



# TAGS

Les TAGS sont des étiquettes ou des mots-clés utilisés pour classer et identifier des objets et des concepts (comme les hashtags d'Internet!).

Dans **TAGS**, le but des joueurs est de rafler des billes du plateau en trouvant des mots qui correspondent à une lettre donnée (rangée) et à un thème donné (colonne). Par exemple, pour rafler la bille de la rangée **P** et de la colonne **Métiers**, vous pouvez dire « **Pompier** ».

Les joueurs, l'un après l'autre dans le sens horaire, ont **15 secondes** pour trouver autant de mots que possible. Ils gagnent ainsi des points pour chaque bille raflée et pour chaque colonne vidée. À la fin de la partie, le joueur ayant le plus de points l'emporte.

## ★ ★ ★ Avant la Première Partie ★ ★ ★

### Tags Lettre

**Verso**



Pour votre première partie, nous vous recommandons d'enlever les **7 Tags Lettre difficiles** du jeu ; ce sont tous les Tags qui n'affichent pas une initiale.

**Recto**

*Lettre par laquelle vos réponses doivent commencer*

**Recto**



*Tags difficiles : « contient... » « finit par... »*

### Tags Thème

**Verso**



**Recto**

*Symbole et Couleur indiquent la catégorie du thème*  
*Étoiles indiquent la difficulté du thème*  
*Thème auquel vos réponses doivent correspondre*

Les Tags Thème difficiles comportent **4 ou 5** étoiles de couleur au recto et au verso. Pour votre première partie, retirez-les du jeu.

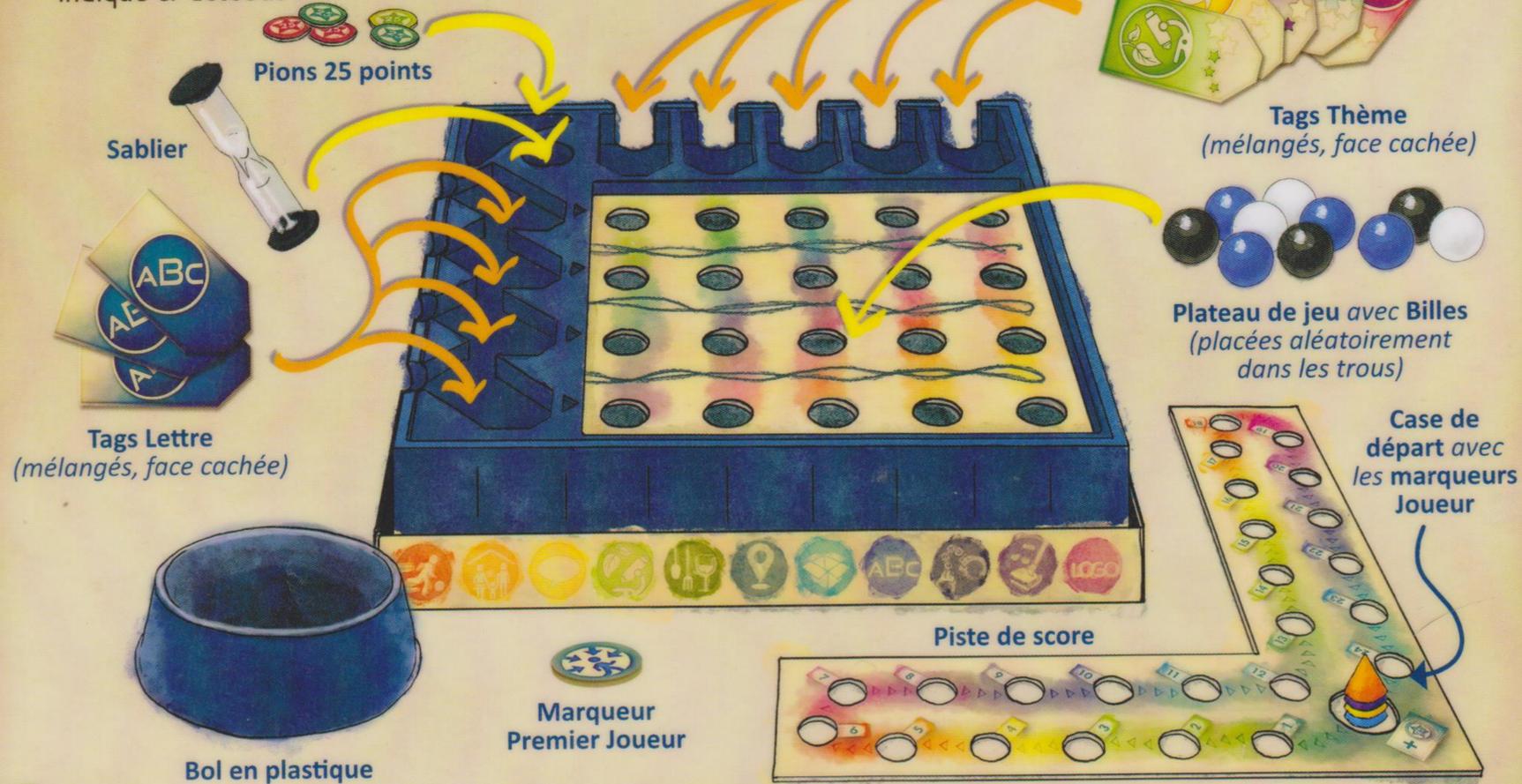


**Crimes & Délits**

La catégorie **Crimes & Délits** comprend des thèmes plus adultes que vous devriez retirer du jeu si vous jouez avec des enfants.

## ★ ★ ★ Mise en Place ★ ★ ★

**1** Placez les éléments dans la boîte comme indiqué ci-dessous :



**2** Chaque joueur prend un bol en plastique et un marqueur Joueur. Le plus âgé prend le marqueur Premier Joueur.

**3** Placez la piste de score sur la table et placez vos marqueurs Joueur sur la case de départ.

# ★★★ Déroulement de la Partie ★★★

## ★ Le Round ★

### Début du Round

Tout d'abord, retournez le premier Tag Thème de chaque colonne. Si quelqu'un ne comprend pas un thème, vous pouvez le lui expliquer maintenant, ou le retirer du jeu si nécessaire. Ensuite, retournez le premier Tag Lettre de chaque rangée et retournez le sablier. Tournez la boîte de jeu de façon à ce qu'elle soit face au joueur possédant le marqueur Premier Joueur. Ce joueur peut maintenant jouer son tour.

### Jouer son Tour



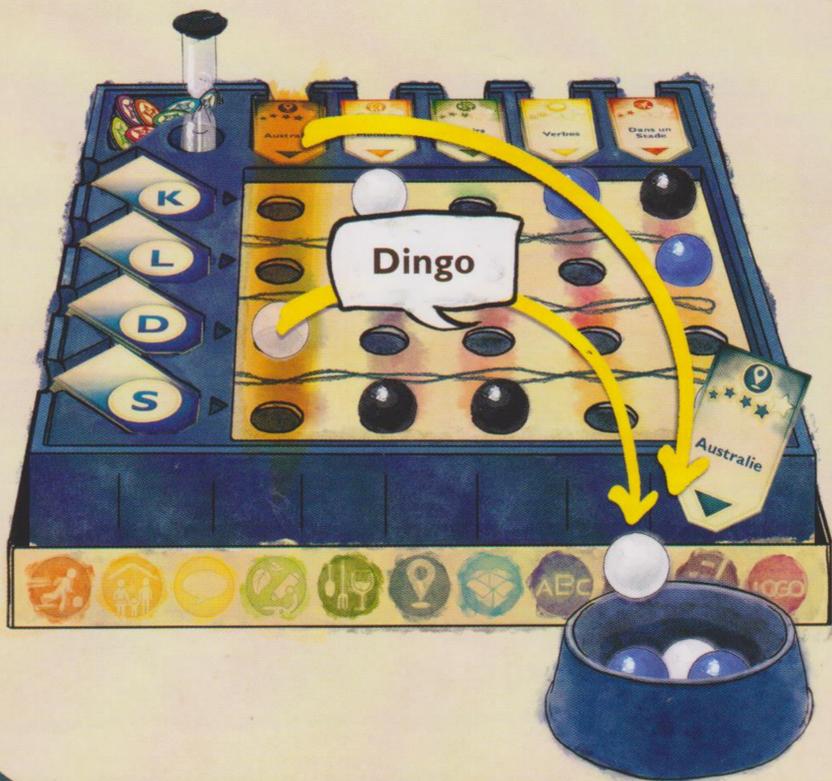
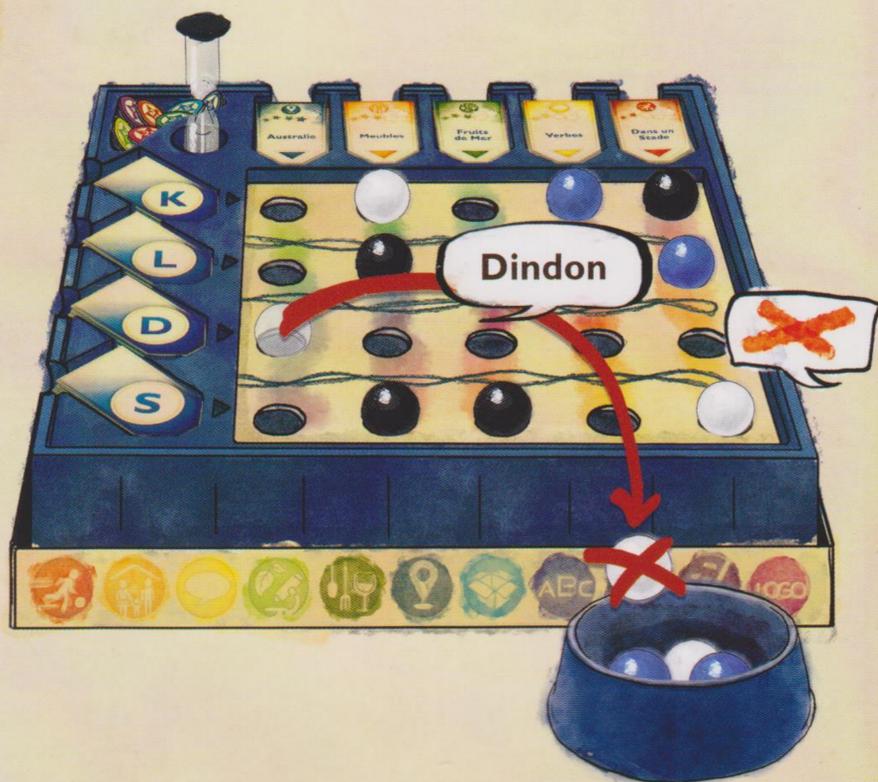
- 1** Le joueur actif donne **autant de réponses que possible** et, pour chaque réponse donnée, rafle la bille correspondante.

*C'est au tour de Jonas. Il annonce « Kangourou », « Débardeur » et « Sydney », en prenant la bille correspondante après chaque mot.*

**Pendant ce temps :** les autres joueurs surveillent le sablier, contestent toute mauvaise réponse, et réfléchissent aux réponses qu'ils vont pouvoir donner pendant leur tour. Le joueur actif n'a pas besoin de surveiller le sablier.

- 2** Une réponse est correcte si le mot correspond à la fois au thème (colonne) et à la lettre (rangée) de la bille. La réponse doit se rapporter **spécifiquement au thème**.

*Jonas dit « Dindon » et rafle la bille blanche. Anna conteste : « On trouve des dindons partout, pas seulement en Australie ». Jonas replace la bille blanche.*

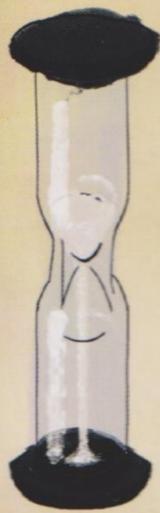


- 3** Quand un joueur récupère la dernière bille d'une colonne, il doit aussi rafler le Tag Thème de cette colonne (les Tags Lettre restent en place jusqu'à la fin du Round).

*Maintenant, Jonas annonce « Dingo » et rafle la bille. Comme la colonne est désormais vide, il rafle aussi le Tag **Australie**.*

Si le joueur ne trouve pas de réponse correcte, il n'est pas éliminé de la partie. Lors de son prochain tour, il pourra à nouveau essayer de donner des bonnes réponses pour rafler des billes.

## Fin du Tour



Quand le sablier est écoulé, un des joueurs doit dire « **Stop !** ». Le tour du joueur actif prend immédiatement fin. Tournez alors la boîte face au joueur suivant dans le sens horaire et retournez le sablier. Ce joueur-ci commence son tour.



Si le joueur donne une réponse correcte **avant** qu'un joueur dise « Stop ! », il rafle tout de même la bille.



Si le joueur donne une réponse correcte **après** qu'un joueur a dit « Stop ! », il ne peut pas rafle la bille. Le joueur suivant peut donner la même réponse lors de son tour.

## Fin du Round et Calcul des Scores

Un Round s'achève :

- quand un joueur rafle la dernière bille et le Tag Thème correspondant ;
- ou si aucun joueur durant son tour n'est capable de donner une réponse correcte.

À la fin d'un Round, chaque joueur gagne un certain nombre de points en fonction des billes et des Tags qu'il a raflés :



1 point    2 points    3 points



1 point pour chaque étoile de couleur

### Exemple de calcul des scores

Anna a pour l'instant **19** points. À la fin du Round, elle possède une bille noire et deux billes bleues, ainsi qu'un Tag de **deux** points et un Tag de **trois** points.



$$3 + 2 + 2 = 7$$

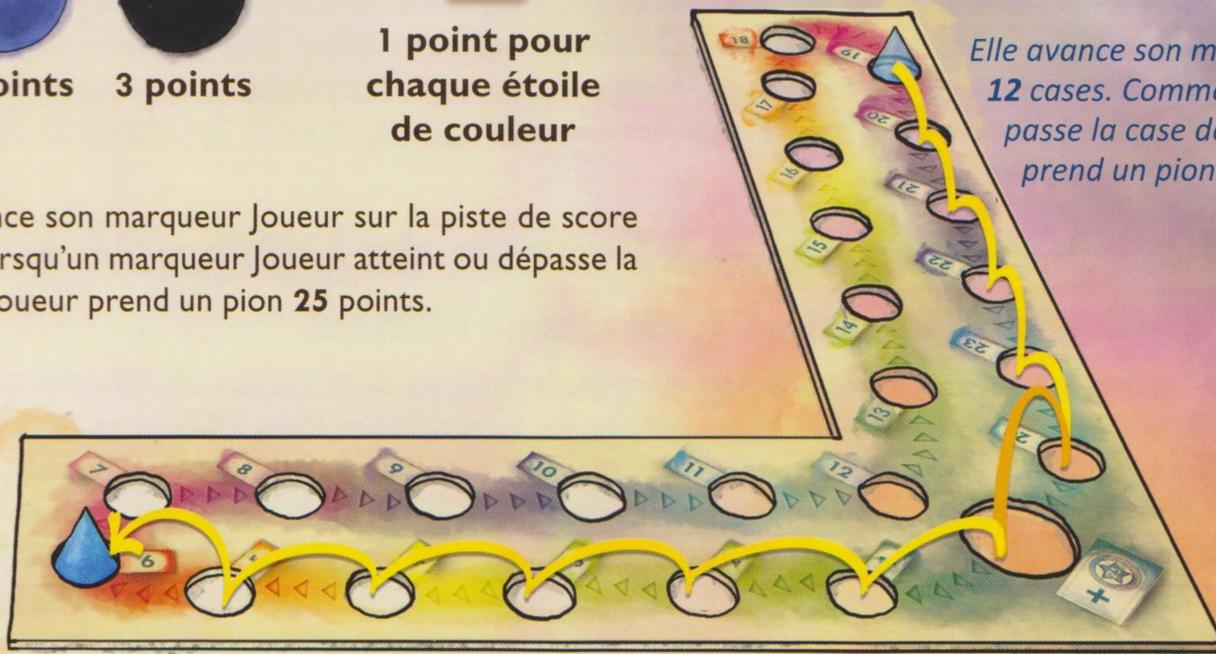
Ses billes valent 7 points.



$$2 + 3 = 5$$

Ses Tags valent 5 points.

Chaque joueur avance son marqueur Joueur sur la piste de score en conséquence. Lorsqu'un marqueur Joueur atteint ou dépasse la case de départ, ce joueur prend un pion **25** points.



Elle avance son marqueur Joueur de **12** cases. Comme son marqueur passe la case de départ, elle prend un pion **25** points.

## ★ Préparation du Round Suivant ★

- Retirez tous les Tags Lettre révélés et tous les Tags Thème qu'il reste sur le plateau (face visible), ainsi que tous les Tags raflés. Placez les Tags retirés dans le couvercle de la boîte, par exemple.
- Placez aléatoirement les **20** billes sur le plateau de jeu.
- Passez le marqueur Premier Joueur au joueur suivant dans le sens horaire.

## ★★★ Fin de la Partie ★★★

La partie prend fin après que tous les joueurs ont été une fois le Premier Joueur d'un Round (par conséquent, vous jouerez autant de Rounds qu'il y a de joueurs.) Le joueur ayant le plus haut score (en comptant les points de la piste de score plus les pions **25** points) est le gagnant de la partie. En cas d'égalité, les deux joueurs à égalité se partagent la victoire.

# ★ ★ ★ Qu'est-ce qu'une réponse correcte ? ★ ★ ★

## Une réponse est correcte...

- si elle est spécifique. « **Camion de pompier** » est une réponse correcte à **Choses qui sont Rouges**. Un simple « **Camion** » serait une réponse incorrecte, puisqu'il existe des camions de toutes les couleurs.
- même si elle comprend plusieurs mots. « **Si tu vas à Rio** » est une réponse correcte à **Titres de Chansons** en **S**.
- si le premier mot correspond au Tag Lettre. « **Le Hobbit** » est une réponse correcte à **Titres de Livres** en **H**. Les articles (le, la, les, un, une, des) sont ignorés.
- même si elle a déjà été utilisée pour un autre thème. Si une réponse convient à différents thèmes, elle peut être donnée plusieurs fois. « **Tigre** » est une réponse correcte à la fois pour **Animaux Dangereux** et **Choses portant des Rayures**.

De façon à éviter toute dispute, nous conseillons aux joueurs de se mettre d'accord sur d'éventuelles règles additionnelles avant de débiter la partie.

*Peut-on utiliser des dialectes, des langues étrangères, ou des orthographes alternatives ? Quid des mots d'emprunt ? Si la réponse est une personne, son prénom constitue-t-il une réponse correcte ou doit-on utiliser uniquement son nom de famille ?*

« **La Petite Sirène** » est-elle une réponse correcte pour « **Titres de Films** » commençant par **P**, par **S**, ou les deux ?

## Une réponse est incorrecte...

- si elle est donnée dans une langue étrangère, comme « **Love** » pour amour ou « **Acqua** » pour eau.
- si elle ne correspond pas au Tag Lettre ou si elle n'est pas spécifique au Tag Thème.

Les autres joueurs doivent contester une réponse incorrecte immédiatement.

« **Les éléphants n'ont pas de rayures !** »

« **Zèbre ne commence pas par C !** »

Si un joueur a raison de contester une réponse incorrecte, le joueur actif doit replacer la bille qu'il a raflée.

En cas de désaccord, les joueurs doivent trouver un terrain d'entente.

### N'arrêtez pas le sablier !

Si nécessaire, les joueurs peuvent procéder à un rapide vote pour trancher un désaccord. En cas d'égalité, la réponse est considérée comme incorrecte. **Plus les joueurs seront tolérants, plus le jeu sera facile.**



## ★ ★ ★ Variantes ★ ★ ★

### ★ Jeu en Équipes ★

Dans les parties à plus de 4 joueurs, les joueurs forment des équipes (vous pouvez aussi jouer en équipes lorsque vous êtes 4 joueurs). Les équipes ne doivent pas nécessairement comprendre le même nombre de joueurs. Donnez à chaque équipe un bol en plastique et un marqueur Joueur. Au début de chaque Round, chaque équipe charge un de ses membres de rafler les billes et les Tags. Durant le tour d'une équipe, tous ses membres peuvent donner des réponses. Toutes les autres règles restent les mêmes.

### ★ Variation des Niveaux de Difficulté ★

#### Difficulté Moyenne

Il existe 3 façons de rendre le jeu plus facile ou plus difficile :

- **Les étoiles** : selon le niveau de difficulté recherché, vous pouvez retirer les Tags Thème faciles (2-3 étoiles) ou les Thèmes difficiles (4-5 étoiles).
- **Initiales seulement** : pour simplifier la partie, vous pouvez n'utiliser que

les Tags Lettre proposant une initiale.

- **Sélection du thème** : si une des catégories ne vous inspire pas, vous pouvez retirer tous les Tags portant son symbole.

#### Groupes Mixtes

Lorsque les joueurs n'ont pas le même niveau (enfants et adultes, débutants et confirmés, francophones et étrangers, etc.), vous pouvez ajuster les règles du jeu de deux façons :

- **Moins de points** : pour les joueurs expérimentés, chaque bille vaut 1 point et chaque Tag vaut 2 points.
- **Plus de temps** : lors du tour d'un enfant ou d'un débutant, retournez le sablier et laissez-le s'écouler une seconde fois avant de dire « Stop ! » (30 secondes au lieu de 15).



### ★ Crédits ★

**TAGS** est une édition totalement révisée du jeu **Category** (1989) de Spartaco Albertarelli.

**Auteur** : Spartaco Albertarelli

**Développement de l'édition révisée** : Roland Goslar, Sabine Machaczek

**Règles** : Sabine Machaczek, Annika Brüning

**Graphisme et symboles** : Annika Brüning

**Illustrations** : Marina Fahrenbach

**Chef de production et Producteur exécutif** : Heiko Eller

**Adaptation française par Edge Entertainment**

**Traduction** : Shan Deraze

**Relecture** : Pauline Marcel

**Responsable éditorial** : Stéphane Bogard

**Merci à** : Niklas Bungardt, Petra Hofstetter, Ferdinand Köther, Jannis Rupf et tous nos amis et testeurs du jeu.

**À la mémoire d'Harald Bilz, qui adorait Category.**



EDGEENT.FR  
FR.ASMODEE.COM