

INSTRUCTIONS DE TABOO

VITE!

Comment peux-tu amener ton équipe à dire POMME?

Tu ne peux dire ROUGE, FRUIT, TARTE, CIDRE ou COEUR. Ces mots sont tabous, tout à fait interdits!

Pense vite, parle vite et ne dis pas de mots tabous car si le ronfleur sonne tu perdras un point!

Tu pourrais dire:

- "NEW YORK EN EST UNE GROSSE"
- "UNE PAR JOUR ÉLOIGNE LE MÉDECIN"
- "GUILLAUME TELL S'EN SERVAIT COMME CIBLE"

Pendant que tu donnes des indices, tes coéquipiers donnent des réponses.

Joue à Taboo. C'est facile. C'est rapide. Et c'est plein de plaisir sous-entendu!

Avant de jouer, lis les instructions qui suivent. Ne pas les lire serait tabou!

Note: Ce jeu, ainsi que son contenu, n'est pas autorisé en France par la traduction de Taboo.

Pour 4 joueurs ou plus

CONTENU:

504 cartes, support à cartes, étiquette, ronfleur, sablier, bloc pointage

OBJECTIF:

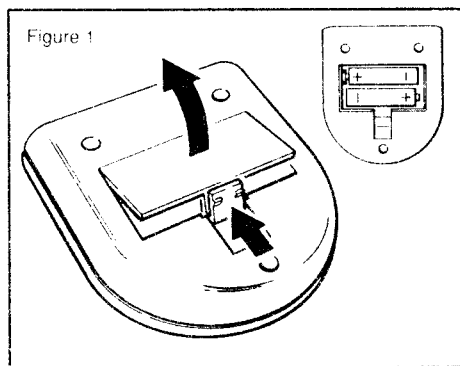
Marquer le plus de points en devinant le plus de mots.

PRÉPARATION

1. Installation des piles du ronfleur: Enlève le couvercle des piles en poussant la languette vers l'arrière avec ton pouce. Insère deux piles AA, en prenant soin de faire correspondre les signes (+) et (-). Voir la Figure 1. Pour un meilleur rendement, nous conseillons d'utiliser des piles alcalines. Remplace le couvercle des piles en le glissant et en l'enclenchant en place.

Pour vérifier l'état des piles, appuie sur le bouton du ronfleur. Si le ronfleur ne sonne pas, les piles sont peut-être faibles ou mal installées.

Les PILES PEUVENT COULER si elles sont mal installées. Enlève les piles si le ronfleur n'est pas utilisé pour une longue période de temps.



2. Place le ronfleur et le sablier à la portée de tous les joueurs

3. Support à cartes: Insère les pattes en caoutchouc dans les quatre trous du support à cartes. Ensuite, applique l'étiquette Taboo. Maintenant, remplis le support à cartes. Commence avec le côté rouge des cartes. Voir la Figure 2.

4. Les joueurs forment deux équipes (équipe A et équipe B). Ça n'a pas d'importance si une équipe compte un joueur de plus que l'autre.

PRENEZ PLACE ET JOUEZ CHACUN VOTRE TOUR

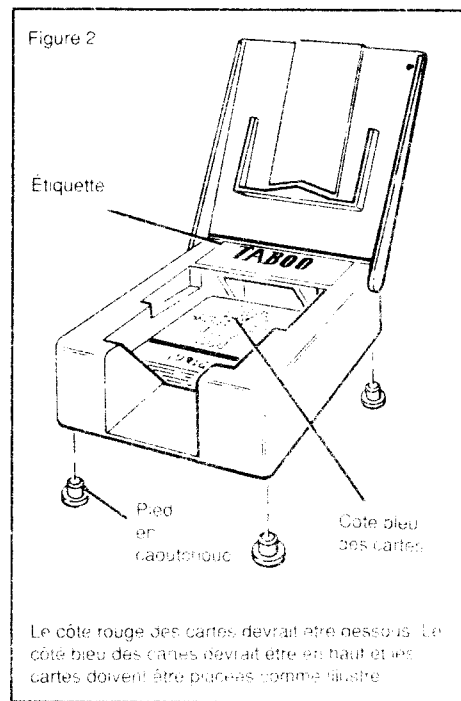
Les joueurs doivent s'asseoir dans l'ordre illustré ci-dessous.

L'équipe A (chemises blanches) nomme un

de ses joueurs pour être le premier "donneur d'indices". Ce joueur s'assoit face au support à cartes, le sablier à la portée de la main.

2. Les joueurs de l'équipe B (chemises foncées) s'assoient à côté ou derrière le donneur d'indices de l'équipe A pour pouvoir voir les cartes qu'il jouera. L'équipe B contrôle le ronfleur.

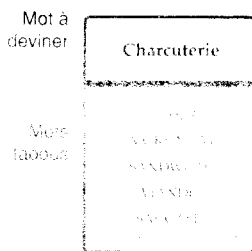
3. Les coéquipiers du donneur d'indices n'ont pas le droit de voir les cartes et devraient s'asseoir face au donneur d'indices, prêts à crier leurs réponses.



4. Une fois que le donneur d'indices de l'équipe A a fini son tour, l'équipe B se choisit un donneur d'indices. Les joueurs changent de place pour que les coéquipiers du nouveau donneur ne voient pas les cartes jouées et que l'équipe adverse les voit. Le ronfleur passe dans les mains de l'équipe A.

5. Tour à tour, les équipes nomment un donneur d'indices et devinent des mots, jusqu'à ce que tous les joueurs aient eu



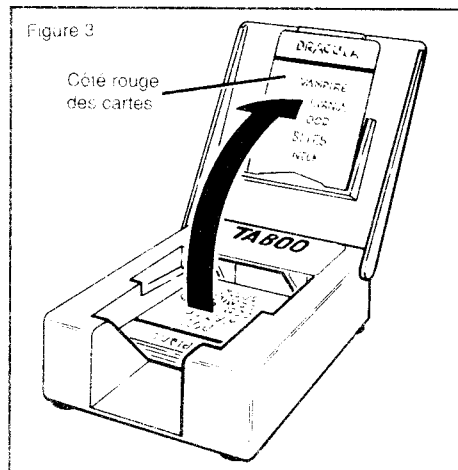


Quand tu donnes des indices sur le mot à deviner, soit **CHARCUTERIE**, tu peux dire: "Ce n'est pas un genre de restaurant... Vous y trouverez beaucoup de saumon fumé et des baguettes de pain. Les meilleurs pâtés s'y trouvent..."

donneurs d'indices. **NOTE:** Si une équipe compte un joueur de moins que l'autre, un joueur de cette équipe sera deux fois le donneur d'indices.

JOUER LE JEU

1. Le donneur d'indices page une carte dans le support à cartes et la place dans le couvercle, comme illustre à la Figure 3. Le mot au haut de la carte est le mot que le donneur d'indices veut amener ses coéquipiers à deviner. Les cinq mots sous le mot à deviner sont les mots tabous, que le donneur d'indices **NE DOIT PAS** prononcer quand il donne des indices.



2. Dès qu'il pige une carte, le donneur d'indices retourne le sablier et commence à donner des indices qui aideront ses coéquipiers à trouver le mot à deviner. Les indices peuvent être des descriptions, des phrases ou un seul mot. Voir l'exemple ci-contre. Les indices **NE DOIVENT PAS** aller à l'encontre des règlements énumérés au numéro 3 ci-dessous: **RÈGLEMENTS SUR LES INDICES**.

3. RÈGLEMENTS SUR LES INDICES

- Le donneur d'indices ne peut se servir, dans ses indices, des dérivations des mots imprimés sur les cartes, ou des parties de ces mots.
Exemples: Si le mot à deviner est **PAIEMENT**, il ne peut se servir du mot "payé". Si le mot **BOIRE** est tabou, il ne peut pas utiliser le mot "Boisson". Si le mot à deviner est **SOUS-MARIN**, il doit éviter les mots "sous" et "marin". (Cependant il pourrait utiliser le mot "saoul".)
- Le donneur d'indices ne peut pas mimer un mot, comme former un fusil avec ses doigts en haut qu'indice pour "tirer", ou pointer sa bouche en tant qu'indice pour "bec".
- Le donneur d'indices ne peut émettre des sons ou des bruits, comme des bruits d'explosion ou de moteur. Cependant, il pourrait chanter une chanson.
- Le donneur d'indices ne peut dire que le mot à deviner "sonne comme" ou "rime avec" un autre mot.
- Le donneur d'indices ne peut se servir d'initiales ou d'abréviations si les mots qu'ils représentent sont inscrits sur la carte. Exemples: Il ne peut utiliser **DR.** si les mots **MÉDICAL** ou **DOCTEUR** sont des mots tabous ou à deviner. Il doit éviter de dire **TV** si le mot **TÉLÉVISEUR** est un mot tabou ou à deviner.

4. Tandis que le donneur d'indices donne des indices, ses coéquipiers crient tous les mots qu'ils pensent pouvoir être le mot à deviner. Il n'y a pas de pénalité pour les erreurs.

5. MARQUER UN POINT

Chaque fois qu'un joueur devine juste, l'équipe du donneur d'indices marque un point. Le donneur d'indices laisse la carte devinée dans le couvercle, puis rampelement une nouvelle carte et la place par-dessus la ou les cartes devinées dans le couvercle. Le nombre de cartes dans le couvercle représente le nombre de points que le donneur d'indices marque pour son équipe.

6. DONNER UN POINT À L'ADVERSAIRE

Un donneur d'indices perd la chance de marquer des points de deux façons: Si l'adversaire sonne le ronfleur en prenant une nouvelle carte, sans que la carte précédente ait été devinée. Ces points sont alors donnés à l'équipe adverse.

Sonner le ronfleur: Quand le donneur d'indices commence à jouer, l'équipe adverse surveille le donneur d'indices et les cartes. S'il utilise un mot tabou ou s'il entretient un des **RÈGLEMENTS SUR LES INDICES**, l'équipe adverse fait sonner le ronfleur pour signifier que la carte doit être rejetée. L'équipe adverse doit expliquer pourquoi la carte a été rejetée.

Le donneur d'indices retire la carte du couvercle et commence une pile de cartes rejetées. Ensuite, il pige rapidement une nouvelle carte et continue de jouer. Le nombre de cartes dans la pile de cartes rejetées représente le nombre de points donnés à l'équipe adverse au cours d'un tour.

Passer une carte: Un donneur d'indices peut choisir de ne pas jouer une carte n'importe quand au cours de son tour. Il la retire du couvercle et la place sur la pile de cartes rejetées. Le nombre de cartes dans la pile de cartes rejetées représente le nombre de points donnés à l'équipe adverse.

Souvent, tout est une course contre le sablier. Parfois, il vaut mieux passer à une nouvelle carte plutôt que perdre du temps sur la même carte.

7. Le donneur d'indices joue tant que le sablier coule. L'équipe adverse doit surveiller le sablier et signaler la fin du tour du donneur d'indices.

8. À la fin d'un tour, si une carte dans le couvercle n'a pu être devinée, elle est retirée du jeu et personne ne marque de point sur cette dernière carte. Maintenant, compte les cartes qui restent dans le couvercle pour obtenir le pointage de l'équipe du donneur d'indices. Compte aussi les cartes de la pile de cartes rejetées pour obtenir le pointage de l'équipe adverse. Inscris le pointage de chaque équipe sur le bloc-pointage après chaque tour.

9. Toutes les cartes dans le couvercle et dans la pile de cartes rejetées sont retirées du jeu avant que le donneur d'indices de l'équipe adverse commence son tour.

GAGNER LA PARTIE

Quand tous les joueurs ont été donneur d'indices (ou que les deux équipes ont donné des indices le même nombre de fois), totalise les points sur le bloc-pointage. L'équipe ayant marqué le plus de points gagne la partie. Dans le cas d'une égalité, chaque équipe choisit son meilleur donneur d'indices et joue chacune encore une fois pour briser l'égalité.

Vous avez joué toutes les cartes du côté rouge? Tournez-les et commencez à jouer du côté bleu!