

Taboo JUNIOR

AGE
8+



Contient : • 240 cartes réparties en 4 couleurs/catégories
• 1 plateau de jeu • 2 pions
• 1 sablier • 1 buzzer

But du jeu : être la première équipe à atteindre la case « Taboo Junior » sur le plateau de jeu en faisant deviner plus de mots que l'autre équipe.

Vite !

Comment allez-vous faire deviner le mot « Cuisine » sans dire « Repas » et « Vaisselle » ?

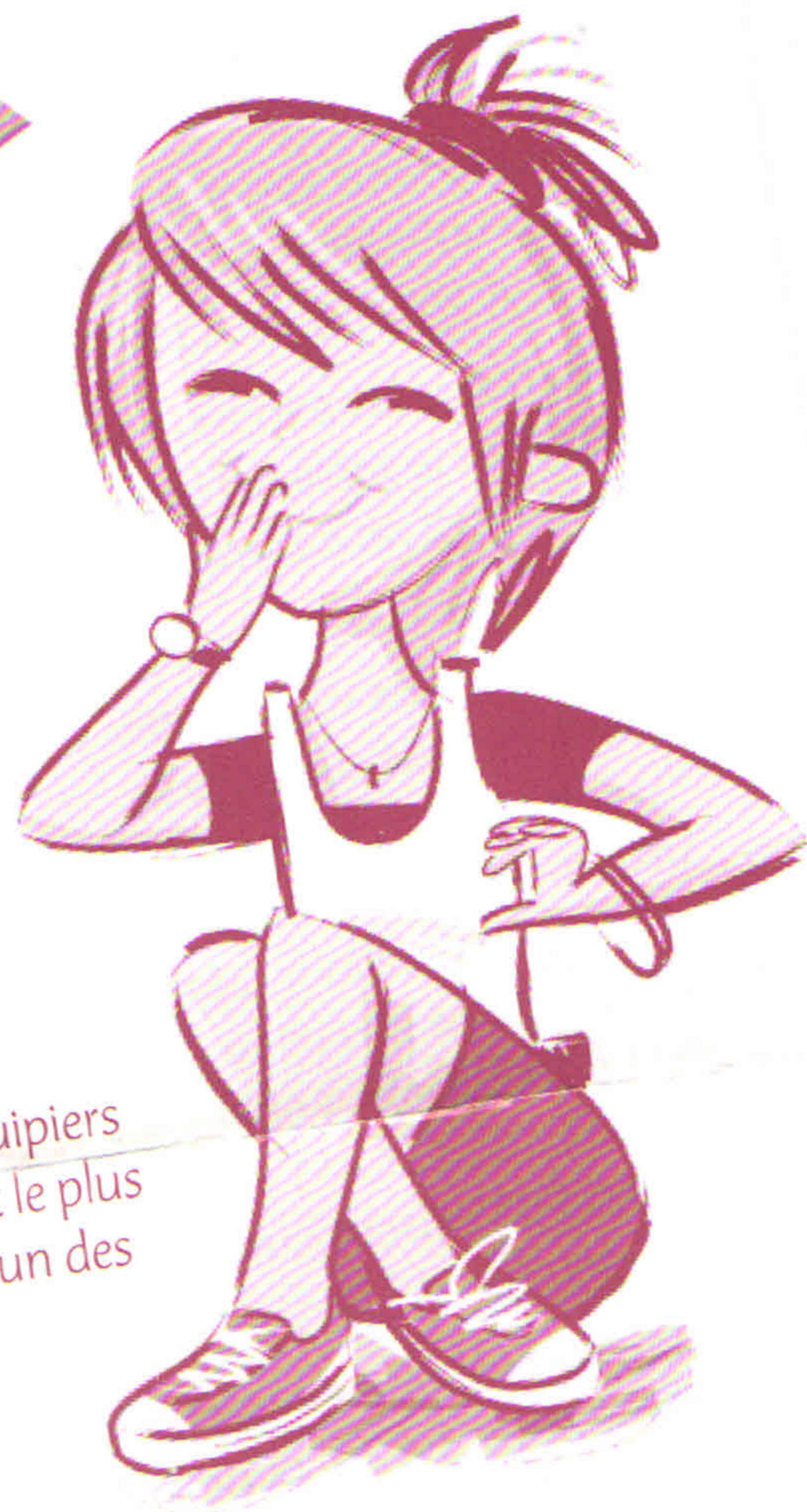
Vous pourriez dire :

« C'est un lieu où on mange le goûter. »

« On peut y trouver un four. »

« C'est une pièce de la maison. »

Au fur et à mesure que vous donnez des indices, vos équipiers proposent des réponses. Donc réfléchissez vite, proposez le plus de réponses possible, mais ne prononcez surtout pas l'un des mots Taboo, car vous perdrez la main !



Avant de commencer :

Retirez tous les emballages des éléments de jeu et jetez-les.

Préparation du jeu :

1. Formez 2 équipes. Peu importe si une des 2 équipes a plus de joueurs que l'autre. Les membres d'une même équipe s'assoient du même côté, face à l'autre équipe.

2. Placez les 2 pions sur la case Départ et choisissez votre couleur.
3. Séparez les cartes en 4 couleurs/catégories et placez les 4 piles, face cachée, près du plateau.

Les 4 catégories :

Rouge (Voyages)

Bleu (Sports & Jeux)

Violet (Quand je serai grand)

Vert (Mots commençant par ABC)

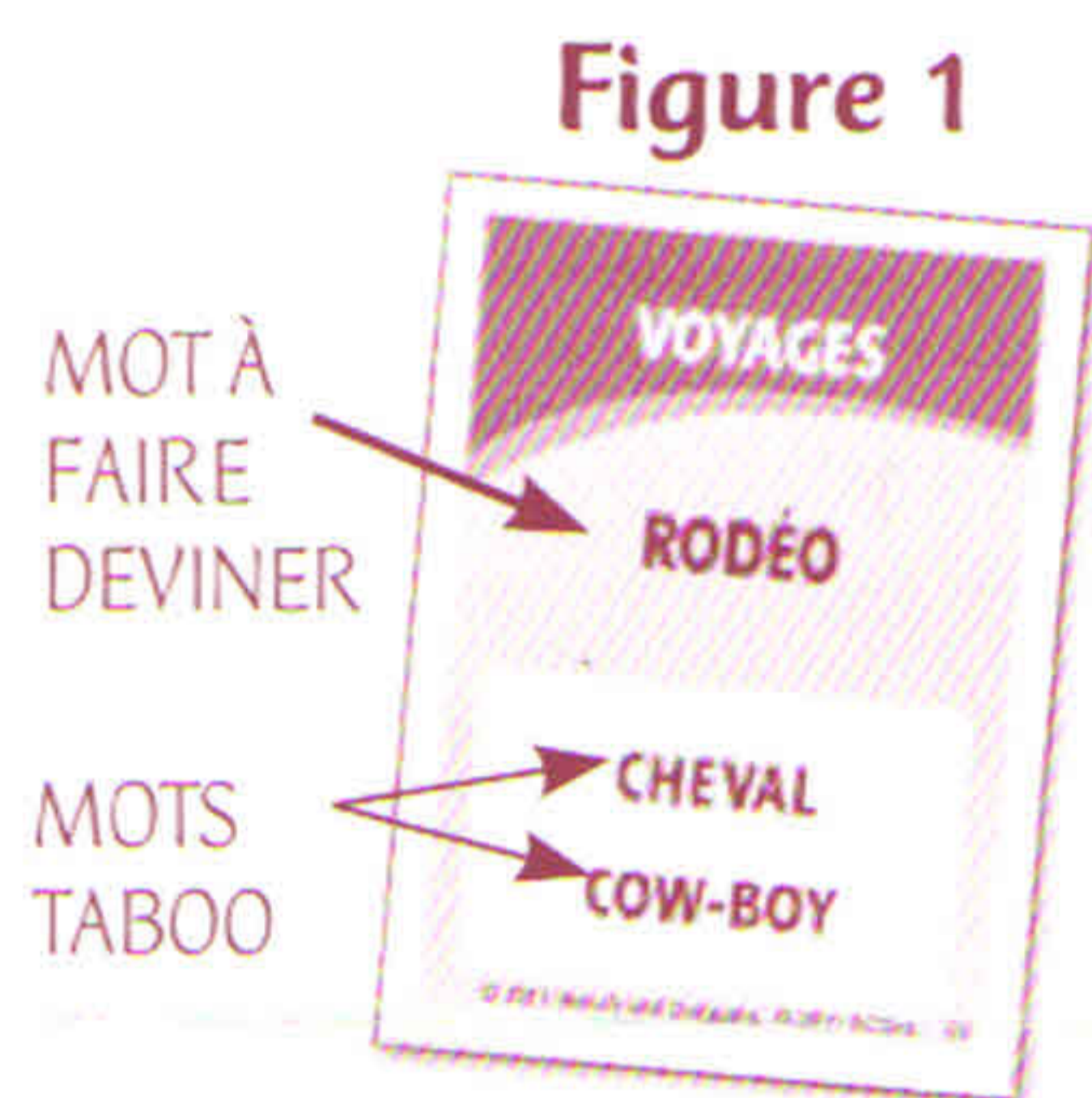
4. Choisissez l'équipe qui va commencer à jouer. Chaque équipe joue chacune son tour.



C'est à vous de jouer !

À VOTRE TOUR :

1. Un membre de l'équipe devient le donneur d'indices.
Le donneur d'indices change à chaque tour, pour que tout le monde puisse jouer.
2. Le donneur d'indices doit aller s'asseoir avec l'équipe adverse, pour que celle-ci puisse surveiller celui-ci pendant son tour.
L'équipe adverse désigne un de ses membres pour s'occuper du sablier et un autre responsable du buzzer.
3. Quand vous êtes prêt, prenez une carte sur le paquet de la couleur/catégorie de votre choix et retournez-la de façon à ce que vos équipiers ne voient pas ce qu'il y a dessus.
4. Dès que vous retournez la première carte, l'équipe adverse retourne le sablier et prend le buzzer pour agir dès que vous prononcez un des mots Taboo de la carte.
5. Donnez vite les indices : faites deviner le plus vite possible le mot indiqué sur la carte (voir Figure 1). Vous pouvez utiliser des mots ou des phrases complètes mais faites attention à ne pas utiliser les mots Taboo (voir chapitre SE FAIRE BUZZER) ! Vos équipiers proposent leurs réponses.
6. Quand votre équipe devine un mot, mettez la carte de côté. Vous marquez 1 point pour cette carte. Si vous avez encore du temps, prenez une nouvelle carte de la même couleur/catégorie et tentez de faire deviner ce nouveau mot.
7. Continuez à jouer tant que le sablier n'est pas écoulé. Le joueur qui s'occupe du buzzer pressera celui-ci plusieurs fois pour vous indiquer la fin du tour. Si le mot n'est pas deviné, arrêtez de donner des indices et placez la carte sur la pile des cartes utilisées.



SE FAIRE BUZZER :

Pendant votre tour, l'autre équipe écoute attentivement les indices que vous donnez à votre équipe. Si vous utilisez l'un des mots Taboo ou si vous ne respectez pas l'une des règles des indices (voir paragraphe ci-contre), l'autre équipe presse le buzzer. Cela signifie que vous ne pouvez plus faire deviner cette carte et qu'il vous faut passer à la suivante. Prenez vite une carte de la même couleur/catégorie et continuez ainsi jusqu'à la fin du sablier.



RÈGLES DES INDICES

- Il est interdit d'utiliser un dérivé du mot Taboo.
Exemple : si « Cuisine » est un mot Taboo, vous ne pouvez pas utiliser « Cuisiner ».
- Il est interdit d'utiliser des abréviations ou des initiales du ou des mots à faire deviner et des mots interdits.
Exemple : vous ne pouvez pas utiliser « TV » pour faire deviner « Télévision ».
- Il est interdit de dire que le mot à deviner « ressemble à ... » ou « rime avec ... ».

PASSER UNE CARTE :

Vous pouvez décider de passer une carte pendant votre tour. Il vous suffit de la poser sur la pile des cartes déjà utilisées et d'en repiocher une si vous avez encore du temps.

CALCUL DES POINTS :

Le nombre de mots devinés pendant votre tour indique le score de votre équipe. Déplacez le pion de votre équipe d'autant de cases sur le plateau de jeu.

Posez la pile de cartes devinées, buzzées ou passées pendant votre tour sur la pile des cartes déjà utilisées et retournez avec votre équipe. C'est maintenant au tour de l'équipe adverse d'envoyer un joueur rejoindre votre équipe pour devenir le donneur d'indices !

LE GAGNANT :

La première équipe qui atteint la case « Taboo Junior » du plateau de jeu gagne la partie !

TABOO et © 2011 Hersch and Company.
© 2011 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par: Hasbro SA, Route de Courroux 6, 2800 Delemont CH
Représenté par: Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

www.hasbro.fr



041114334101