



Verlag:
DREI MAGIER SPIELE GmbH
Mühlenstraße 10
D-91486 Uehlfeld
www.dreimagier.de
verlag@dreimagierspiele.de
Art.-Nr. 610/6-700



Vertrieb:

SCHMIDT SPIELE GmbH
Postfach 470437
12313 Berlin
www.schmidtspiele.de
info@schmidtspiele.de
Art.-Nr. 40839



KAKER-
LAKEN
SALAT



COCKROACH
SALAD



QUELLE
SALADE!



KAKKER-
LAKKEN-
SALADE



INSALATA
SCARAFAGGI





D



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

Autor:
Grafik:

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

Illustrationen:
Redaktion:
© 2007:

Gemüsekarten:



Spieler(innen):
Alter:
Spieldauer:

2-6
ab 6 Jahren
10-20 Minuten

Tabu-Gemüsekarten:



Material

- 120 Gemüsekarten (Tomate, Salat, Paprika und Blumenkohl)
- 8 Tabu-Gemüsekarten (mit Kakerlake, je zwei pro Gemüse)
- Spielanleitung



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:

4





1. Der Spieler **muss immer die Wahrheit sagen!**

Außer:

- das **Gemüse seiner Karte** stimmt mit dem **zuletzt ausgespielten Gemüse** überein, dann **muss er lügen!**
 - das **Gemüse seiner Karte** stimmt mit der **letzten Aussage (des Spielers vor ihm)** überein, dann **muss er ebenfalls lügen!**
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 zwei, 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 TGK 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 TGG 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.)



Variante für jüngere Kinder

Man spielt nach den oben beschriebenen Regeln, lässt aber die Tabu-Gemüsekarten weg!

**Viel Vergnügen beim
„Kaker-Lachen-Salat“!**





GB

COCKROACH SALAD

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

Author:
Graphics:

Jaques Zeimet
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rolf Vogt
Kathi Kappler
DREI MAGIER
SPIELE GmbH

Illustrations:
Editing:
© 2007:

vegetable cards:



Players:
Age:
Playing time:

2-6
from 6 years
10-20 minutes

taboo vegetable cards:



Material

- 120 vegetable cards (tomato, lettuce, pepper and cauliflower)
- 8 taboo vegetable cards (with cockroaches, two of each type of vegetable)
- Instructions

8



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 two 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.

10





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.)

Variation for younger children

Play as described above but leave the taboo vegetable cards out!

Enjoy “Cockroach Salad”!





F

QUELLE SALADE!

UN FEU DE CARTES
COMPLÈTEMENT JOU!

Auteur :
Graphisme :

Jaques Zeimet
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rolf Vogt
Kathi Kappler
Éric Bouret
DREI MAGIER
SPIELE GmbH

Illustrations :
Rédaction :
Traduction :
© 2007 :

cartes Légumes :



Joueurs :
Âge :
Durée :

2 à 6
à partir de 6 ans
10-20 min

cartes Légumes tabous :



Contenu

- 120 cartes Légumes (tomates, salades, poivrons et choux-fleurs)
- 8 cartes Légumes tabous (avec des cafards, 2 par sorte de légume)
- cette règle

13



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 :

14





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 deux 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.)



Variante pour les plus jeunes

Le jeu se déroule selon les mêmes règles que précédemment, mais sans les cartes taboues !

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





NL

KAKKER- LAKKEN- SALADE

VERSPREEK
JE NIET TE VAAK
IN DIT KAARTSPEL!

Auteur:
Grafisme:

Jaques Zeimet
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rolf Vogt
Kathi Kappler
DREI MAGIER
SPIELE GmbH

Illustraties:
Redactie:
© 2007:

groentekaarten:



Spelers:
Leeftijd:
Speelduur:

2-6
vanaf 6 jaar
10 à 20 minuten

taboe groentekaarten:



Spelmateriaal

- 120 groentekaarten (tomaat, salade, paprika en bloemkool)
- 8 taboe groentekaarten (met kakkerlakken, telkens twee per groentesoort)
- Deze spelregels

18



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 vermoemt zonder te aarzelen de afgebeelde 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 vermoemt “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 twee 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

20





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 taboekaarten 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 tomaat 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).

- Papa speelt een **bloemkool taboekaart** en roept: **“kakkerlak!”**
- Thomas wisselt van aflegstapel, speelt een **paprika** en zegt: **“salade!”** (Bloemkool en paprika zijn tijdens deze spelronde taboekaarten. Tomaat zou ook juist geweest zijn.)
- 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).
- 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 taboekaart niet meer zichtbaar is, en bij de laatste speelbeurt werd paprika noch genoemd, noch gespeeld).



Variante voor jongere kinderen

Er wordt volgens de hierboven beschreven regels gespeeld, maar de taboekaarten worden weggelaten!

**Veel plezier met
“kakker lachen salade” !**





1

INSALATA SCARAFAGGI

UNA PAROLA
SBAGLIATA
ED ECCO FATTA
L'INSALATA

Autore:
Grafica:

Jaques Zeimet
Johann Rüttinger,
Lena Kappler
Rolf Vogt
Kathi Kappler
DREI MAGIER
SPIELE GmbH

Illustrazioni:
Redazione:
© 2007:

Giocatori:
Età:

2-6
dai 6 anni

Durata del gioco:

10-20 min

carte delle verdure:



carte delle verdure tabu:



Contenuto

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

23



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!

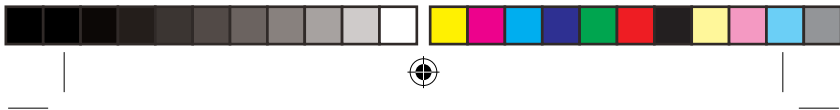
Regole del gioco

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

24



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 due 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”!**





- (perchè il peperone è tabù e il pomodoro è stata l'ultima carta giocata da Tommaso; anche "lattuga" sarebbe stato corretto.)
- Sabrina gioca anche lei un **pomodoro** e dice: "**lattuga**!" (perchè il peperone è tabù, il cavolfiore è stato chiamato per ultimo e il pomodoro è stata l'ultima carta scoperta.)
 - Marco gioca una **carta tabù cavolfiore** e dice: "**scarafaggio**!"
 - Tommaso cambia mazzo delle carte giocate, gioca un **peperone** e dice: "**lattuga**!" (perchè per questo turno il cavolfiore e il peperone sono entrambe carte tabù e non possono essere chiamate. Anche "pomodoro" sarebbe stato corretto).
 - Riccardo gioca un **cavolfiore** e dice: "**pomodoro**!" (il cavolfiore è tabù, la lattuga è stata chiamata per ultima e il peperone è stata l'ultima carta scoperta. Il pomodoro è quindi l'unica possibilità rimasta).
 - 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 tabù del peperone non è più scoperta e durante l'ultimo turno il peperone non è stato né giocato, né chiamato).



Variante per bambini più piccoli

Si gioca secondo le regole descritte sopra, scartando però le carte tabù!

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



taboo
groentekaarten
carte delle
verdure tabu

