Taboo Junior

BUT DU JEU :
Être la première équipe à atteindre la case étoile sur le plateau de jeu en faisant deviner plus de mots que l'autre équipe.

VITE !
Comment allez vous faire deviner le mot CUISINE sans dire REPAS ni VAISSELLE ?
Vous pourriez dire : "C'est un lieu où on mange le goûter."
"On peut y trouver un four."
Au fur et à mesure que vous donnez des indices, vos équipiers proposent des réponses.
Donc, réfléchissez vite, proposez le plus de réponses possible, mais ne prononcez surtout pas l'un des mots TABOO, car vous perdriez le main !

CONTENU :
85 cartes Taboo Junior réparties en 4 couleurs différentes selon la catégorie, 1 plateau de jeu, 2 pions, 1 sablier.

PRÉPARATION DU JEU :
1. Formez 2 équipes. Peu importe si une des deux équipes a un joueur de plus que l'autre.
2. Placez les 2 pions sur la case départ et choisissez votre couleur.

Choisissez l'équipe qui va commencer à jouer. Cette équipe choisit un joueur qui ira se placer au milieu des joueurs de l'équipe adverse. Ce joueur sera le premier à aider son équipe à gagner le plus de points possible (voir figure 1).

figure 1

Dans cet exemple, les garçons jouent contre les filles.
L'équipe des filles a envoyé l'une de ses joueuses dans l'équipe des garçons et a commencé à jouer.
Note : Ce joueur va changer à chaque tour.

C'EST À VOUS DE JOUER :
Quand c'est à votre équipe de jouer, attribuez-vous un ordre pour faire deviner les mots.

Quand vous devez faire deviner :
+ Une personne de l'équipe adverse s'occupera du sablier.
+ Une autre personne de l'équipe adverse s'occupera de surveiller les mots taboo.

Quand vous êtes prêt, vérifiez la couleur de la case sur laquelle votre pion est positionné et tirez une carte de la même couleur.
Lorsque votre équipe joue pour la 1ère fois, commencez toujours par une carte verte sur le thème de la maison.
Vous ne pouvez utiliser qu'une couleur de cartes durant votre tour.
Par exemple, votre équipe se trouve sur une case Orange ; au tour prochain, vous n'utiliserez que des cartes Orange.

RÈGLES POUR LES INDICES :
+ Il est interdit d'utiliser un dérivé du mot Taboo. Par exemple, si "Cuisine" est un mot Taboo, vous ne pouvez pas utiliser "cuisiner".
+ Il est interdit d'utiliser des abréviations ou des initiales du ou des mots à deviner et des mots interdits. Par exemple, vous ne pouvez pas utiliser l'abréviation "ciné" pour "cinéma".
+ Il est interdit de dire que le mot à deviner "ressemble à..." ou "rime avec..."

Les cartes sont réparties en catégories de 4 couleurs différentes :
Vert : À la Maison
Bleu : À l'école
Orange : Animaux et Nature
Rouge : Vêtements et accessoires

Dès que vous piochez votre première carte, un joueur de l'autre équipe retourne le sablier pour indiquer le début du tour. Vos coéquipiers ne sont pas autorisés à regarder les cartes de jeu.

Faites deviner le plus vite possible le mot indiqué sur la carte. Vous pouvez utiliser des mots ou des phrases complètes, faites attention à ne pas utiliser les mots Taboo, ceux-ci sont écrits sur la carte en dessous du mot à faire deviner. Les membres de votre équipe doivent essayer de deviner le mot que vous décrivez.

A chaque fois que votre équipe devine un mot, elle marque un point. Les mauvaises réponses ne seront pas pénalisées par des points négatifs. Quand votre équipe devine un mot, mettez la carte de côté. Si vous avez encore assez de temps, faites deviner un autre mot de la même couleur.

Continuez de jouer tant que le sablier n'est pas totalement écoulé. Le joueur de l'autre équipe qui s'occupe de le surveiller, vous indiquera la fin du tour. Si un mot n'est pas découvert avant la fin du tour, arrêtez de donner des indices et placez la carte sur la pile des cartes déjà utilisées. Bien sûr, vous ne gagnerez pas de points pour cette carte. Quand vous avez terminé votre tour, comptez le nombre de mots que vous êtes parvenu à faire deviner et avancez votre pion d'autant de cases sur le plateau de jeu. C'est maintenant au tour de l'équipe adverse de deviner les mots qu'un de ses joueurs, installé parmi votre équipe, tentera de décrire.

PASSER UNE CARTE :
Vous pouvez décider de passer une carte pendant votre tour. Il vous suffit de la poser sur la pile des cartes déjà utilisées et d'en repiocher une. Bien sûr, vous ne marquez pas de point quand vous passez une carte.
Note : Comme vous jouez en temps limité, il est parfois préférable de refuser une carte plutôt que de perdre du temps à essayer de la faire deviner.

LE GAGNANT :
La première équipe qui atteint la case étoile au centre du plateau de jeu gagne la partie.

© 2005 Hasbro and Company, Los Angeles, CA 90067.
© 2005 Hasbro. All rights reserved. Licensed by Hasbro Properties Group.
Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Risque d'ingestion de petits éléments. Informations à conserver SVP.
Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Bevat kleine stukjes die kunnen worden ingeslikt. Bewaar deze informatie aub.
Not suitable for children under 3 years old. Risk of choking – small parts.
Please retain information for reference.
Importé par / Geïmporteerd door / Imported by : ATS Développement
BP 5088 69245 Lyon Cedex 05 FRANCE.
Fabriqué en Chine. Gefabriceerd in China.
Made in China.
1003/12600/01