup, « Poivron ! » n'a été ni retourné, ni annoncé.)

Combinaison avec la soupe de cafards

Mélangez quatre ingrédients de votre choix : deux crudités Salade et leurs cartes taboues avec deux légumes Soupe et leurs cartes Bouillon. Pour les cartes Salade on respecte les règles de la salade, pour les cartes Soupe on joue selon les règles de la soupe de cafards.

Bon sa-vron, euh... Bonne poi-lade !



KAKKER- LAKKEN- SALADE

VERSPREEK
JE NIET TE VAAK
IN DIT KAARTSPEL!

groentekaarten:



taboe groentekaarten:



Auteur: Jaques Zeimet
Grafisme: Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Illustraties: Rolf Vogt
Redactie: Kathi Kappler
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Spelers: 2-6
Leeftijd: vanaf 6 jaar
Speelduur: 10 à 20 minuten

Spelmateriaal

- 112 groentekaarten (tomaat, salade, paprika en bloemkool)
- 16 taboe groentekaarten (met kakkerlakken, telkens vier per groentesoort)
- Deze spelregels

Spelidee en doel

De spelers maken zo snel mogelijk een bonte salade klaar door ieder om beurt een groentekaart af te leggen. Van zodra een kaart op tafel ligt, moet de speler de overeenstemmende groente ook “juist” kunnen benoemen. Maar opgelet, alleen diegene die bij het jongleren tussen waarheid en verplichte leugen snel en foutloos speelt, wint! Want gezegd is gezegd!

Spelvoorbereiding

Alle 128 kaarten worden goed gemengd en in gelijke aantallen onder de spelers verdeeld. Overblijvende kaarten worden opzij gelegd. Elke speler neemt zijn kaarten als een **gedekte stapel** in de hand, en daar gaan we!

Spelverloop

De jongste speler begint. Hij legt de bovenste kaart van zijn stapel bliksemsnel open op tafel en vernoemt zonder te aarzelen de afge-beelde groente:

tomaat, salade, bloemkool of paprika.

Er wordt met de wijzers van de klok gespeeld, afwisselend legt elkeen zijn bovenste kaart op de aflegstapel en vernoemt “zijn groente”,

rekening houdende met volgende regels:

1. De speler **moet steeds de waarheid zeggen!**

Tenzij:

- De **groente op zijn kaart** dezelfde is als de **laatst afgelegde groente**, dan **moet hij liegen!**
 - De **groente op zijn kaart** dezelfde is als de **laatste uitspraak (van de speler voor hem)**, dan **moet hij ook liegen!**
2. Indien de speler een **taboe-groentekaart** aflegt, moet hij steeds “**Kakkerlak**” roepen!
 3. Indien de **groente op zijn kaart** dezelfde is als de zichtbare **taboe-groentekaart**, moet de speler **liegen!**

Taboe-groentekaarten

Tussen de kaarten zitten van elke groentesoort vier kaarten waarop een dikke kakkerlak afgebeeld staat.

Wanneer één van de spelers zulke kaart aflegt, moet hij altijd luid “Kakkerlak” roepen! De afgebeelde groente is vanaf nu taboe en mag niet genoemd worden, zolang de taboe kaart zichtbaar blijft. De eerste aflegstapel wordt daardoor voorlopig gesloten. De volgende kaarten worden op een tweede stapel afgelegd, tot er opnieuw een taboe kaart opduikt. Ook dan moet de speler “Kakkerlak” roepen en wordt er

vervolgens weer op de eerste stapel afgelegd, enzovoort. Natuurlijk mag vanaf dan de **nieuwe** taboegroente niet genoemd worden.

Opgepast: bij het wisselen van stapel zijn er – slechts voor één spelronde – twee taboe kaarten zichtbaar, beide groenten zijn dus taboe!

Fouten:

Elk verkeerd woord, elk gestotter, elke euh of oooh of meer dan drie seconden twijfel wordt als fout aanzien!

Wanneer een speler een fout maakt, moet hij **alle gespeelde kaarten** bij zijn handstapel voegen, en start er een nieuwe ronde.

Einde van het spel en winnaar

Degene die als eerste zijn handkaarten heeft opgebruikt, beëindigt en wint het spel!

Voorbeeld:

1. Sabine speelt een **salade** en zegt: “**salade**”!
2. Papa speelt een **paprika taboekaart** en roept “**kakkerlak**”!
3. Thomas begint een nieuwe aflegstapel, speelt een **tomaat** en zegt: “**tomaat**”!
4. Bert speelt ook een **tomaat** en zegt: “**bloemkool**”!
(Paprika is immers taboe en tomaten werd als laatste kaart door Thomas afgelegd, salade was ook juist geweest).
5. Sabine speelt ook een **tomaat** en zegt: “**salade**”!

(Want paprika is taboe, bloemkool werd als laatste gezegd en tomaat als laatste kaart gelegd).

6. Papa speelt een **bloemkool taboe**kaart en roept: “**kakkerlak**”!
7. Thomas wisselt van aflegstapel, speelt een **paprika** en zegt: “**salade**”! (Bloemkool en paprika zijn tijdens deze spelronde taboe kaarten. Tomaat zou ook juist geweest zijn.)
8. Bert speelt een **bloemkool** en zegt: “**tomaat**”! (Bloemkool is taboe, salade werd als laatste gezegd en paprika stond op de laatste afgelegde kaart. Tomaat is dus de enige mogelijkheid).
9. Sabine speelt een **paprika** en zegt: “**salade**”!
Dit is een fout, nu moet ze alle kaarten van beide aflegstapels nemen! (Sabine moet de waarheid zeggen, aangezien de paprika taboe kaart niet meer zichtbaar is, en bij de laatste speelbeurt werd paprika noch genoemd, noch gespeeld).

Combineer met Kakkerlakensoep

Neem twee soorten saladekaarten en twee soorten soepkaarten en hun bijhorende taboe – en slurp-kaarten. Speel de saladekaarten volgens de regels van de kakkerlakensalade spelregels en de soepkaarten volgens de regels van de kakkerlakensoepkaarten.

Veel plezier met “kakker lachen salade”!



I

INSALATA SCARAFAGGI

UNA PAROLA
SBAGLIATA
ED ECCO FATTA
L'INSALATA

carte delle verdure:



Autore: Jaques Zeimet
Grafica: Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Illustrazioni: Rolf Vogt
Redazione: Kathi Kappler
Copyright: DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Giocatori: 2-6
Età: dai 6 anni
Durata del gioco: 10-20 min

Contenuto

- 112 carte delle verdure (pomodoro, lattuga, peperone e cavolfiore)
- 16 carte delle verdure tabu (con scarafaggi, quattro per ogni tipo di verdura)
- Istruzioni del gioco

carte delle verdure tabu:



Senso e scopo del gioco

I giocatori devono preparare il più in fretta possibile un'insalata mista, scoprendo a turno le loro carte delle verdure. Con la stessa velocità con cui giocano le loro carte, devono anche chiamare la verdura nella "giusta" maniera. Ma attenzione! Tra verità e bugie (necessarie), vince solo chi saprà destreggiarsi rapidamente e senza commettere errori! Perché chi sbaglia, paga!

Preparazione

Si mescolano bene tutte e 128 le carte e le si distribuisce in numero uguale ai giocatori. Le carte in più vengono messe da parte. Ogni giocatore prende in mano il **mazzo coperto** delle sue carte e si inizia a giocare!

Regole del gioco

Inizia il giocatore più giovane. Scopre velocissimamente la carta più in alto del mazzo che tiene in mano, e senza perdere tempo dice il nome della verdura rappresentata:

pomodoro; lattuga; cavolfiore o peperone.

Il gioco procede in senso orario. A turno ogni giocatore scopre la sua prima carta ponendola sul mazzo delle carte giocate, e chiama la "sua verdura" in base alle seguenti regole:

1. Il giocatore **deve sempre dire la verità!**

A meno che:

- la **verdura sulla sua carta** sia identica alla **verdura giocata per ultima**, allora **deve mentire!**
 - la **verdura sulla sua carta** sia identica all'ultima **verdura chiamata (dal giocatore prima di lui)**, allora **deve mentire un'altra volta!**
2. Se il giocatore scopre una **carta delle verdure tabu**, deve sempre dire **"scarafaggio"!**
3. Se la **verdura sulla sua carta** è identica alla **carta tabu scoperta**, il **giocatore deve mentire!**

Carte delle verdure tabu

Tra le carte, per ogni tipo di verdura ve ne sono quattro sulle quali è rappresentato anche un **grosso scarafaggio**. Se un giocatore gioca una di queste carte tabu, deve **sempre** dire ad alta voce **"scarafaggio"!** Da quel momento, la verdura diventa subito tabu e non potrà più essere chiamata sino a quando la carta tabu resta scoperta. Il primo mazzo degli scarti viene quindi temporaneamente abbandonato. Le carte seguenti vengono scoperte formando un secondo mazzo accanto al primo, sino a quando viene giocata un'altra carta tabu. Il giocatore chiama allora **"scarafaggio"** e tutti tornano a giocare le loro carte scoprendole sul primo mazzo, e via di seguito. Naturalmente da quel momento è la **nuova** verdura tabu a non poter essere chiamata.

Attenzione: Quando si cambia il mazzo — e solo per un unico turno — le carte tabu scoperte sono due, e ad essere tabu sono quindi **entrambe le verdure!**

Errori:

Ogni parola sbagliata, ogni balbettamento, ogni aaaaah, ogni oooooh e ogni esitazione di oltre tre secondi viene considerata un errore! Se un giocatore fa un errore, dovrà aggiungere al mazzo che ha in mano **tutte le carte già giocate** e ricominciare il nuovo giro.

Fine del gioco e vincitore

Il giocatore che per primo riesce a scoprire tutte le carte del suo mazzo termina e vince il gioco!

Esempio:

1. Sabrina gioca una **lattuga** e dice: “**lattuga**”!
2. Marco gioca una **carta tabu peperone** e chiama: “**scarafaggio**”!
3. Tommaso inizia un nuovo mazzo delle carte giocate, gioca un **pomodoro** e dice: “**pomodoro**”!
4. Riccardo gioca anche lui un **pomodoro** e dice: “**cavolfiore**”! (perché il peperone è tabu e il pomodoro è stata l’ultima carta giocata da Tommaso; anche “lattuga” sarebbe stato corretto.)
5. Sabrina gioca anche lei un **pomodoro** e dice: “**lattuga**”! (perché il peperone è tabu, il cavolfiore è stato chiamato per ultimo e il pomodoro è stata l’ultima carta scoperta.)

6. Marco gioca una **carta tabu cavolfiore** e dice: “**scarafaggio**”!
7. Tommaso cambia mazzo delle carte giocate, gioca un **peperone** e dice: “**lattuga**”! (perché per questo turno il cavolfiore e il peperone sono entrambe carte tabu e non possono essere chiamate. Anche “pomodoro” sarebbe stato corretto).
8. Riccardo gioca un **cavolfiore** e dice: “**pomodoro**”! (il cavolfiore è tabu, la lattuga è stata chiamata per ultima e il peperone è stata l’ultima carta scoperta. Il pomodoro è quindi l’unica possibilità rimasta).
9. Sabrina gioca un **peperone** e dice: “**lattuga**”!
Fa un errore e deve quindi prendere le carte di tutti e due i mazzi delle carte giocate! (Sabrina deve dire la verità, perché la carta tabu del peperone non è più scoperta e durante l’ultimo turno il peperone non è stato né giocato, né chiamato).

Combinazione con Zuppa con scarafaggi

Si prendono due tipi qualsiasi di verdure da insalata e due verdure qualsiasi da minestrone, nonché le relative carte delle verdure tabu e carte scarafaggio. Le carte delle verdure da insalata devono essere giocate secondo le regole dell’insalata, mentre quelle delle verdure da minestrone secondo le regole del minestrone.

Buona “insalata di scarafaggi”!



Blumenkohl
cauliflower
choux-fleur
bloemkool
cavolfiore



Paprika
pepper
poivron
paprika
peperone



Tomate
tomato
tomate
tomaat
pomodoro



Salat
lettuce
salade
salade
lattuga



Tabu-
Gemüsekarten
taboo
vegetable
cards
cartes
Légumes
tabous



taboe
groentekaarten
carte delle
verdure tabu



Copyright:
DREI MAGIER SPIELE
by Schmidt Spiele GmbH

Postfach 470437
D-12313 Berlin
www.dreimagier.de

www.dreimagier.de

Art.-Nr. 40839