



Piccole parti.  
Rischio di soffocamento.



Avvertenza.



932020.0-10-v1-2402

## ALTRI MODI DI GIOCARE

### URLO.

La prima squadra che urla la risposta tira la bandiera verso o lontano dalla propria Zona di Vittoria, a seconda che abbia risposto correttamente o meno.

**SOPRAVVIVENZA X 6.**  
Gioca individualmente o in squadra. Cerca di rispondere a tutte e 6 le domande di una carta. Se solo una persona o squadra indovina tutte e 6 le domande, vince la carta! Chi arriva per primo a 3 carte vince.

### SCEGLIE CHI PERDE.

La squadra in svantaggio decide quanti tiri di fune vale ogni carta dopo aver ascoltato il tema. Possono scegliere tra 1, 2 o 3. Le domande poste mentre la bandiera è sopra lo spazio TAFi valgono solo 1 tiro.

**10 CARTE.**  
Ogni domanda vale 1 spazio. Dopo 10 carte, la squadra con la bandiera più vicina alla propria zona di vittoria vince!

## ISTRUZIONI

### OBIETTIVO DEL GIOCO

Porta la bandiera nella tua Zona di Vittoria per vincere! Due squadre si affrontano in un gioco di intelligenza contro forza. Rispondi ad una domanda con un sì o con un no, quando una sola squadra indovina, tira la corda verso di te. Riscirai a portare la bandierina verso la tua meta e vincere?

### CONTENUTO

- 1400 Domande!
- 121 Carte fronte e retro
- 1 fune
- 1 Bandierina
- 1 Porta carte
- 1 Tabellone di gioco integrato
- 1 foglio Istruzioni

**GUARDA IL VIDEO!**

(Trucco: attiva i sottotitoli in Italiano su Youtube)



**TAFI!**

IL TIRO ALLA FUNE  
CHE ALLENA LA  
MENTE!

**Età: 12+**  
**Numero di giocatori: 2-20**

## PREPARAZIONE

1. Dividetevi in due squadre – azzurro chiaro contro azzurro scuro.
2. Aprite la scatola del gioco creando un'arena di tiro alla fune e posizionate la tra le due squadre.
3. Piegare la corda a metà per trovare il centro, poi attaccate con attenzione l'adesivo della bandierina rossa al centro.
4. Infilate la corda attraverso i fori alle 2 estremità della scatola con la bandiera al centro dell'arena di tiro alla fune.
5. Distribuite ad ogni squadra le carte **SI - NO**.
6. Posizionate le carte delle domande nel rivelatore di domande con il lato giallo rivolto verso la piccola finestra.
7. Il giocatore più giovane è il primo a leggere una domanda. Al turno successivo, il giocatore più giovane della squadra avversaria diventa il lettore della domanda. Andate avanti alternando i turni tra tutti i giocatori di entrambe le squadre in ordine di età.



### 1. LEGGI LA DONANDA.

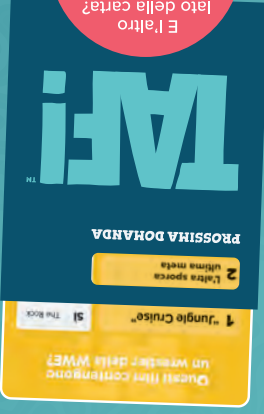
**Ci sono 5 domande correlate su ogni carta, più una Domanda Combinata. Il lettore della domanda tiene il contenitore di domande.**

- Leggi ad alta voce la categoria in cima alla carta.
- Leggi ad alta voce la domanda visibile nello spazio.
- Per vedere la risposta fai scorrere lentamente la carta verso l'alto.

### 2. CONCORDATE SULLA VOSTRA RISPOSTA E MOSTRATE LA VOSTRA CARTA SI O NO.

- Ogni squadra discute segretamente la propria risposta.
- Confermate la vostra risposta scegliendo una carta **SI** o **NO**.
- Il lettore della domanda conta alla rovescia da 3 e le squadre mostrano le carte scelte.

E l'altro lato della carta? Ignoralo per ora. Una volta che hai finito con tutti i lati gialli, puoi iniziare con i lati rossi.



Questi pugili hanno mai perso un incontro per KO o TKO?

1 Floyd Mayweather Jr.	No
2 Vladimir Klitschko	SI

PROSSIMA DOMANDA

# TAF!

### 3. RIVELA LA RISPOSTA CORRETTA.

Fai scorrere lentamente la carta verso l'alto nel rivelatore di domande per mostrare la risposta corretta e vedere chi ha indovinato!

### 4. TIRARE LA FUNE.

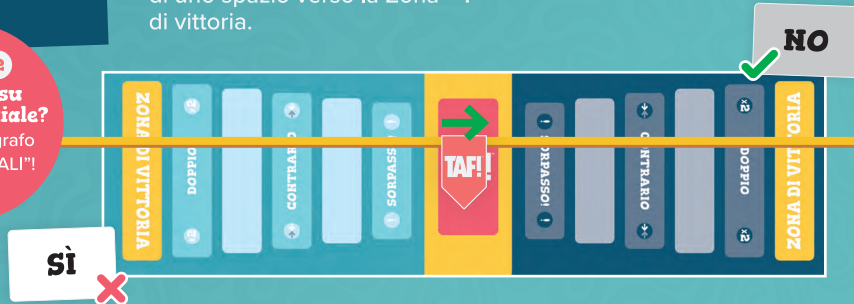


Se 1 squadra ha indovinato e 1 no: la squadra che ha indovinato tira la fune avanzando la bandierina di uno spazio verso la Zona di vittoria.



Se entrambe le squadre scelgono la stessa risposta: nessuno tira la fune questa volta!

Sei finito su un'area speciale? Leggi il paragrafo "AREE SPECIALI"!



### 7. VINCERE IL GIOCO

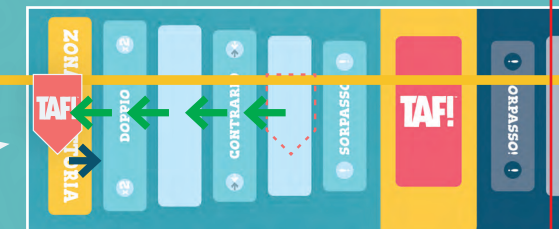
Quando una squadra tira la bandiera fino alla Zona di Vittoria, ha quasi vinto! C'è solo un ultimo ostacolo: L'altra squadra può fare un ultimo sforzo per rimanere in gioco.

#### ULTIMA CHANCE DI RECUPERO

La squadra che sta per perdere deve provare a rispondere correttamente a tutte e 6 le domande di una carta per rimanere in gioco! Ogni squadra ha diritto a questo tentativo solo una volta per partita.

Se riescono, tirano la fune indietro di uno spazio, si passa ad una nuova domanda e il gioco continua. Se la squadra in svantaggio fallisce OPPURE ha già usato l'ULTIMA CHANCE l'altra squadra HA VINTO!

Vuoi continuare a giocare? Puoi fare alla meglio di 3 partite!



**Esempio:** ad una domanda sulla quarta carta, solo la squadra azzurro chiaro indovina, quindi tira di 4 spazi fino alla propria Zona di Vittoria. La squadra blu scuro ora può tentare l'ULTIMA CHANCE per rimanere in gioco. Se ha successo tira la fune indietro di uno spazio e il gioco continua.

**NOTA BENE:** la carta **ULTIMA CHANCE** non vale nel conteggio delle carte per intensificare i tiri!

### 5. CONTINUA A RISPONDERE ALLE DOMANDE.

- Continua rispondendo alla domanda successiva nella finestra "Prossima Domanda", scorrendo verso l'alto man mano che procedi.
- Rispondi e tira la fune seguendo i passaggi dall'1 al 4 per le altre domande.

#### LA DOMANDA COMBINATA.

La risposta a questa domanda è una delle 5 domande precedenti sulla carta. Invece di mostrare una carta SÌ o NO, alla fine del conto alla rovescia di 3, entrambe le squadre devono dire la risposta scelta ad alta voce contemporaneamente. Se solo una squadra indovina, tira la fune come per le altre domande.

Quando hai finito tutte le 6 domande sul lato giallo, posiziona la carta accanto alla tavola per tenere traccia del numero di carte a cui hai risposto finora.

### 6. IL TIRO DIVENTA PIÙ FORTE.

- Dopo ogni carta, il numero di spazi che tiri per ogni risposta aumenta di 1, fino a un massimo di 5.
- Quindi sulla seconda carta, ogni risposta vale 2 spazi, sulla terza carta ogni risposta ne vale 3 e così via.

#### NUMERO DI TIRI PER CARTA

- CARTA**
- 1 Trascina di 1 spazio
  - 2 Tira 2 spazi
  - 3 Trascina di 3 spazi
  - 4 Trascina di 4 spazi
  - 5 Tira 5 spazi

### AREE SPECIALI

Una volta che hai familiarizzato con le regole di TAF! puoi introdurre le AREE SPECIALI! Si applicano quando la bandiera è sopra gli spazi correlati sull'arena. Solo la squadra in svantaggio in quel momento può utilizzarli.



#### ALZA LA POSTA

Dopo aver ascoltato la domanda (ma prima di rispondere), la squadra in svantaggio decide quanto vale - 1, 2, 3, 4 o 5 spazi.



#### CONTRARIO

Scegli di optare per il contrario della risposta dell'altra squadra. Invece di mostrare una carta SÌ o NO al momento della rivelazione, mostra entrambe! Una volta vista la risposta del tuo avversario gioca la carta opposta.



#### RADDOPPIA

Tira il doppio del numero di spazi che faresti normalmente. Ad esempio, se la domanda vale due spazi, tira quattro.

E l'altro lato della carta? Ignoralo per ora. Una volta che hai finito con tutti i lati gialli, puoi iniziare con i lati rossi.