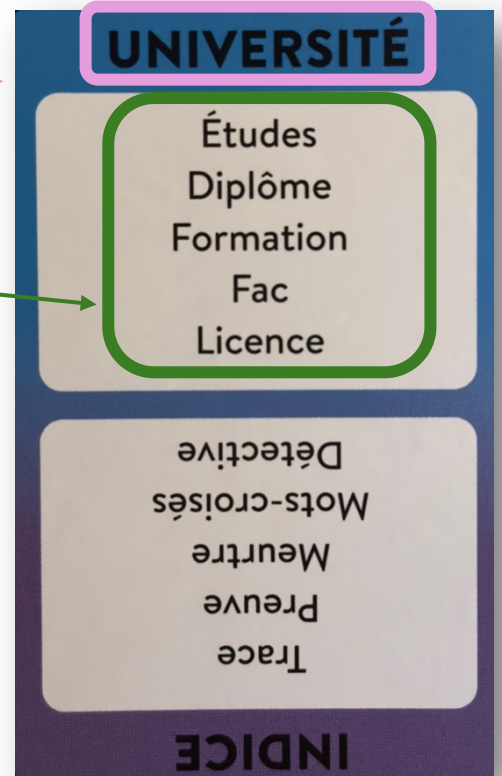


Taboo

BUT DU JEU :

Faites DEVINER le bon mot à votre équipe.

Mais évitez de prononcer les mots Taboo sinon l'autre équipe utilisera le **BUZZER** !



MISE EN PLACE :

Formez deux équipes. Puis, asseyez-vous **en alternance**, c'est-à-dire un joueur de chaque équipe à tour de rôle, autour de la table. Cela permet que le joueur qui surveille les mots interdits (le "gardien du Taboo") ne soit pas de la même équipe que celui qui fait deviner.

TRIEZ LES CARTES :

Décidez avec quelle couleur vous allez jouer pour cette partie. Assurez-vous que toutes les cartes sont dans le même sens, puis en piles sur la table, la couleur choisie face cachée.

PLACE AU JEU :

AU TOUR DE VOTRE ÉQUIPE :

- 1 Choisissez un donneur d'indices et donnez-lui une pile de cartes. Les autres membres de l'équipe devineront les mots.
- 2 Un joueur de l'équipe adverse prend le buzzer, puis se place derrière le donneur d'indices. Il appuiera sur le buzzer si le joueur ne respecte pas les règles du jeu.
- 3 Retournez le sablier! Le donneur d'indices retourne une carte et décrit le mot à faire deviner sans utiliser de mots Taboo.
 - ⇒ Si votre équipe **devine le mot**, mettez cette carte de côté pour indiquer que vous avez marqué un point.
 - ⇒ Si **le buzzer est utilisé** ou si vous décidez de **passer une carte**, mettez cette carte de l'autre côté.

Continuez de retourner des cartes et de décrire des mots jusqu'à la fin du sablier. La carte en cours est remise dans la pioche ou perdue, selon les règles choisies.

4 Comptez les points :

- ⇒ Marquez 1 point pour chaque carte devinée par **votre** équipe.
- ⇒ Donnez 1 point à **l'autre** équipe pour chaque carte passée ou qui s'est faite «buzzer».

5 C'est maintenant à l'autre équipe de jouer. Assurez-vous que les équipes changent de donneur d'indices à chaque round.

QUAND APPUYER SUR LE BUZZER :

Vous devez appuyer sur le buzzer si le donneur d'indices ne respecte pas une de ces règles :

- ⇒ Il est interdit de dire une partie des mots inscrits sur la carte.
 - Ex. : vous ne pouvez pas dire « rail » ou « fer » si le mot à faire deviner est «ferraille ».
- ⇒ Il est interdit d'utiliser des pluriels irréguliers, des abréviations ou des initiales.
 - Ex. : vous ne pouvez pas dire « yeux » pour « œil » ou « TV pour « télévision ».
- ⇒ Il est interdit de faire des gestes, des bruitages, ou des effets sonores. Cependant, vous pouvez chanter si le cœur vous en dit !
- ⇒ Il est interdit de dire que le mot à faire deviner « rime avec » ou « commence par la lettre », ça serait beaucoup trop facile !

VICTOIRE :

Lorsque tous les joueurs ont passé le même nombre de tours comme donneur d'indices, c'est l'équipe qui a le plus de points qui remporte la partie ! En cas d'égalité, chaque équipe joue un tour supplémentaire.

FAQ :

? : Qui peut répondre ?

- Seule l'équipe du joueur qui fait deviner peut proposer des réponses. L'autre équipe doit rester silencieuse.

? : Peut-on choisir qui fait deviner ?

- Non. Les joueurs se relaient à chaque tour : un joueur différent fait deviner à chaque fois.

? : Peut-on épeler ou donner le nombre de lettres du mot ?

- Non. Il est interdit d'épeler, de donner des indices sur l'écriture ou le nombre de lettres.

? : Peut-on utiliser des noms propres ?

- Cela dépend de la version ou des cartes utilisées. Si le mot sur la carte est un nom propre, il est valable.