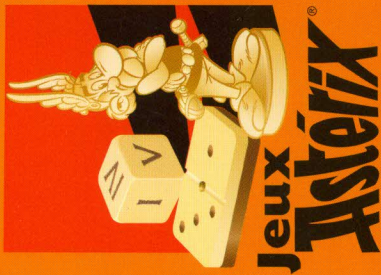


Taboo

RÈGLE DU JEU

SCORE
NUL.

TOUT EST À
RECOMMENCER.



Licensing by



Programme
Group

© 2006 Hersch and Company © 2006 Hasbro. Tous droits réservés.

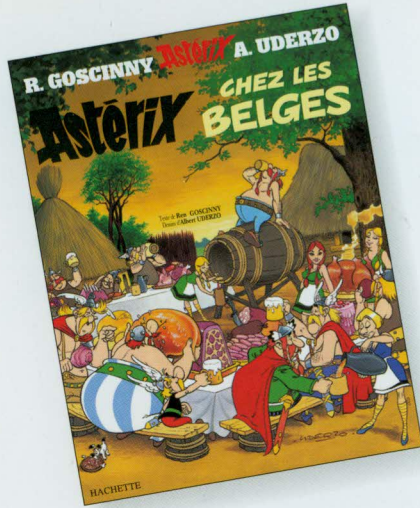


A PARTIR DE 8 ANS. PRÉSENCE D'ÉLÉMENTS SUSCEPTIBLES D'ÊTRE INGRÉDÉS.
FABRIQUÉ EN CHINE POUR LES ÉDITIONS ATLAS - 27000 ÉVREUX FRANCE.

2 662 110

© 2006 LES ÉDITIONS ALBERT RENE / SOSCINNY - DPERZO

EDITIONS
ATLAS
Collections



**Vous découvrez une édition collector
du jeu TABOO.
Il associe un célèbre jeu avec
les héros de l'album de Goscinny et Uderzo,
« Astérix chez les Belges ».**

Taboo est le jeu des Mots Interdits. Dans cette version, vous allez plonger dans l'univers des mots de l'album « Astérix chez les Belges ». Parue en 1979, l'histoire est conçue autour de la déclaration de César qui affirmait que le peuple belge « est le plus brave de la Gaule ».

Abraracourcix, vexé et hors de lui, décide de laver l'affront en partant



pour la Belgique afin de mettre les choses au point et de montrer qui sont les plus braves !

À son arrivée au plat pays, accompagné d'Astérix et d'Obélix, il organise un concours avec les deux chefs belges Gueuselambix et Vanendfaillevesix, consistant à détruire un certain nombre de camps romains, le tout arbitré par César.

*Vous retrouverez au fil des cartes Taboo,
toutes les allusions et tous les anachronismes de cet album.*

LE JEU TABOO ET SES INTERDITS

Il est interdit de dire une partie du mot à faire deviner.

Exemple : si le mot à faire deviner est « plat pays », vous ne pouvez dire ni « plat », ni « pays ».

Il est interdit d'utiliser un mot dérivé du mot Taboo.

Exemple : si le mot à faire deviner est « boisson », vous ne pouvez pas utiliser le mot « boire ».

Il est interdit de mimer le mot.

Exemple : vous ne pouvez pas faire des vocalises pour faire deviner « chanter ».

Il est interdit de faire des bruitages, comme le bruit d'une explosion, ou le bruit d'une voiture. En revanche, vous pouvez chanter !

Il est interdit de dire que le mot à faire deviner « rime avec » ou « ressemble à ».

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 ».

Il est interdit de prononcer un des mots abrégés si le mot à deviner est composé d'initiales.



LES ÉLÉMENTS DE JEU

Les cartes



Chaque carte est divisée en 2 catégories de couleurs différentes (une catégorie par face). Avant de commencer, décidez avec quelle couleur vous allez jouer, par exemple le vert.

À chaque fois que vous jouez, faites découvrir le mot Taboo de chaque carte. Quand vous avez utilisé tous les mots de chaque carte, retournez le paquet de cartes et jouez avec l'autre couleur.

■ Comment allez-vous faire deviner

« Druides » ?

Vous pourriez dire : « c'est un prêtre dans les pays celtes ou en Gaule, qui détient les connaissances sacrées, pédagogiques et médicinales. »



Le plateau de jeu

■ Les 5 types de cases du plateau :



Attendez ici jusqu'au prochain tour.

Au tour suivant, votre équipe aura deux fois plus de temps (l'écoulement de 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.

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 marquée X. Prenez alors une autre carte et continuez à jouer.

LA RÈGLE DU JEU

Nombre d'équipe : 2

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 130 cartes Taboo
- 2 pions
- 1 sablier
- 1 buzzer Taboo

But du jeu : être le premier à atteindre la case « Arrivée » en devinant le plus de mots possible.

Préparation du jeu

■ 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.

■ Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case « Départ » du plateau de jeu.

■ Constituez deux équipes dont le nombre de joueurs n'est pas obligatoirement le même.

■ Assurez-vous que chaque joueur peut voir le sablier.

Déroulement de la partie

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.

À 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 page 3 « 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 le paragraphe « comptage des points »), puis rejoignez votre équipe.

9 – Constituez un deuxième paquet avec les cartes utilisées. 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.

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 sur le paquet de cartes utilisées. 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. À 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 X et déplace son pion du même nombre de cases.

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

VARIANTES

Règle du jeu rapide

- Séparez-vous en deux équipes. Lorsque c'est à vous de jouer, allez vous installer parmi l'équipe adverse.
- Un membre de l'équipe adverse retourne le sablier, pendant qu'un autre prend le buzzer.
- Prenez une carte et décrivez le mot Taboo à vos coéquipiers sans prononcer les mots Taboo. Si vous utilisez un des mot Taboo ou si vous ne respectez pas la liste des interdits, l'autre équipe pressera le buzzer.
- Quand votre équipe devine le mot, prenez la carte suivante et décrivez-la.
- Arrêtez-vous quand le sablier est totalement écoulé.
- 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 utilisé.

Encore plus de Taboo

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 nom de marques pour faire deviner des mots ou de mots latins ou de mots romains, etc.

