



PRESENTAZIONE

Questo gioco rappresenta un viaggio di fantasia nel mondo dei Parchi di Divertimento di tutto il mondo, un viaggio che attraversa 3 continenti e decine di stati per far scoprire ai partecipanti le curiosità e le peculiarità dei luoghi di fantasia eletti al divertimento di giovani e adulti.

PARTECIPANTI

Possono partecipare un massimo di quattro persone (o gruppi) e un minimo di due. I gruppi rendono il gioco più veloce e favoriscono la collaborazione. Ogni partecipante (o gruppo) è individuato attraverso una pedina di differente colore che rappresenta il personaggio Tabù, ovvero il viaggiatore e sognatore dei Parchi che accompagna i giocatori nel viaggio.

CONTENUTO

- * Un cartellone con il percorso di gioco
- * Le istruzioni di gioco
- * Quattro pedine di identificazione dei giocatori
- * Una clessidra
- * Un dado
- * 200 tabloti
- * 90 carte con domande relative ai Parchi europei
- * 110 carte con domande relative ai Parchi americani e asiatici
- * 40 carte speciali per avanzare o arretrare 2 caselle, tornare al via o saltare un turno
- * 1 libro "Tabù nel Mondo dei Parchi" da utilizzare come aiuto



OBIETTIVO

I giocatori dovranno percorrere tutte le 105 caselle che compongono il viaggio attraverso i continenti e i relativi Parchi di Divertimento, rispondendo alle varie domande e applicando la propria strategia di gestione dei tabloti. Vince chi prima arriva al traguardo. Se nello stesso turno di gioco più giocatori (o gruppi) raggiungono il traguardo, vince colui che ha accumulato più tabloti durante il gioco. Il turno di gioco si conclude quando tutti i partecipanti hanno effettuato la loro azione.

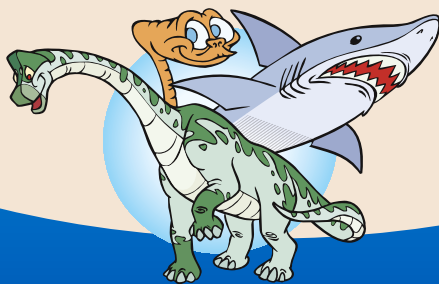
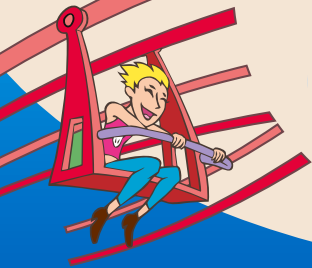
Il senso di gioco prevede che le giocate si susseguano in ordine orario e le domande di gioco vengano poste dal giocatore (o gruppo) successivo (ovvero a sinistra) nella logica del turno.

PREPARAZIONE

Disporre nelle rispettive aree dedicate sul tabellone i mazzi di carte relativi: EUROPA nell'area EUROPA, AMERICA e ASIA nella propria area, i Tabloti nella loro.

Le carte SPECIALI vanno mischiate all'interno dei due mazzi Europa e America-Asia in modo casuale ma egualmente distribuite, ovvero 20 per ogni mazzo.

All'inizio del gioco ogni giocatore prende 25 tabloti.



COME INIZIARE

I giocatori (o gruppi) scelgono la loro pedina e la posizionano alla casella di partenza. Successivamente si decide l'ordine di partenza e di gioco dei turni dal più giovane, che parte per primo.

Le carte di gioco con le domande vanno mescolate ad ogni partita e disposte sul tavolo di gioco negli appositi spazi, come i tablotti affinché siano sempre ben visibili da tutti i partecipanti.

PERCORSO

Ad ogni turno di gioco il giocatore (o referente del gruppo) lancerà il dado e si sposterà di un numero di caselle pari al numero indicato sul dado. Successivamente verrà pescata una carta in base alla zona in cui si trova il segnalino, Europa o America-Asia. Ecco i 5 diversi tipi di carte che si possono pescare:

1) RISPOSTA DOMANDA AREA GEOGRAFICA

Il giocatore (o gruppo) dovrà rispondere, entro il tempo determinato da un giro (o più se tutti i partecipanti lo concordano all'inizio del gioco) di clessidra alla domanda relativa all'area geografica in cui si trova la casella (Europa oppure America-Asia).

Se la risposta è corretta e fornita nel tempo previsto, il giocatore vince 5 tablotti e può proseguire nel turno successivo, tornando a tirare il dado e avanzando.

Se la risposta non viene fornita o viene data sbagliata, il giocatore salterà il turno di gioco successivo, a meno che non "spenda" i tablotti in suo possesso, scegliendo tra:

- * 10 tablotti - che annullano completamente la penitenza
- * 5 tablotti - che permettono di consultare il libro "Tabù nel mondo dei parchi" o internet, per ottenere un suggerimento e rispondere correttamente entro il numero di giri di clessidra pattuito all'inizio del gioco
- * 5 tablotti - per pescare una nuova carta in sostituzione della prima e provare a dare la risposta. Questa opzione può essere utilizzata solo 1 volta a turno.

Qualora neanche con la consultazione o la sostituzione della carta venga fornita la risposta esatta, si applicherà la penitenza del salto di turno di gioco senza più la possibilità di annullare la penitenza.

2) TORNA ALLA PARTENZA

Il giocatore (o gruppo) riposiziona immediatamente la sua pedina alla casella di partenza. La penitenza può essere annullata con la cessione (se in possesso) di 5 tablotti.

3) STAI FERMO UN TURNO

Il giocatore (o gruppo) salterà il turno di gioco successivo a quello in corso. La penitenza può essere annullata con la cessione (se in possesso) di 10 tablotti.

4) AVANZA DI 2 CASELLE

Il giocatore (o gruppo) avanzerà immediatamente di 2 caselle.

5) ARRETRA DI 2 CASELLE

Il giocatore (o gruppo) arretrerà immediatamente di 2 caselle. La penitenza può essere annullata con la cessione (se in possesso) di 10 tablotti.

