

INSTRUCCIONES JUEGO TABÚ EN BRAILLE

Servicio Bibliográfico de la ONCE
c/ La Coruña, 18, 28020 Madrid
2025

Contenido

Juego Tabú en braille.....	3
Características	3
Contenido.....	3
Objetivo	3
Ejemplo:	3
Preparación	4
Jugar	4
Cuándo hacer sonar el timbre	4
Cómo ganar	4
Avisador de tiempo - Mod. UT-8845	5
Características.....	5
Descripción	5
Funcionamiento.....	5
Avisador en cuenta atrás	5
Inicio de la cuenta atrás	5
Pausa/Parada de cuenta atrás	6
Puesta a cero de la hora en cuenta atrás	6
Repetición automática	6
Uso de la función memoria	6
Selección del sonido de la alarma	7
Activar/Desactivar el aviso parlante	7
Avisador en cronómetro.....	7
Recomendación.....	7
Reloj parlante	8
Ajuste de hora.....	8
Aviso de la hora	8
Recomendación.....	8
Uso de la cuenta atrás, cronómetro y reloj	8
Cambio de pilas.....	8
Observaciones	8

Juego Tabú en braille

El proyecto de adaptación del juego *Tabú* en braille resultó ganador del 2º premio en la Primera Edición del Concurso *Braille.Nova*. Fue realizado por el Club Braille de Valencia, como iniciativa del colectivo de personas afiliadas que lo forman, ante la necesidad de contar con más recursos lúdicos accesibles para compartir con familia y amistades.

La producción de la versión final del *Tabú* en braille se ha basado íntegramente en el contenido del juego comercial original. Debido a las características de dicho juego original: tarjetas con gran contenido de texto y elementos de juego visuales (como el reloj de arena), se ha optado por un rediseño total desde cero de los elementos para hacerlo lo más accesible e inclusivo posible. De esta manera, por ejemplo, las tarjetas con las palabras se han diseñado en macrotipos en tinta en su lado derecho y braille en el izquierdo para que tanto los jugadores ciegos como los videntes puedan jugar a la vez. De igual forma, otro elemento como el reloj de arena original, ha sido sustituido por un cronómetro parlante totalmente accesible.

De cara a la jugabilidad futura de este *Tabú* en braille, y debido a la gran cantidad de tarjetas con palabras del original, como complemento se ha diseñado una expansión que contiene dichas tarjetas adicionales.

Características

Edad: +13

Jugadores: +4

Contenido

- 432 tarjetas en tinta en la parte izquierda y braille en la derecha, divididas en cuatro bloques por colores (amarillo, verde, rojo y azul) de 108 tarjetas cada uno.

Para identificar fácilmente dichos bloques de colores, cada uno de ellos va en una caja contenedora marcada en braille, y cada tarjeta lleva también en braille "am" (amarillo), "v" (verde), "r" (rojo) y "az" (azul) en la esquina superior izquierda.

- Timbre de mesa para los avisos de palabra "tabú".
- Cronómetro parlante (en sustitución del reloj de arena original).
- Manual de instrucciones en tinta y braille.

Objetivo

Haz que tu equipo diga la palabra clave (palabra subrayada) de la tarjeta.

Ejemplo:

- | | | |
|-----------|--------|----------|
| • Helado | • Cono | • Bola |
| • Tarrina | • Frío | • Chupar |

En este ejemplo la palabra clave es: Helado. Pero no puedes utilizar ninguna de las palabras Tabú o ¡el otro equipo te sonará el timbre! En este ejemplo las palabras Tabú son: Tarrina, Cono, Frío, Bola, Chupar.

Ejemplo:

“¡Tu sabor favorito de esto es el chocolate!”

Preparación

1. Dividid a los jugadores en dos equipos. Los jugadores se sientan formando un círculo y alternándose entre los de los dos equipos, para que puedan vigilarse los unos a los otros.
2. Ordena las tarjetas. Elegid el color de las palabras que jugaréis en esta partida. Aseguraos de que las tarjetas estén todas orientadas hacia el mismo lado, y ponedlas en montones con ese color boca abajo.

Jugar

Los equipos se turnan para jugar, decidid qué equipo comienza. En el turno de tu equipo:

1. Elegid a un jugador del equipo para que describa las palabras y dadle el mazo de tarjetas. El resto del equipo intentará adivinar.
2. Alguien del otro equipo cogerá el timbre y vigilará a la persona que describe para hacerlo sonar si rompe cualquier regla (ver los detalles más adelante).
3. ¡Pon en marcha el cronómetro! (Deberás regular la función de cuenta atrás a 1 minuto. Ver pág. 8 en este manual). La persona que describe da la vuelta a una tarjeta y describe la palabra Clave, evitando las palabras Tabú. Si tu equipo dice la palabra Clave, pon esa tarjeta a tu lado como un punto. Si suena el timbre o decides pasar la palabra, coloca esa tarjeta en el otro lado. Sigue dando vuelta a las tarjetas y describiendo palabras hasta que se acabe el tiempo.
4. Ahora, suma los puntos: Ganas 1 punto por cada tarjeta que tu equipo haya adivinado. Das 1 punto al otro equipo por cada tarjeta pasada que hizo sonar el timbre. Ahora le toca al otro equipo. Los equipos cambian al descriptor en cada ronda.

Cuándo hacer sonar el timbre

Haz sonar el timbre si el descriptor rompe cualquiera de estas reglas:

- No digas ninguna parte de las palabras de la tarjeta. (Por ejemplo, no puedes decir “espacial” o “nave” si la palabra es “nave espacial”).
- Nada de plurales o abreviaturas furtivas. (Por ejemplo, no se puede decir “peces” por “pez” o “TV” por “televisión”).
- Nada de gestos, ruidos o efectos sonoros. Sin embargo, ¡puedes cantar cuanto quieras!
- Nada de “suena como”, “rima con” o “empieza por la letra”. ¡Eso es demasiado fácil!

Cómo ganar

Una vez que todos los jugadores hayan jugado un turno como descriptores, ¡gana el equipo con más puntos! Si hay un empate, cada equipo juega un turno adicional.

Avisador de tiempo - Mod. UT-8845

Características

- Tres funciones independientes. Le permite utilizar simultánea e independientemente el avisador de tiempo en cronómetro, cuenta atrás parlante y reloj parlante.
- Aviso parlante. Le anuncia el tiempo que queda hasta 0:00 y el tiempo que ha transcurrido durante la cuenta atrás.
- Repetición automática. Reinicia la cuenta atrás automáticamente después de alcanzar 0:00.
- Ocho sonidos de alarma. Le permite utilizar diferentes sonidos de alarma para distintas actividades.
- Memoria. Le permite almacenar el ajuste de la hora en cuenta atrás, evitando tener que repetir los ajustes.
- Voz activada/desactivada. Le permite desactivar el aviso parlante. 24 horas de cronómetro y cuenta atrás. El tiempo máximo como avisador en cronómetro y en cuenta atrás es 23:59:59

Descripción

En el frontal del avisador, bajo el display, se encuentran dos filas de tres botones cada una. De arriba a abajo e izquierda a derecha, estos botones son los siguientes:

- Fila 1: Hr, Min, Sec
- Fila 2: Clear, Memory, Start/Stop

Bajo estos botones existe una tapa deslizante (hacia abajo) que oculta varios controles: a la izquierda el interruptor Repeat, cuyas dos únicas posiciones son Yes y No, a izquierda y derecha, respectivamente. A continuación, hacia la derecha, se encuentra en primer lugar el botón Voice On/Off y por último el botón Sound.

En el lateral derecho se encuentra un interruptor deslizante con cuatro posiciones. De arriba a abajo, estas posiciones son: Count up, Count down, Clock, Clock set.

En la parte trasera, bajo el clip de sujeción, existe una tapa deslizante (hacia abajo) que deja al descubierto el compartimento que aloja las pilas.

Funcionamiento

Avisador en cuenta atrás

1. Desplace el interruptor de función (en un lateral) a "Count-down".
2. Pulse los botones Hr, Min y Sec para ajustar la hora, el minuto y segundo respectivamente para el tiempo en cuenta atrás.

Una voz anuncia los valores introducidos. Si pulsa y mantiene presionados los botones Hr, Min o Sec, la hora, minuto o segundo avanzarán rápidamente.

Inicio de la cuenta atrás

1. Pulse Start/Stop para iniciar la cuenta atrás, la unidad anuncia el tiempo que resta hasta las 0:00:00 de acuerdo con el siguiente esquema: por ejemplo "quedan cinco minutos".
Tiempo que queda / Frecuencia del aviso parlante:

- Más de 60 minutos / Cada hora.
 - Entre 60 y 10 minutos / Cada 10 minutos.
 - Entre 10 minutos y 1 minuto / Cada minuto.
 - Entre 1 minuto y 10 segundos / Cada 10 segundos.
 - Entre 10 segundos y 1 segundo / Cada segundo.
2. En la cuenta atrás hasta 0:00:00 la alarma sonará durante 1 minuto mientras la unidad continúa y anuncia cuánto tiempo ha transcurrido desde 0:00:00 de acuerdo con el mismo esquema antes mencionado. Por ejemplo, la unidad anuncia "han transcurrido 2 minutos" cuando pasan dos minutos de 0:00:00.

Pausa/Parada de cuenta atrás

Para parar o establecer una pausa en la cuenta atrás, presione Start/Stop durante la cuenta atrás. Para reanudar, presione nuevamente Start/Stop.

Puesta a cero de la hora en cuenta atrás

Para poner a cero la hora en cuenta atrás, primero pare la cuenta atrás (si está todavía en cuenta atrás) pulsando Start/Stop y luego pulse Clear para reponerlo al estado inicial 0:00:00.

Repetición automática

Esta función le permite reiniciar automáticamente la cuenta atrás después de alcanzar las 0:00:00. Resulta una función especialmente útil para actividades repetitivas tales como tomar una medicina cada 4 horas, hacer una serie de ejercicios durante 10 minutos cada uno o comprobar experimentos cada 20 minutos.

1. Pulse los botones Hr, Min y Sec para fijar la hora, minuto y segundo respectivamente para el tiempo en cuenta atrás. Una voz anuncia los valores introducidos. Si mantiene pulsado Hr, Min o Sec, la hora, minuto o segundo avanzan rápidamente.
2. Desplace el interruptor de función Repeat a la posición Yes.
3. Presione Start/Stop para iniciar la cuenta atrás. La unidad anuncia el tiempo que queda hasta las 0:00:00 y comienza la cuenta atrás una y otra vez.

Cuando se inicia la cuenta atrás hasta las 0:00:00 dependiendo del tiempo en cuenta atrás que Vd. haya ajustado, se utilizarán distintas alarmas.

Ajuste del tiempo en cuenta atrás / Alarma a 0:00:00

- Más de 2 minutos / La alarma escogida suena durante 1 minuto.
- Entre 2 minutos y 10 segundos / Pita dos veces.
- Menos de 10 segundos / Pita una vez si está desactivada (Off). "Voice On/Off". No suena la alarma si "Voice On/Off" se activa (On).

Uso de la función memoria

Se pueden almacenar en la memoria un tiempo en cuenta atrás, que puede ser recuperado al pulsar Memory. De esta forma, se eliminan los ajustes repetidos de tiempo en cuenta atrás más frecuentemente utilizados.

1. Para almacenar el tiempo en cuenta atrás más frecuentemente utilizado, primero ajuste el tiempo en cuenta atrás y luego pulse Memory. La palabra Memory aparece en el display indicando que el tiempo en cuenta atrás ha sido almacenado en la memoria.

2. Para utilizar el tiempo grabado en la memoria, presione Memory para recuperarlo y en el display aparecerá la palabra Memory parpadeante. Pulse Start/Stop para iniciar la cuenta atrás.
3. Para borrar la memoria pulse Start/Stop para parar la cuenta atrás (está todavía en cuenta atrás). Luego pulse Memory para recuperar la memoria existente, tal y como muestra la palabra parpadeante Memory en el display. Pulse Clear para borrar la memoria.
4. Para almacenar un nuevo dato en la memoria, primero borre la memoria, luego siga el paso número 1 para fijar un nuevo dato en la memoria.

Selección del sonido de la alarma

Existen seis sonidos distintos de alarma para avisarle cuando se inicia la cuenta atrás hasta 0:00:00, representados por distintos símbolos: silbido de tetera, cuclillo, campana, saltador, bocina de coche, didi.

1. Para seleccionar un sonido de alarma, pulse repetidamente Sound y la unidad reproducirá cada sonido acompañado por su símbolo correspondiente en el display. Puede seleccionar la alarma antes de comenzar la cuenta atrás o durante el proceso.
2. En la cuenta atrás hasta 0:00:00 la alarma sonará durante un minuto. Para parar la alarma, pulse cualquier botón.
3. El sonido de alarma sirve sólo para la cuenta atrás.
4. El sonido de alarma no funciona en cronómetro ni en el modo de reloj.

Activar/Desactivar el aviso parlante

El control de Voice On/Off le permite desactivar o activar el aviso parlante de cuenta atrás. Para desactivar la voz, pulse repetidamente el botón Voice On/Off hasta que el símbolo correspondiente aparezca en el display. Por favor, tenga en cuenta que, incluso cuando la voz esté desactivada, todavía habrá sonido de alarma en la cuenta atrás hasta 0:00:00. Para activar la voz, pulse el botón Voice On/Off hasta que desaparezca el símbolo correspondiente en el display.

Avisador en cronómetro

1. Deslice el interruptor de función a "Count up".
2. Pulse Start/Stop para iniciar el cronómetro.
3. Para parar o establecer una pausa en el cronómetro, pulse Start/Stop.
4. Para reiniciar a 0:00:00, primero pare el cronómetro y luego pulse Clear.
5. El tiempo máximo de cronómetro es 23:59:59. Al llegar a 23:59:59, comenzará nuevamente el cronómetro a partir de 0:00:00.

Recomendación

No hay aviso parlante en el modo de cronómetro. Sin embargo, si desea aviso parlante durante el cronómetro, puede utilizar la función de cuenta atrás y ajustar el tiempo para 1 segundo. De esta forma, la unidad anunciará el tiempo transcurrido en cronómetro como "concluido" después de 0:00:00.

Reloj parlante

Ajuste de hora

- 1.Deslice el interruptor de función a Clock set.
- 2.Pulse Hr, Min y Sec para ajustar la hora, minuto y segundo respectivamente. Una voz le anunciará los valores introducidos. Si mantiene pulsado Hr, Min o Sec, la hora, minuto o segundo avanzarán rápidamente.
- 3.Deslice el interruptor de función a Clock.

Aviso de la hora

Cuando el interruptor de función se encuentre en la posición Clock, pulse cualquier botón (excepto Voice On/Off) y se anunciará la hora actual.

Recomendación

Aunque no existe alarma para reloj (función despertador) puede utilizar el avisador de tiempo en cuenta atrás para ajustar rápidamente la hora de alarma. Por ejemplo, si Vd. desea levantarse a las 07:00 a.m. y la hora actual es 11:00 p.m., puede ajustar 8:00:00 en el avisador de tiempo en cuenta atrás y desactivar la voz. La alarma (una de las seis que Vd. haya elegido) sonará a las 07:00 a.m. En realidad, esta es una forma mucho más fácil de ajustar la alarma que el despertador.

Uso de la cuenta atrás, cronómetro y reloj

Vd. puede utilizar las funciones de cuenta atrás, cronómetro y reloj simultáneamente sin que interfieran entre ellas. Por ejemplo, Vd. puede iniciar la cuenta atrás, luego conectar el cronómetro para iniciar la cuenta progresiva y luego conectar el reloj. En el modo Clock (reloj), tanto la cuenta atrás como el cronómetro estarán funcionando en el fondo, tal y como indican las palabras Count-down y Count-up parpadeantes en el display mientras que la palabra Clock permanecerá fija en el display.

Cambio de pilas

El equipo funciona con dos pilas alcalinas LR44. Si el aviso parlante se debilita o el display se oscurece, sustituya las pilas. Para cambiar las pilas, siga las siguientes instrucciones.

- 1.Deslice hasta que se abra la tapa del compartimento de pilas.
- 2.Retire las pilas viejas y sustitúyalas por dos nuevas pilas alcalinas.
- 3.Coloque nuevamente la tapa del compartimento de pilas.

Observaciones

- 1.Retire las pilas si no tiene previsto utilizar la unidad durante un largo período de tiempo.
- 2.Nunca mezcle pilas nuevas con viejas.