

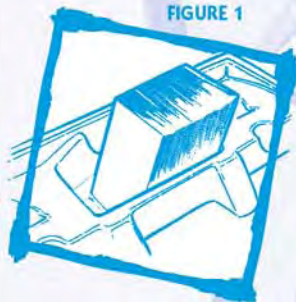
BUT DU JEU :

Etre le premier à atteindre la case
Arrivée en devinant le plus
de mots possible.

REGLE DU JEU RAPIDE

1. Séparez-vous en deux équipes. Lorsque c'est à vous de jouer, allez vous installer parmi l'équipe adverse.
2. Un membre de l'équipe adverse retourne le sablier, pendant qu'un autre prend le buzzer.
3. Prenez une carte et décrivez le mot Taboo à vos coéquipiers sans prononcer les mots Taboo. Si vous utilisez un des mots Taboo ou si vous ne respectez pas la liste des interdits, l'autre équipe pressera le buzzer.
4. Quand votre équipe devine le mot, prenez la carte suivante et décrivez-la.
5. Arrêtez-vous quand le sablier est totalement écoulé.
6. Marquez un point pour chaque mot trouvé par votre équipe et déplacez votre pion d'autant de cases que de mots trouvés pendant votre tour. L'équipe adverse gagne un point pour chaque mot Taboo que vous aurez employé.

FIGURE 1



Préparation du jeu

1. Placez un paquet de cartes dans le distributeur, en vous assurant que toutes les cartes de la même couleur soient bien dans le même sens (voir figure 1).
2. Faites deux équipes. Cela n'a pas d'importance si une équipe compte plus de joueurs que l'autre.
3. Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case Départ du plateau de jeu.
4. Assurez-vous que chaque joueur peut voir le sablier.

Chaque carte est divisée en 4 catégories de couleurs différentes (2 catégories par face). Avant de commencer, décidez avec quelle couleur vous allez jouer, par exemple le bleu. A chaque fois que vous jouez, décrivez uniquement le mot bleu de chaque carte. Quand vous avez utilisé les mots bleus de toutes les cartes, retournez le paquet de cartes et changez de couleur.

Taboo

LE JEU DES MOTS INTERDITS !

Contenu :

1 plateau de jeu, 252 cartes Taboo, 2 pions,
1 sablier et 1 buzzer Taboo.

Les mots Taboo

Il y a 5 mots Taboo en dessous du mot à faire deviner : ce sont les mots que vous ne pouvez pas prononcer pour faire deviner votre mot à vos coéquipiers.

A vous de jouer !

1. Décidez quel joueur commence la partie. Lorsque c'est à vous de jouer, allez vous installer parmi les joueurs de l'équipe adverse.
2. Les joueurs de l'équipe adverse prennent le sablier et le buzzer, prêts à buzzer si vous utilisez un des mots Taboo !
3. Quand vous êtes prêts, prenez la première carte. Le joueur en charge du sablier, le retourne. Seuls les joueurs de l'équipe adverse et vous-même pouvez voir la carte.
4. Aussi vite que possible, donnez des indices qui mettront votre équipe sur la voie pour trouver le mot à deviner (celui en haut de la carte). Vous devez faire deviner ce mot sans utiliser les mots Taboo (les 5 mots en dessous) et sans rompre les règles (voir encart "Liste des interdits").
5. Tandis que vous donnez des indices, les joueurs de votre équipe crient les mots auxquels ils pensent. Il n'y a pas de pénalités pour les réponses incorrectes.
6. Chaque fois que votre équipe devine le mot, elle marque un point. Placez alors la carte dans le compartiment marqué ✓ dans la boîte et prenez la suivante.

7. Continuez à jouer tant que le sablier n'est pas totalement écoulé.
8. Comptabilisez vos points et déplacez votre pion (voir paragraphe "Comptage des points"), puis rejoignez votre équipe.
9. Placez les cartes utilisées dans le compartiment de la boîte marqué ✱. C'est maintenant à l'autre équipe de jouer, comme décrit ci-dessus.
10. Continuez à jouer en alternant les joueurs qui feront deviner les mots à chaque tour.

Le buzzer

Pendant que vous faites deviner un mot à votre équipe, les joueurs adverses surveillent vos paroles et les mots Taboo. S'ils vous surprennent à utiliser l'un d'eux ou à ne pas respecter une des règles, ils presseront le buzzer et expliqueront rapidement la raison de leur décision.

Lorsque le buzzer est utilisé, cela signifie que la carte est perdue, elle est placée dans le compartiment de la boîte marqué ✕. Prenez alors une autre carte et continuez à jouer.

Passer une carte

Vous (et non votre équipe) pouvez choisir de passer une carte à n'importe quel moment de la partie. Si vous souhaitez passer une carte, dites-le à tous les joueurs et posez la carte dans le compartiment marqué ✱. Tirez une nouvelle carte et continuez à jouer. Il n'y a pas de pénalité pour une carte passée.

Comptage des points

Vous marquez un point pour chaque mot deviné par votre équipe pendant votre tour. A la fin de votre tour, additionnez le nombre de cartes situées dans le compartiment ✓ et déplacez votre pion du même nombre de cases.

L'équipe adverse marque un point pour chaque mot Taboo utilisé dans la partie. Elle additionne le nombre de cartes situées dans le compartiment marqué ✕ et déplace son pion du même nombre de cases.

La victoire

La première équipe qui atteint la case ARRIVEE sur le plateau de jeu remporte la partie !



Le plateau de jeu

Il y a cinq types de cases sur le plateau de jeu :



Attendez ici jusqu'au prochain tour.



Au tour suivant, votre équipe aura deux fois plus de temps (deux sabliers), pour faire deviner les mots.



Votre équipe aura deux fois plus de temps au prochain tour mais un seul membre de l'équipe devra essayer de deviner les mots.



Au tour suivant, choisissez un membre de votre équipe, qui sera seul à essayer de deviner les mots.



Sur ces sept dernières cases bleues, votre équipe doit obligatoirement deviner au minimum trois mots pour pouvoir déplacer son pion. Si vous ne parvenez pas à faire deviner ces trois mots, vous devez rester sur cette case jusqu'au prochain tour.

Encore plus de Taboos

Vous pouvez choisir de rendre le jeu plus difficile en ajoutant des règles avant le début de la partie. Par exemple, vous pouvez ajouter l'une de ces règles :

- L'équipe adverse marque un point par mot passé.
- Vous ne pouvez pas utiliser de noms de marques pour faire deviner des mots (par exemple, pour VOITURE, vous n'utiliserez pas RENAULT).

Comment allez vous faire deviner "Tunnel sous la Manche" ?

Vous pourriez dire :

"C'est un passage sous-terrain qui relie 2 pays d'Europe."
"Il relie Calais et Londres."

TUNNEL SOUS LA MANCHE
Eau
Mer
Train
Angleterre
France

PARIS
Tour Eiffel
Ville
Ile de France
Capitale
Notre Dame

Pour faire deviner votre équipe, vous pourriez dire :
"C'est un lieu romantique."
"On y trouve le Louvre."
"Anciennement appelée Lutèce."

BIP!

BIP!

BIP!

Désolé, vous n'avez pas respecté la règle, vous ne pouvez pas dire ville, pour faire deviner Paris.

LISTE DES INTERDITS

- 1. Il est interdit de dire une partie du mot à faire deviner.**
Exemple : si le mot à faire deviner est "Point de croix", vous ne pouvez dire ni "point", ni "croix".
- 2. Il est interdit d'utiliser un dérivé du mot Taboo.**
Exemple : Si le mot à faire deviner est "Boisson", vous ne pouvez pas utiliser le mot "boire".
- 3. Il est interdit de mimer le mot.**
Exemple : Vous ne pouvez pas taper dans les mains pour faire deviner "Applaudissement", ou encore, vous ne pouvez pas regarder vos chaussures pour faire deviner le mot "Chaussure".
- 4. Il est interdit de faire des bruitages, comme le bruit d'une explosion, ou le bruit d'une voiture. En revanche, vous pouvez chanter !**
- 5. Il est interdit de dire que le mot à faire deviner "rime avec" ou "ressemble à".**
- 6. Il est interdit d'utiliser des abréviations ou des initiales pour faire deviner des mots :**
Exemple : Vous ne pouvez pas dire "TV" pour faire deviner "Télévision".
- 7. Il est interdit de prononcer un des mots abrégés si le mot à deviner est composé d'initiales.**
Exemple : si le mot à deviner est "ONU", vous ne pouvez pas dire "organisation" ou "nation".

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.

Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - ☎ 08.25.33.48.85 - email : « conso@hasbro.fr ». Site Internet : www.hasbro.fr.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. ☎056 648 70 99.
Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Veuillez conserver nos coordonnées pour tout contact ultérieur.

