

TABOO



BUT DU JEU

Etre la première équipe à atteindre la case Arrivée en devinant correctement le plus de mots possible.

PREPARATION

1. Placez un des paquets de cartes dans le distributeur, en vous assurant que toutes les cartes de la même couleur soient bien dans le même sens (voir schéma 1).
2. Faites deux équipes (équipe A et équipe B). Ce n'est pas grave si une équipe a plus de joueurs que l'autre.
3. Chaque équipe prend un pion et le place sur la case Départ du plateau (voir schéma 2). Installez le sablier de manière à ce que tous les joueurs puissent le voir.

COMMENT DISPOSER LES EQUIPES

TABOO est plus amusant lorsque vous intercalez un joueur de l'équipe A avec un joueur de l'équipe B. Désignez l'équipe qui commencera à jouer.



SCHEMA 3
Dans cet exemple, deux garçons de l'équipe A encadrent une fille de l'équipe B

A VOUS DE JOUER

Lorsque c'est à vous de jouer, deux joueurs de l'équipe adverse vous encadrent. Prenez le distributeur de cartes en face de vous.

Le joueur assis à votre gauche prend le sablier, et le joueur assis à votre droite prend le buzzer, prêt à « buzzer » si vous faites une erreur.

Lorsque vous êtes prêt, prenez une carte dans le distributeur. Dans le même temps, le joueur assis à votre gauche retourne le sablier. Seuls les joueurs de l'équipe adverse et vous-même pouvez voir la carte.

Aussi vite que possible, commencez à donner des indices qui mettront votre équipe sur la voie pour trouver le mot à deviner (celui en haut de la carte). Les cinq mots en dessous sont les mots Taboo que vous n'êtes pas autorisé à utiliser. Vous devez faire deviner à votre équipe le mot sans utiliser ces mots Taboo et sans rompre les règles (cf. encart). Vos indices peuvent être des phrases détaillées ou de simples mots, qui mettront les joueurs sur la piste.

Lorsque vous donnez des indices, les joueurs de votre équipe crient le mot auquel ils pensent. Il n'y a pas de pénalité pour les mots incorrects.

Chaque fois que votre équipe trouve le mot correct, elle marque un point. Placez alors la carte correspondante dans le compartiment marqué « ✓ ». Prenez ensuite une autre carte et tentez de faire deviner un autre mot, ce jusqu'à ce que le sablier soit écoulé.

Si le sablier se termine alors que vous n'avez pas trouvé le mot à deviner, cette carte est retirée du jeu et n'est pas comptabilisée.

Le nombre de mots trouvés à la fin de votre tour correspond au nombre de points que vous marquez. Déplacez alors votre pion (bleu ou rose) sur le plateau du même nombre de cases que votre score.

BUZZER

Lors de votre tour, les membres de l'équipe adverse doivent surveiller la carte et ce que vous dites.

Si vous prononcez un mot Taboo, ou si la liste des interdits n'est pas respectée, l'équipe adverse utilise le Buzzer TABOO et explique rapidement la raison de sa décision. Lorsque le Buzzer est actionné, cela indique aux joueurs que la carte est considérée comme perdue : elle est placée dans le compartiment marqué « ✗ ». Prenez alors une autre carte et continuez à jouer.

A la fin de votre tour, comptez toutes les cartes non devinées ; l'équipe adverse recule son pion sur le plateau du nombre de cases correspondant.

(Si à la fin de votre tour, vous avez une carte non devinée en jeu, éliminez-la. Elle n'est pas comptabilisée dans le score.)

« PASSER » UNE CARTE

Vous (et non votre équipe) pouvez choisir de passer une carte à n'importe quel moment de la partie. Lorsque vous désirez passer une carte, mettez-la dans le compartiment marqué d'une « * » et prenez-en une autre. Continuez à jouer.

Remarque : vous ne pouvez « passer » qu'une seule carte par sablier sans être pénalisé.

Souvenez-vous que vous jouez contre le temps et qu'il est parfois préférable de passer une carte plutôt que de perdre trop de temps sur une même carte.

A VOTRE TOUR DE JOUER

Rassemblez toutes les cartes jouées et placez-les à l'arrière des cartes encore non utilisées.

Le sablier, le distributeur de cartes et le buzzer sont transmis au joueur suivant, c'est-à-dire à l'autre équipe et les rôles sont inversés : le joueur de l'équipe B est encadré par deux joueurs de l'équipe A.

REMARQUE : si une équipe a un joueur de moins que l'autre, un joueur sera deux fois donneur d'indices.

LE GAGNANT

La première équipe qui atteint la case Arrivée sur le plateau de jeu, gagne la partie.

Vous avez joué avec tous les mots situés en haut d'une des faces des cartes ? Alors, tournez ces cartes et utilisez les autres mots de cette même face (voir schéma 4a). Lorsque vous avez joué avec tous les mots d'une même face, retournez les cartes et faites de même avec l'autre face (voir schéma 4b).



SCHEMA 4a



SCHEMA 4b

LISTE DES INTERDITS

- Il est interdit de dire une partie du mot à deviner.
Exemple : si le mot à deviner est « ferraille », vous ne pouvez dire ni « fer » ni « rail ».
- Il est interdit de donner une forme dérivée du mot à deviner.
Exemple : si le mot à deviner est « règle », vous ne pouvez pas utiliser le mot « règlement ».
- Il est interdit de mimer le mot.
Exemple : vous ne pouvez pas mimer le fait d'avoir un arc dans les mains si le mot à deviner est « tir-à-l'arc ».
- Il est interdit de faire des bruitages, comme le bruit d'une explosion ou le bruit d'un engin. Par contre, vous pouvez chanter !
- Il est interdit de dire que le mot à deviner « rime avec » ou « ressemble à ».
- Il est interdit d'utiliser des abréviations ou des initiales pour faire deviner un mot.
Exemple : vous ne pouvez pas dire « TV » pour faire deviner « télévision ».
- Si le mot à deviner est composé d'initiales, il est interdit de prononcer un des mots abrégés.
Exemple : si le mot à deviner est « SNCF », vous ne pouvez dire ni « Société » ni « Chemin de Fer ».

EXPLICATIONS DES CASES DU PLATEAU DE JEU

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, au tour suivant, le donneur d'indices de votre équipe aura droit à 2 durées de sablier.



SCHEMA 5



SCHEMA 6

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, au tour suivant, le donneur d'indices de votre équipe devra choisir un des membres de son équipe, qui seul pourra énoncer des réponses.



SCHEMA 7

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, au tour suivant, le donneur d'indice devra choisir un joueur qui seul pourra donner des réponses, et bénéficiera de 2 durées de sablier.

Lorsque vous vous arrêtez sur une des sept dernières cases violettes du plateau, au tour suivant, le donneur d'indices devra faire deviner au moins trois mots si il veut pouvoir faire avancer le pion de son équipe. Si votre équipe trouve moins de trois mots, votre pion reste où il est.

POUR PLUS DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez choisir d'augmenter la difficulté. Par exemple, vous pouvez rajouter une des règles suivantes :

- L'équipe opposée gagne 1 point chaque fois que vous passez une carte.
- Vous pouvez choisir d'interdire d'utiliser des noms de marques pour faire deviner un mot.

Exemple : vous ne pouvez pas dire « FERRARI » pour faire deviner le mot « Voiture ».

Pensez à vous mettre d'accord sur les règles du jeu avant de commencer à jouer.

GLOBE

Sphère
Boule
Tourner
Monde
Terre

Rhume

SCHEMA 8

Comment faire deviner le mot GLOBE à votre équipe ?

Vous pourriez dire :

- On y dessine des cartes.
- Il peut être céleste.
- La planète bleue en est un.

Comment faire deviner le mot COUPLE à votre équipe ?

Vous pourriez dire :

- Quand on se sent bien ensemble.
- Quand un homme et une femme s'aiment.
- Synonyme de « paire ».
- Marie l'était avec Joseph

COUPLE

Union
Amoureux
Deux
Mariage
Fiançailles

SCHEMA 9

Désolé, vous avez rompu la règle des interdits... Marie est dans Mariage, un des mots Taboo !



040014552101

© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A., Savoie Technolac, 73378 Le Bourget-du-Lac Cedex.

Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

