

449 - Taboo Adultes

MV

Catégorie ESAR : 410 - jeu de langue.

Catégorie ludo : jeu adapté en atelier.

Editeur jeu original : MB.

Accessibilité : jeu contrasté.

A partir de 12 ans, de 4 à 8 joueurs.

Présentation :

Sur le temps du sablier, un joueur prend la pile de fiches rédigées en grands caractères et tente de faire deviner un maximum de mots à ses co-équipiers sans énoncer les 5 mots tabous.

Le nombre de fiches remportées détermine le nombre de cases à parcourir avec son pion sur le plateau de jeu contrasté. La première équipe qui atteint la case d'arrivée a gagné la partie.

BUT DU JEU

Atteindre en premier la case « Arrivée » en devinant le plus de mots possible.

PRESENTATION DU JEU

- Les fiches de mots sont imprimées recto-verso. Pour le niveau « facile », le mot à faire deviner est souligné une fois et pour le niveau « difficile », 2 fois.
- Les mots sont écrits en grands caractères et les 5 mots situés en dessous sont les mots tabous à ne pas prononcer !
- Les pions des 2 équipes se distinguent par leur couleur. La case « Départ » est marquée par une flèche jaune sur fond noir.

PREPARATION DU JEU

- Faites 2 équipes et choisissez un pion.
- Les joueurs des deux équipes se placent en alternance autour de la table.

- Choisissez ensemble le niveau de difficulté de la partie de jeu.

DEROULEMENT DU JEU

- Le premier donneur d'indices prend la pile de fiches devant lui.
- Le joueur à sa gauche est chargé de surveiller le sablier, tandis que le joueur situé à sa droite, a la responsabilité du « buzzer » qui signalera ses fautes.
- Lorsque le 1^{er} joueur est prêt, il prend une fiche et le joueur situé à sa gauche retourne le sablier.
- Le donneur d'indices tente de faire deviner un maximum de mots à son équipe. A la fin du sablier, il compte combien de cartes ont été gagnées et avance le pion de son équipe d'autant de cases. Il passe ensuite les cartes au joueur de l'équipe adverse, situé à sa gauche, et le jeu se poursuit.

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 pas utiliser le mot « rail » ou « fer ».
- 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 faire des bruitages.
- 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 le mot.

LE BUZZER

- Lorsqu'un mot tabou est utilisé ou que la liste des interdits n'est pas respectée, l'équipe adverse fait retentir le buzzer et explique rapidement pourquoi.

- Le donneur d'indices retire alors la fiche concernée et fait perdre un point à son équipe. Il reprend ensuite une nouvelle fiche et continue à jouer.

PASSER UNE CARTE

- Le donneur d'indices a le droit de passer une et une seule carte lors de son tour. Il peut alors la retirer du jeu et continuer à jouer.
- Il est parfois préférable de passer une fiche plutôt que de rester trop de temps sur celle-ci. Néanmoins, s'il décide d'en passer plus d'une, il fera perdre un point par fiche supplémentaire.

Pour chaque point perdu (cas expliqués ci-dessus), le donneur d'indices devra faire reculer le pion de son équipe sur le plateau de jeu, du nombre de cases correspondant.

LES CASES DU PLATEAU

- La première case avec la flèche jaune sur fond noir est la case « Départ ».
- Les cases jaunes sont sans effet particulier.
- Les cases « horloge » donnent le droit de jouer sur 2 temps de sablier.
- Les cases marquées du chiffre « 1 » obligent le donneur d'indices à choisir un membre de son équipe, qui seul pourra répondre !
- L'unique case qui reprend « l'horloge » et le chiffre « 1 », oblige de se conformer aux 2 instructions en même temps !
- Les 6 dernières cases orange obligent le donneur d'indices à faire deviner au moins 3 mots pour pouvoir déplacer le pion de son équipe sur le plateau.

POUR PLUS DE DIFFICULTES

Vous pouvez ajouter les interdits suivants :

- L'équipe adverse gagne 1 point à chaque fois que vous passez une carte.
- On peut interdire d'utiliser une marque pour faire deviner un mot.
Exemple : vous ne pouvez pas dire « FERRARI » pour faire deviner le mot « voiture ».
- Mettez-vous toujours d'accord sur les règles avant de jouer !

FIN DE LA PARTIE

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

LE BUZZER

Celui qui a la responsabilité du buzzer le fait retentir lorsque tu prononces un mot tabou ou si tu ne respectes pas les règles pour les indices. Cela signifie que la fiche en cours est perdue et que tu fais perdre un point à ton équipe.

PASSER UNE CARTE

Tu as le droit de passer une et une seule carte pendant ton tour de jeu !

Si tu décides d'en passer plus, cela fait perdre un point par carte supplémentaire.

Pour chaque point perdu (cas expliqués ci-dessus), tu devras faire reculer ton pion sur le plateau du nombre de cases correspondant.

FIN DE LA PARTIE

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