

Case Défi Mémoire

Si l'une des équipes arrive sur cette case, c'est le moment d'un challenge commun !



1. Choisissez un joueur de l'équipe qui est arrivé sur la case, et qui lit les cartes. Ce joueur prend les cartes placées au centre et les mélange.
Important : Assurez-vous que les cartes avec lesquelles vous avez joué soient face cachées.
2. Un autre joueur s'occupe du sablier. Le joueur qui a les cartes essaye de faire deviner un mot qui a déjà été trouvé en utilisant seulement deux mots indices.
3. Le premier joueur, quelle que soit son équipe, qui pense se souvenir du mot à deviner le dit à voix haute.
 - Si l'a donné une mauvaise réponse, tout le monde continue à proposer.
 - Si l'a donné une bonne réponse, le pion de son équipe avance d'une case.
4. Le joueur qui a les cartes pense au mot suivant ou à la carte suivante.
5. Le jeu continue jusqu'à la fin du temps imparti.
6. Après un Défi Mémoire, retirez de la partie les cartes qui ont été utilisées. Remplacez les autres au centre, face cachée.
7. Après un Défi Mémoire, c'est à l'équipe qui se trouve en deuxième position de jouer (si leur pion se trouve sur la case Défi Mémoire, ils doivent répondre au défi de la case suivante).

Passer sur une carte

Vous (mais pas votre équipe) pouvez décider de passer sur un mot à trouver durant toute épreuve.

- Sur les cases rouges : Dites "Je passe" et placez la carte sur la pile de cartes pensées, en dehors du jeu.
- Sur toutes les autres cases : Dites "Je passe" et passez au mot suivant.

Vous pouvez passer un maximum de 3 mots par épreuve. Quand vous jouez une épreuve 15 mots, passer vous-même 1 mot. Il n'y a pas de pénalité pour avoir passé, dans les autres épreuves.

Gagner la partie

La première équipe qui atteint la case arrivée, gagne la partie !

Démarrer rapidement

1. Durant le tour de votre équipe, choisissez un joueur qui donnera les indices. Ce joueur ira s'asseoir avec l'autre équipe. Note : Vous devez tenir le rôle de donneur d'indices tour à tour dans votre équipe.
2. Un joueur de l'autre équipe s'occupe du sablier et un second joueur Gros Bill.
3. Tirez une carte de la pile correspondant à la couleur de la case sur laquelle vous êtes arrivés (au premier tour, Taboo Classic). Sélectionnez les règles pour cette épreuve (voir les règles complètes). Retournez le sablier une nouvelle fois après écoulement du temps pour les épreuves de deux minutes.



Taboo Classic !

1 minute
Décrivez le mot à votre équipe sans jamais dire les mots Taboo, ou Gros Bill ou Gacheta !

15 Mots max !

15 minutes
Faites deviner autant de mots que possible en utilisant seulement 15 mots par tour !



Taboo Dessin !

2 minutes
Soyez créatif ! Dessinez les mots à deviner par votre équipe, sans dire un mot !

Gros Bill !

1 minute
Que fait Gros Bill ? Manipulez-le pour qu'il fasse deviner le mot à votre équipe !

4. Équipes, à vous d'annoncer vos propositions !
5. Cessez quand le temps imparti est écoulé (ou quand vous avez utilisé les 15 mots).
6. Marquez un point pour chaque bonne réponse. À la fin du tour, déplacez votre pion d'un nombre de cases égal à vos points (en Taboo Classic, l'autre équipe avance d'une case pour chaque mot Taboo que vous avez prononcé à tort).
7. Mettez toute carte sur laquelle une ou des bonnes réponses ont été trouvées au centre de plateau, face cachée. Les autres cartes sont retirées du jeu.
8. La première équipe qui atteint la case arrivée a gagné.

Testez votre mémoire

1. Si vous arrivez sur une case Défi Mémoire, choisissez un joueur de votre équipe qui prend et mélange les cartes qui étaient au centre du plateau.
2. En utilisant uniquement deux mots, le joueur doit vous faire deviner les mots trouvés auparavant durant la partie. Les deux équipes tentent de deviner.
3. Les joueurs annoncent de vive voix leurs propositions.
 - Si la réponse est fautive, tout le monde continue de proposer.
 - Si elle est juste, cette équipe déplace son pion d'une case et le joueur qui lit les cartes passe au mot suivant (qui peut être le même carte).
4. Après un Défi mémoire, retirez de jeu les cartes utilisées, laissez les autres au centre du plateau de jeu. L'équipe qui se trouve en seconde position à la fin du Défi mémoire joue le tour suivant.
Important : Assurez-vous que la section avec laquelle vous jouez reste face cachée !

Taboo XXI

4 manières différentes de jouer...



But du jeu

12+ 4+ JOUEURS

Être la première équipe à atteindre l'arrivée en ayant fait deviner des mots à ses coéquipiers, de quatre manières différentes : Taboo Classic, 15 mots max, Taboo Dessin et Gros Bill. Commencez par Taboo Classic, puis jouez en fonction de la couleur de la case où vous arrivez. Avancez d'une case pour chaque mot que votre équipe a découvert. Et souvenez-vous de chaque mot, car vous pourriez y revenir sur la case Défi Mémoire où l'équipe qui se souviendra le mieux gagnera les points !

Soyez prêt !

Organisez la place de plateau pour préparer la partie plus facilement.

1. Divisez les joueurs en deux équipes. Qu'importe si une équipe a un joueur de plus que l'autre.
2. Placez le plateau de jeu sur une surface plane.
3. La première fois que vous jouez, utilisez les mots de la section qui est un 8 dans l'angle. Gardez cette section durant toute la partie. La prochaine fois, choisissez une autre section (8, C ou E) et retirez sur celle-ci toute la partie.
4. Mélangez chaque paquet de cartes et placez les face cachée sur le côté concerné contre le plateau (durant votre première partie, cela signifie que le côté A/B sera caché).
5. Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case départ.
6. Placez le marqueur 15 mots sur le rond vide, au-dessus de 15.
7. Mettez Gros Bill, le carnet de croquis, le crayon et le sablier près du plateau.
8. Décidez quelle équipe commence, et choisissez l'un de vos joueurs qui donnera les indices. Taboo XXI commence ! Chaque joueur donnera les indices tour à tour. Lisez au-dessus de cette règle pour jouer rapidement, ou suivez les règles complètes pour plus de détails.

© 2008 Hasbro et Company, Los Angeles, CA 90032


© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Clientèle France - 23 Laundie, 57153 CREUTZWEILER - Tél. 06 25 23 40 00 - email : "consum@hasbro.fr"
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro B.V., 1 Horvath 40, 1702 Groen-Opdorp.
Distribué en Suisse par s.r.l. Hasbro in der Schweiz GmbH / 7261 Mollat in Svizzera di Hasbro, Schweizer AG, Lindberghstrasse 8, CH-41040 Basle. Tél. 041 708 83 30
www.hasbro.fr



020041199-001

Contenu

Un plateau de jeu, un sablier d'une minute, la peluche de Gros Bill (avec buzzer inclus), 100 cartes pensées (Taboo Classic, 10 cartes vertes 15 mots max, 10 cartes jaunes Taboo Dessin, 10 cartes bleues Gros Bill, 2 pions, un jeu d'équipe, 1 marqueur 15 mots, un carnet de croquis et un crayon.

Quand vous commencez votre tour sur une case rouge (ou sur ) , jouez :

Taboo Classic

Donnez des indices à vos équipiers pour leur faire deviner le mot sans prononcer les mots Taboo.

Pour essayer de faire deviner à votre équipe, essayez de dire :
 "Alors c'est un type de personne que les hommes aiment bien."
 "Un footballer !"
 "Non ! C'est pour beaucoup un idéal féminin."

Désolé, vous avez entraîné la rige... Vous ne pouvez pas dire "féminin" car "homme" est un mot interdit!

1. Méz vous assoir avec l'autre équipe.
2. Un joueur de l'équipe adverse prend le sablier et Gros Bill (sur la case verte). Il vous prévient quand votre temps sera écoulé.
3. Quand vous êtes prêt, prenez une carte rouge. Le joueur qui s'occupe de sablier le retourne.
4. Aussi vite que possible, donnez des indices à vos équipiers pour qu'ils prononcent le mot à deviner. Vous ne pouvez pas utiliser les mots Taboo ou briser une seule des règles du jeu. Si cela devient évident, l'autre équipe fera sonner Gros Bill et vous devrez abandonner cette carte pour une autre.
5. Alors que vous donnez des indices, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de limite à la fois les mots prononcés ni sur les bruits.
6. Si votre équipe prononce le bon mot, mettez la carte face cachée de côté et pénchez la carte rouge suivante.
7. Vous pouvez passer sur une carte qui vous semble trop dur ou devoir la défendre parce que vous avez dit un mot Taboo. Placez les cartes passées ou défendues parce que vous avez entraîné une rige, dans deux piles séparées.
8. Continuez de jouer jusqu'à la fin du temps imparti.
9. Votre équipe avance d'une case par mot trouvé. L'autre équipe avance d'une case pour chaque mot Taboo que vous avez utilisé.
10. Placez les cartes dont le mot a été trouvé, face cachée, au centre du plateau de jeu.

Note : Face cachée signifie que le mot à découvrir est visible sur le plateau de jeu. Toutes les autres sont retournées du jeu.

11. Retournez le côté de votre équipe. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.

- Aucune partie d'un mot imprimé sur une carte ne peut être donnée comme indice. Si quelque chose de ce mot a été dit, vous ne pouvez pas dire "Oui" ou "Non".
- Aucun mot abrégé d'un mot imprimé sur la carte ne peut être donné comme indice. Si ANGLAIS est le mot à découvrir, vous ne pouvez pas dire "Anglais".
- Aucun geste ! Vous ne pouvez taper des mains pour faire deviner. APPLAUSSEMENTS ou encore montrer votre orgueil pour indiquer "CORRECT".
- Pas d'effets sonores ou de bruits, telles des explosions ou des bruits de moteur.
- Vous ne pouvez pas indiquer que le mot "sonne comme" ou "rime avec" un autre mot.

Quand vous commencez votre tour sur une case verte, jouez :

15 mots max

Faites deviner autant de mots que possible, en utilisant au maximum 15 mots par tour - Choisissez avec soin !



1. Méz vous assoir avec l'autre équipe (une personne de votre équipe ne sera le mot).
2. Un joueur de l'équipe adverse prend le sablier. Vous avez droit à un double sablier. Il le retournera donc à la fin de l'écoulement du premier. Il vous prévient quand votre seconde minute commença.
3. Quand vous êtes prêt, prenez une carte 15 mots et regardez le premier mot. Le joueur qui s'occupe du sablier le retourne.
4. Aussi vite que possible, donnez des indices à vos équipiers pour qu'ils prononcent le mot à deviner. Il n'y a pas de mots Taboo, mais si vous prononcez tout ou partie du mot à deviner, l'autre équipe fera sonner Gros Bill.
5. À chaque fois que vous prononcez un mot pour faire deviner le mot à trouver, un joueur de l'autre équipe déplace le pion d'une case sur la rige. Il vous indique quand vous êtes plus de mots.
6. Alors que vous donnez des indices, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de limite au nombre de mots qu'ils peuvent donner.
7. Procédez ainsi pour tous les mots de la carte avant d'en prendre une autre. Pour passer, dites "Je passe" et passez au mot suivant. Changez fois que vous passez, cela vous coûte un mot sur les 15 !
8. Continuez de jouer jusqu'à ce que : A. Le temps imparti est écoulé ou B. Le compte mots arrive sur le 1 de la rige.
9. Déplacez le pion de votre équipe d'une case par mot qui a été découvert.
10. Placez toute carte où des mots ont été trouvés au centre du plateau, face cachée.
11. Retournez le côté de votre équipe. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.

Taboo

- Vous ne pouvez pas dire le mot à faire deviner dans une autre langue.
- Vous ne pouvez pas utiliser d'abréviation ou d'initiales si elles représentent ce qu'il y a sur la carte. Par exemple si le mot à deviner est TELEVISION, vous ne pouvez pas dire TV.
- Si le mot à deviner ou les mots Taboo sont faits d'initiales, vous ne pouvez pas utiliser les mots qu'ils représentent. Par exemple pour P.D.S. vous ne pouvez pas dire "Pédestal", "Directeur" ou "Séjour".

Quand vous commencez votre tour sur une case jaune, jouez :

Taboo Dessin

Dessinez pour faire deviner à vos amis le mot à trouver. Laissez parler l'artiste qui est en vous !



1. Prenez le carnet de croquis et le crayon.
2. Un joueur de l'équipe adverse prend le sablier. Vous avez droit à un double sablier. Il le retournera donc à la fin de l'écoulement du premier. Il vous prévient quand votre seconde minute commença.
3. Quand vous êtes prêt, prenez la première carte de la pile Taboo Dessin. Regardez le premier mot à deviner, demandez ensuite à un membre de l'autre équipe de garder la carte pour vous, aucun de vos partenaires ne doit voir la carte.
4. Aussi vite que possible, commencez à dessiner le mot à deviner, sans parler.
5. Alors que vous dessinez, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de limite au nombre de mots qu'ils peuvent donner.
6. Procédez ainsi pour tous les mots de la carte avant d'en prendre une autre. Pour passer, dites "Je passe" et regardez le mot suivant.
7. Continuez de jouer jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé.
8. Déplacez le pion de votre équipe d'une case par mot qui a été découvert.
9. Placez toute carte où des mots ont été trouvés au centre du plateau, face cachée.
10. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.



Taboo

- Aucun mot ne doit être prononcé, sauf "Oui" et "Non".
- Aucun son ou effort sonore ne doit être émis.

Taboo Dessin uniquement :
 • Aucune écriture sur les images.

Quand vous commencez votre tour sur une case bleue, jouez :

Gros Bill

Faites mimer par Gros Bill les mots que doivent trouver vos équipiers.



1. Allez vous assoir avec l'autre équipe.
2. Un joueur de l'équipe adverse vous montrera les cartes, pour vous laisser les deux mains libres afin de manipuler Gros Bill. Un autre s'occupe du sablier.
3. Quand vous êtes prêt, demandez à voir la première carte de la pile Gros Bill et regardez le premier mot. Le joueur qui s'occupe de sablier le retourne.
4. Aussi vite que possible, faites mimer les mots à trouver par Gros Bill.
5. Alors que vous tendez Gros Bill dans tous les sens, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de limite au nombre de mots qu'ils peuvent donner.
6. Procédez ainsi pour tous les mots de la carte avant d'en prendre une autre. Pour passer, dites "Je passe" et regardez le mot suivant.
7. Continuez de jouer jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé.
8. Déplacez le pion de votre équipe d'une case par mot qui a été découvert.
9. Placez toute carte où des mots ont été trouvés au centre du plateau, face cachée.
10. Retournez le côté de votre équipe. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.

