

TABOO

Junior

INSTRUCTIONS

4 joueurs ou plus



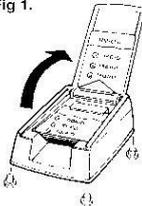
BUT DU JEU

Etre la première équipe à atteindre la case Arrivée en devinant correctement le plus de mots possible.

PREPARATION DU JEU

1. La première fois que vous jouez, introduisez les supports en caoutchouc dans les quatre trous situés sous le distributeur de cartes et apposez l'autocollant "Taboo".

Fig 1.



2. Placez des cartes dans le distributeur. Assurez-vous que toutes les cartes de la même couleur soient placées dans le même sens. Commencez à jouer avec les cartes roses face à vous (voir figure 1).

3. Placez les 2 pions sur la case départ en forme de triangle sur le plateau de jeu.

4. Formez 2 équipes. Peu importe si une des équipes a un joueur de plus que l'autre.

COMMENT DISPOSER LES EQUIPES

Taboo Junior sera plus divertissant si les deux équipes jouent face à face. Choisissez l'équipe qui commencera la partie.

La première équipe désigne un de ses joueurs qui ira s'installer au milieu de l'équipe adverse et aidera son équipe à marquer le plus de points possible (voir figure 2).

C'EST A VOUS DE JOUER

Lorsque c'est à vous de jouer, vous devez vous placer au milieu de l'équipe adverse et poser le distributeur de cartes en face de vous.

Le joueur à votre gauche est chargé de surveiller le sablier.

Le joueur à votre droite a la responsabilité de l'alarme, le "Taboo", qui signalera vos fautes.

Lorsque vous êtes prêt, tirez une carte du distributeur et placez-la sur le couvercle (voir figure 1). Simultanément, le joueur situé à votre gauche tourne le sablier.

Vous seul ainsi que les membres de l'équipe adverse avez le droit de voir la carte.

Aussi vite que vous le pouvez, donnez un maximum d'indices à votre équipe afin qu'elle devine le mot inscrit au sommet de la carte.

Les trois mots inscrits en dessous du mot à deviner sont les mots "Taboo" qu'il ne faut pas prononcer.

Vous devez faire deviner à votre équipe le mot en question tout en respectant bien la règle énoncée dans le paragraphe "Règles pour les indices". Vous pouvez faire des phrases ou employer des mots clés.



Figure 2. Dans cet exemple, les garçons jouent contre les filles. L'équipe des filles désigne un de ses membres pour aller s'installer parmi l'équipe des garçons et commencer à jouer.

Pendant ce temps, les membres de votre équipe doivent trouver le mot que vous essayez de leur faire deviner et proposer leurs réponses. Les mauvaises réponses ne sont pas pénalisées.

A chaque fois qu'un membre de votre équipe devine le mot, vous marquez un point. Continuez à jouer en tirant une autre carte que vous placez sur le couvercle du distributeur et annoncez des indices pour faire deviner de nouveaux mots aussi vite que vous le pouvez. Votre tour se poursuit jusqu'à ce que le temps du sablier soit écoulé.

Dans le cas où une carte n'a pas été devinée dans le temps imparti, placez-la hors jeu. Elle ne donnera aucun point à votre équipe. Le nombre de mots devinés pendant votre tour indique le score de votre équipe. Déplacez votre pion d'autant de cases sur le plateau de jeu, sur le parcours de votre équipe (bleu ou vert).

PERDRE UN POINT

Vous pouvez perdre un point de 2 manières : lorsque vous êtes sanctionné par le "Taboo" ou lorsque vous décidez de passer une carte.

L'alarme (le "taboo")

Pendant votre tour, les membres de l'équipe adverse vous écoutent attentivement.

Si vous utilisez un des mots interdits ou si vous ne respectez pas la règle énoncée dans le paragraphe "Règles pour les indices", un des membres de l'équipe adverse fait alors retentir l'alarme.

Cela signifie que la carte est perdue pour vous. L'équipe adverse explique alors rapidement la raison pour laquelle elle a utilisé l'alarme.

Enlevez cette carte et mettez-la de côté. Tirez rapidement une nouvelle carte et continuez à jouer ainsi.

Passer une carte

Vous pouvez décider (mais pas votre équipe) de passer une carte. Dans ce cas, mettez la carte de côté. Prenez une nouvelle carte et continuez à jouer.

Comme vous jouez en temps limité, il est parfois préférable de refuser une carte plutôt que de perdre beaucoup de temps à essayer de la faire deviner !

A CHAQUE TOUR

Lorsque le temps de jeu est écoulé, comptez vos points et déplacez le pion de votre équipe sur le plateau de jeu du nombre de cases correspondant.

Rassemblez les cartes qui ont servi et placez-les au fond du distributeur.

Le sablier, le distributeur de cartes ainsi que l'alarme sont confiés à l'équipe adverse et les rôles sont inversés : le donneur d'indices rejoint son équipe, tandis qu'un membre de l'équipe adverse s'installe de l'autre côté de la table et devient le nouveau donneur d'indices.

Remarque : Si une équipe a un joueur de moins que l'autre, un des joueurs peut jouer deux fois de suite.

LE GAGNANT

La première équipe dont le pion atteint la grande case au centre du plateau de jeu gagne la partie !

REGLES POUR LES INDICES

- **Aucun mot comportant la même racine que le mot à deviner n'est autorisé.**

Exemple : Si le mot à deviner est *Ecolier*, il est interdit d'utiliser le mot *Ecole*.

- **Il est interdit d'utiliser des abréviations ou les initiales du ou des mots à deviner et des mots interdits.**

Exemple : Vous ne pouvez utiliser le sigle *S.P.A.* si le mot à deviner ou l'un des mots interdits est *Société Protectrice des Animaux*.

- **Il est interdit de dire que le mot à deviner "rime avec..." ou "ressemble à..."**

MB JEUX

© 1994 Hasbro International, Inc. Tous droits réservés. Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex. Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles. Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bramgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.

14193F0694