

4. COMMENT GAGNER

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, continuez à jouer.

5. MODES DE JEU DU DÉ DÉFI

Si vous maîtrisez Taboo en mode classique, vous pouvez pimenter la partie en utilisant les différents modes de jeu du dé défi :



TÊTE-À-TÊTE

Choisissez un membre de votre équipe : seul celui-ci pourra tenter de deviner les mots pour ce tour.



DOUBLE SABLIER

Votre équipe dispose d'un double sablier pour ce tour.
Pour plus d'équité, l'équipe adverse aura le même défi pour le tour suivant.



STATUE

Vous devez rester complètement immobile pendant que vous donnez des indices. L'autre équipe retourne les cartes.



TOUT LE MONDE JOUE

Les deux équipes peuvent trouver les mots.



JEU CLASSIQUE

Pas de défi supplémentaire pour ce tour.

© 2013 Hersch and Company.

© 2013 Hasbro. Tous droits réservés.

Fabriqué par : Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont CH.

Représenté par : Hasbro, De Entree 240, 1101 EE Amsterdam, NL.

Hasbro Australia Ltd., Level 2, 37-41 Oxford Street, Epping NSW 2121, Australia. Tel: 1300 138 697.

Hasbro NZ (a branch of Hasbro Australia Ltd.), 221 Albany Highway, Auckland, New Zealand. Tel: 0508 828 200.

Conservez ces informations pour pouvoir vous y référer plus tard.

Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté.

Service Consommateurs : Hasbro France S.A.S. 10 rue de Valence 57150 CREUTZWALD FR 03.87.82.76.20 conso@hasbro.fr

Service consommateurs / Consumentenservice: Hasbro S.A. Belgique, Industrialaan 1 B 1, 1702 Groot-Bijgaarden.

Tel.: 02 467 3360. E-mail: info@hasbro.be

Toutes les marques et tous les noms utilisés dans ce jeu sont utilisés sans permission et ni les titulaires des marques, ni les parties nommées n'ont approuvé, parrainé ou concédé de licence pour l'usage fait dans ce jeu.

www.hasbro.fr www.hasbro.be

game.com



0719A4626101

Règles du Jeu



Taboo

Le jeu des
mots
interdits !

CONTIENT :

260 cartes • 1 porte-cartes • 1 buzzer • 1 sablier
• Feuilles de score • 1 dé défi

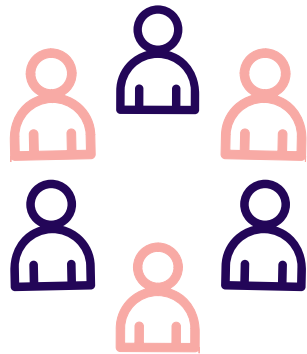
AGE
13+



1. MISE EN PLACE DU JEU

1 FORMEZ 2 ÉQUIPES

Placez-vous comme indiqué ci-dessous, cela vous permettra de surveiller l'autre équipe.



2 PRÉPAREZ LES CARTES

- Décidez avec quelle couleur vous allez jouer pour cette partie (et utilisez des cartes de couleur différente la prochaine fois pour ne pas tomber sur les mêmes mots).
- Placez bien toutes les cartes dans le même sens.
- Placez un paquet de cartes dans le porte-cartes, face cachée.

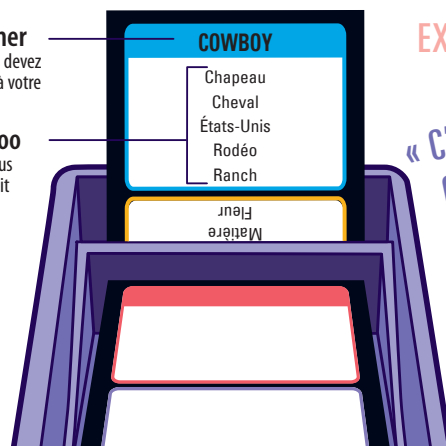


2. BUT DU JEU

Vous devez faire deviner à votre équipe le mot indiqué en haut de la carte sans utiliser les 5 mots Taboo indiqués en-dessous. Sinon l'autre équipe vous buzzera !

Mot à deviner
Le mot que vous devez faire prononcer à votre équipe.

5 mots Taboo
Les mots que vous n'avez pas le droit d'utiliser.



EXEMPLE :

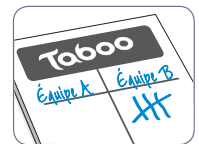
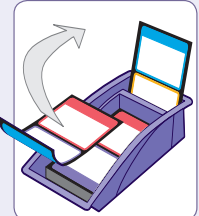
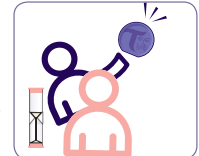
« C'EST UN HOMME
QUI SAIT
MANIER LE LASSO... »

3. JOUER

Une équipe doit deviner un mot pendant que l'autre vérifie qu'aucun mot Taboo n'est utilisé.

À VOTRE TOUR :

- 1 L'équipe A choisit le joueur donneur d'indices pour ce tour. Ce joueur prend le porte-cartes.
- 2 L'équipe B est responsable du sablier et choisit le joueur responsable du buzzer pour ce tour.
 - Ce joueur se place derrière le donneur d'indices et si celui-ci utilise un des mots Taboo de la carte, il appuie immédiatement sur le buzzer !
- 3 Le donneur d'indices de l'équipe A commence dès que l'équipe B retourne le sablier. Il doit alors :
 - Retourner la première carte du paquet.
 - Commencer à décrire le mot à faire deviner sans utiliser les mots Taboo.
 - Mettre de côté toute carte qui aura été buzzée ou passée.
 - Retourner une nouvelle carte dès qu'un mot est deviné par son équipe et ce, jusqu'à la fin du sablier.
- 4 Lorsque le temps du sablier est écoulé, le tour de l'équipe A est terminé.
 - **L'équipe A marque 1 point** pour chaque mot deviné.
 - **L'équipe A donne 1 point** à l'équipe B pour chaque mot buzzé ou passé.
- 5 C'est ensuite à l'équipe B de jouer. Les rôles sont donc inversés.



QUAND BUZZER ?

Vous devez buzzer dès qu'une des ces règles n'est pas respectée :

- 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 de faire des gestes.
- 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. Ex : vous ne pouvez pas dire « TV » pour faire deviner « télévision ».
- Il est interdit de faire des bruitages, tels une explosion ou le bruit d'un engin. Par contre, vous pouvez chanter si le cœur vous en dit !

