

TAGS

I TAG sono etichette o parole chiave usate per classificare e identificare gli oggetti e i concetti (come gli hashtag di internet!)

In **TAGS**, i giocatori raccolgono le biglie disposte sul tabellone trovando le parole che corrispondono a una determinata lettera (riga) e argomento (colonna). Per esempio, per raccogliere la biglia sulla riga **P** e sulla colonna **Mestieri**, i giocatori possono dichiarare **"Pompieri"**.

I giocatori svolgono turni di **15 secondi** in senso orario per trovare il maggior numero possibile di parole. I giocatori ottengono punti raccogliendo le biglie e svuotando le colonne. Alla fine della partita, il giocatore con più punti è il vincitore.

Preparazione della Prima Partita

Retro

Tag Lettera

Per la vostra prima partita vi consigliamo di rimuovere dal gioco gli **8 tag lettera difficile**, vale a dire tutti i tag che non mostrano una lettera iniziale.

Fronte

Lettera Iniziale
delle vostre risposte

Fronte



Tag Lettera Difficile:
"non contiene..."
"finisce con..."

Tag Argomento

I tag argomento difficile mostrano **4 o 5 stelle** colorate sul fronte e sul retro. Per la vostra prima partita, potete rimuoverli dal gioco.

Retro

Fronte



Icona e Colore
indicano
la categoria
dell'argomento

Stelle
indicano
la difficoltà
dell'argomento

Argomento
delle vostre risposte

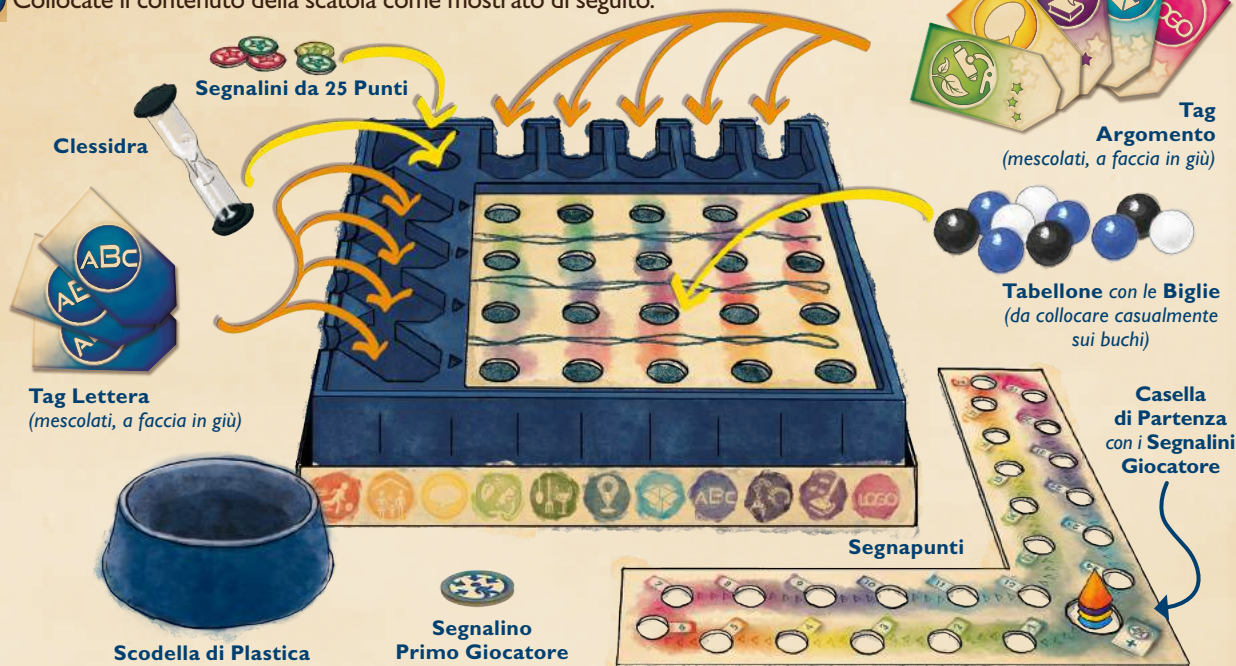


Crimini

La categoria **"Crimini"** include argomenti per un pubblico adulto che consigliamo di rimuovere dal gioco in presenza di bambini.

Preparazione

1 Collocate il contenuto della scatola come mostrato di seguito:



2 Ogni giocatore prende una scodella di plastica e un segnalino giocatore. Il giocatore più vecchio prende il segnalino primo giocatore.

3 Collocate il segnapunti sul tavolo e collocate i segnalini giocatore sulla casella di partenza del segnapunti.

☆☆☆ Svolgimento del Gioco ☆☆☆

★ Esempio di Round ★

Inizio del Round

Per prima cosa, rivelate il primo tag argomento in ogni colonna. Se qualcuno non capisce un argomento, ora può essere spiegato o rimosso dal gioco, se necessario. Poi rivelate il primo tag

lettera in ogni riga e girate la clessidra. Ruotate la scatola in modo che sia rivolta verso il giocatore con il segnalino primo giocatore. Quel giocatore ora svolge il suo turno.

Svolgimento di un Turno



1 Il giocatore attivo fornisce il **maggior numero possibile di risposte** e, dopo ogni risposta, prende la biglia corrispondente.

È il turno di Luca, che dice “Canguro”, “Gonna”, “Sciacallo” e prende la biglia corrispondente dopo ogni risposta.

Nel frattempo: Gli altri giocatori tengono d'occhio la clessidra, obiettano le eventuali risposte sbagliate e pensano alle loro risposte per il loro prossimo turno. Il giocatore attivo non deve tenere d'occhio la clessidra.

2 Una risposta è esatta se **corrisponde sia all'argomento (colonna) sia alla lettera (riga)** della biglia. La risposta deve **soddisfare l'argomento specificamente**.

Luca dice “Gallina” e prende la biglia bianca. Elena obietta: “La gallina depone le uova, quindi non è un mammifero”. Luca restituisce la biglia.



3 Quando un giocatore prende l'**ultima biglia di una colonna**, deve prendere anche il tag argomento di quella colonna (i tag lettera rimangono invece al loro posto fino alla fine del round).

Ora Luca dice “Gorilla” e prende la biglia. Dal momento che ora la colonna è vuota, Luca prende anche il tag **Mammiferi**.

Se un giocatore non trova una risposta adatta, **non** è eliminato dal gioco. Nel suo turno successivo, potrà tentare nuovamente di dare le risposte esatte per prendere le biglie.

Fine del Turno



Quando la clessidra si esaurisce, un giocatore deve dichiarare **"Stop!"**. Il turno del giocatore attivo termina immediatamente. Poi ruotate la scatola in modo che sia rivolta verso il giocatore successivo in senso orario e girate la clessidra. Ora è quel giocatore a svolgere il suo turno.



Se il giocatore fornisce la risposta esatta **prima** che un altro giocatore dichiari **"Stop!"**, prende la biglia.



Se il giocatore fornisce la risposta esatta **dopo** che un altro giocatore ha dichiarato **"Stop!"**, non può prendere la biglia. Il giocatore successivo potrà usare quella stessa risposta nel suo turno.

Fine del Round e Punteggi

Un round termina:

- quando un giocatore prende l'ultima biglia e il tag argomento corrispondente
- oppure se nessun giocatore nel proprio turno è in grado di dare una risposta esatta.

Alla fine del round, ogni giocatore ottiene un numero di punti basato sulle biglie e sui tag che ha raccolto:



1 Punto



2 Punti



3 Punti



1 Punto per Ogni Stella Colorata

Di conseguenza, ogni giocatore fa avanzare il suo segnalino giocatore sul segnapunti. Quando un segnalino giocatore raggiunge o supera la casella di partenza, quel giocatore prende un segnalino da 25 punti.

Esempio di Punteggio

Elena al momento ha 19 punti. Alla fine del round possiede una biglia nera e due biglie blu, nonché un tag da 2 punti e uno da 3 punti.



$$3 + 2 + 2 = 7$$

Le sue biglie valgono 7 punti.



$$2 + 3 = 5$$

I suoi tag valgono 5 punti.

Elena fa avanzare il suo segnalino giocatore di 12 caselle. Dato che, muovendo il suo segnalino, questo supera la casella di partenza, Elena prende un segnalino da 25 punti.



★ Preparazione del Round Successivo ★

- Rimuovete tutti i tag lettera rivelati e gli eventuali tag argomento ancora in gioco (a faccia in su), nonché tutti i tag di cui sono stati ottenuti i punti. Potete collocare i tag rimossi nel coperchio della scatola, per esempio.
- Collocate casualmente tutte le 20 biglie sul tabellone di gioco.
- Passate il segnalino primo giocatore al giocatore successivo in senso orario.

★★★ Fine della Partita ★★★

Dopo che ogni giocatore è stato per una volta il primo giocatore di un round, la partita termina (giocherete quindi un numero di round pari al numero di giocatori).

Il giocatore che ha più punti (sommando quelli sul segnapunti agli eventuali segnalini da 25 punti ottenuti) è il vincitore. In caso di parità, i giocatori in parità condividono la vittoria.

★★★ Quando una Risposta è Esatta? ★★★

Una Risposta è Esatta...

- Se è specifica. **“Camion dei pompieri”** è una risposta esatta per **Cose rosse**. Limitarsi a **“Camion”** non sarebbe esatto, perché esistono camion di tutti i colori.
- Anche se è composta da più parole. **“Terra promessa”** è una risposta esatta per **Titoli di canzoni** con la **T**.
- Se la prima parola escluso l'articolo corrisponde al tag lettera. **“I Malavoglia”** è esatto per **Titoli di libri** che iniziano con la **M**. Ricordate, gli articoli (i, il, lo, un, una ecc.) vanno ignorati.
- Anche se è già stata usata in precedenza per un argomento diverso. Se una risposta corrisponde a più argomenti, può essere usata più volte. **“Tigre”** è una risposta esatta sia per **Animali pericolosi** che per **Cose a strisce**.

Onde evitare eventuali dispute, i giocatori possono accordarsi su alcune regole aggiuntive prima che la partita inizi.

È consentito l'uso dei dialetti o delle lingue straniere? E dei prestiti linguistici? Se la risposta è una persona, vale il nome proprio o solamente il cognome? “La Dolce Vita” è una risposta esatta per i Titoli di film che iniziano per D, V, o entrambi?

Una Risposta è Sbagliata...

- Se è in una lingua straniera, come **“Love”** per amore o **“Eau”** per acqua.
- Se non corrisponde al tag lettera o non soddisfa specificamente il tag argomento.
- Gli altri giocatori devono obiettare una risposta sbagliata immediatamente.
*“Gli elefanti non hanno le strisce!”,
“Zebra non inizia con la C!”*



Se un giocatore obietta motivatamente una risposta sbagliata, il giocatore che ha dato la risposta deve restituire la biglia che ha preso.

In caso di dispute, i giocatori devono giungere a un accordo.

Non fermate la clessidra!

Se necessario, i giocatori possono votare rapidamente per risolvere la disputa. In caso di parità, la risposta è considerata sbagliata.

Più i giocatori saranno tolleranti, più la partita sarà facile.

★★★ Varianti di Gioco ★★★

★ Partita a Squadre ★

Nel caso di una partita con più di **4** giocatori, i giocatori compongono delle squadre (è possibile giocare a squadre anche in **4** giocatori).

Le squadre non devono necessariamente avere lo stesso

numero di giocatori; a ogni squadra viene assegnata una scodella di plastica e un segnalino giocatore. All'inizio di ogni round, ogni squadra sceglie uno dei suoi membri che prenderà le biglie e i tag.

Nel turno di una squadra, tutti i membri di quella squadra possono fornire risposte. Tutte le altre regole restano invariate.

★ Modifiche ai Livelli di Difficoltà ★

Difficoltà Generale

Esistono tre modi per rendere il gioco più facile o più difficile per i giocatori:

- **Stelle:** In base al livello di difficoltà desiderato, è possibile rimuovere i tag argomento facile (2–3 stelle) o i tag argomento difficile (4–5 stelle).

- **Solo Lettere Iniziali:** Per semplificare il gioco è possibile usare soltanto i tag lettera con la lettera iniziale.
- **Selezione degli Argomenti:** Se una specifica categoria non vi piace, potete rimuovere tutti i tag con la stessa icona.

Gruppi Misti

Giocando con gruppi misti (bambini e adulti, giocatori principianti ed esperti, madrelingua e stranieri, ecc.) potete modificare il gioco in due modi:

- **Meno Punti:** I giocatori esperti ottengono solo **1** punto per ogni biglia e **2** punti per ogni tag.
- **Più Tempo:** Quando un bambino o un principiante svolge il suo turno, girate la clessidra ma non dichiarate “Stop!” finché la clessidra non si esaurisce una seconda volta (**30** secondi invece di **15**).



★ Riconoscimenti ★

TAGS è un'edizione completamente riveduta del gioco **Category (1989)** di Spartaco Albertarelli.

Game Design: Spartaco Albertarelli

Sviluppo dell'Edizione Riveduta del Gioco: Roland Goslar, Sabine Machaczek

Regole: Sabine Machaczek, Annika Brüning

Progetto Grafico e Icone: Annika Brüning

Illustrazioni: Marina Fahrenbach

Responsabile di Produzione e Produttore

Esecutivo: Heiko Eller

Si ringraziano: Niklas Bungardt, Petra Hofstetter, Ferdinand Köther, Jannis Ruff

e tutti i nostri amici e playtester.

In memoria di
Harald Bilz, che adorava Category.

