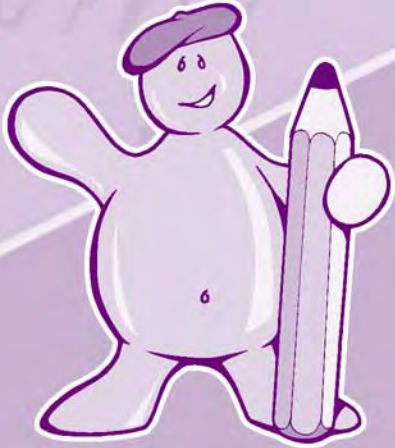


"Bonjour amis artistes. Je suis ici pour vous expliquer les règles du jeu et vous donner des conseils. Grâce à moi, vous saurez bientôt faire de splendides dessins, permettant à votre équipe de deviner le mot inscrit sur votre carte. Si l'équipe adverse dessine un mot interdit, utilisez-moi."



# TABOO

## d'Artiste

**Contenu :** plateau de jeu, 252 cartes, 1 carnet à dessins, 1 crayon, 2 pions, 1 sablier, 1 buzzer "artiste".

### But du jeu

Etre la première équipe à atteindre la case Arrivée en faisant deviner le plus de mots possible à votre équipe en les dessinant, mais sans dessiner le mot Taboo.

### Résumé de la règle du jeu

1. A votre tour, rejoignez l'équipe adverse.
2. Un membre de l'équipe adverse retourne le sablier, pendant qu'un autre retourne la première carte et la montre à vous seulement.
3. Dessinez le mot à deviner, sans dessiner le mot Taboo (si vous dessinez le mot Taboo, l'équipe adverse utilisera le buzzer).
4. Lorsque votre équipe devine le mot, passez au mot suivant.
5. Lorsque le temps est écoulé, arrêtez de dessiner.
6. Vous marquez 1 point par mot deviné. Déplacez votre pion sur le plateau du même nombre de cases que votre score.

### Préparation

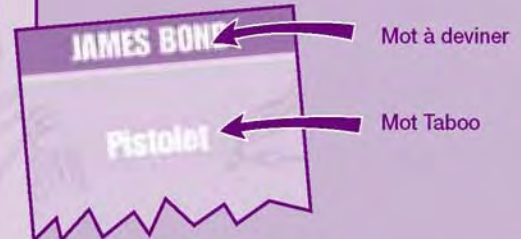
1. Les joueurs se divisent en deux équipes, l'équipe A et l'équipe B. Cela n'a pas d'importance si les équipes ne comportent pas le même nombre de joueurs. Chaque équipe s'assoit face à face.
2. Placez le plateau de jeu sur une surface plane et posez les deux pions sur la case Départ.
3. Mettez les cartes dans le distributeur.
4. Assurez-vous que tous les joueurs puissent voir le sablier.



### Les Cartes

Chaque carte est divisée en 4 parties de couleurs différentes, chaque face contient deux parties. Avant de commencer, décidez avec quelle couleur vous allez jouer, par exemple le bleu. A chaque fois que vous prenez une carte, vous ne dessinez que le mot bleu. Lorsque vous avez utilisé les mots bleus de toutes les cartes, choisissez une autre couleur, et ainsi de suite.

"A vous de dessiner ce mot !"



### Taboo

Le mot en dessous de chaque mot à faire deviner est le mot Taboo que vous n'êtes pas autorisé à dessiner. Lorsque des enfants jouent, ils pourront choisir de ne pas avoir de mot Taboo : le mot Taboo sera alors pour eux une indication pour les aider à faire deviner le mot à trouver.

"Attention ! Ne dessinez pas le mot Taboo !"



# A vos crayons !

1. Décidez quelle équipe commence la partie. Lorsque c'est à vous de jouer, allez vous asseoir avec l'équipe adverse.
2. Prenez le carnet à dessins et le crayon et placez-les devant vous, de manière à ce que tous les membres de votre équipe puissent le voir. Un des joueurs de l'équipe adverse est désigné pour être Arbitre et prend le contrôle du buzzer.



"Pourquoi les sabliers sont-ils toujours aussi lourds ?"

3. L'Arbitre prend la première carte dans le distributeur et vous la montre. Puis il retourne le sablier pour donner le départ.
4. Aussi vite que possible, dessinez le mot pour essayer de le faire deviner à votre équipe, sans dessiner le mot Taboo.
5. Pendant que vous dessinez, votre équipe peut donner autant de réponses qu'elle le souhaite. Il n'y a pas de pénalité pour des réponses incorrectes. Lorsque votre équipe a deviné le mot, l'Arbitre met la carte de côté et vous montre la suivante.
6. Continuez de jouer jusqu'à ce que le temps soit écoulé.
7. Comptabilisez vos points et déplacez votre pion (voir paragraphe "Les Scores" ci-dessous). Rejoignez votre équipe.
8. Remettez les cartes utilisées derrière les cartes que vous n'avez pas encore jouées.
9. C'est maintenant au tour de l'équipe adverse de jouer.
10. À chaque tour de jeu, faites dessiner un joueur différent de votre équipe, de sorte que tous les joueurs puissent dessiner.

## Le Buzzer

Lors de votre tour, l'Arbitre doit s'assurer que vous ne dessinez pas le mot Taboo. Si c'est le cas, il utilise le Buzzer pour le signaler et vous explique rapidement les raisons de sa décision. La carte est annulée et mise de côté. Passez à la carte suivante.

- Liste des interdits
- Il est interdit de parler.
  - Il est interdit de gesticuler et de mimer.
  - Il est interdit de dessiner des lettres ou des chiffres.
  - Il est interdit de faire des bruitages.



shhhh!

## Comptage des points

Vous marquez un point pour chaque mot deviné par votre équipe. Faites le total des points et avancez votre pion sur le plateau du nombre de cases correspondant à votre score. Vous perdez deux points pour chaque mot buzzé par l'Arbitre. Reculez sur le plateau du nombre de cases correspondant aux points perdus.

© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.  
 Distribué en France par Hasbro France S.A.S. - Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - Tél.: 08.25.33.48.85 - email : "conso@hasbro.fr".  
 Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., "1 Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.  
 Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon. Tel. 056 648 70 99. www.hasbro.fr



# Explication des cases du plateau de jeu

Il y a 5 sortes de cases :



Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, passez votre tour !



Au tour suivant, le dessinateur de votre équipe aura droit à deux durées de sablier pour faire deviner les mots.



Au tour suivant, vous devrez choisir un joueur de votre équipe qui sera le seul à essayer de deviner les mots.



Au tour suivant, le dessinateur de votre équipe aura deux durées de sablier, mais il devra dessiner les yeux fermés !



Lorsque votre pion se trouve sur une des sept dernières cases du plateau, votre équipe doit deviner au minimum deux mots pour pouvoir avancer son pion d'une case. Si vous devinez moins de deux mots, vous n'avancez pas votre pion. Si vous devinez deux mots ou plus, vous ne pourrez vous déplacer que d'une seule case.



"Allez, montrez-moi vos talents d'artiste !"

## Victoire !

La première équipe qui réussit à atteindre la case Arrivée gagne la partie !



## Conseils et suggestions

### Passer un mot

Si vous pensez qu'un mot est impossible à dessiner, vous pouvez passer ce mot et essayer le mot de la carte suivante. Vous ne serez pas pénalisé pour avoir passé un mot. Mettez simplement la carte de côté. Souvenez-vous que vous jouez contre le temps et qu'il est parfois préférable de passer une carte plutôt que de perdre du temps sur un mot difficile.

### Deviner un mot

Lorsque c'est à votre tour de deviner le mot dessiné par votre équipier, vous pouvez donner autant de réponses que vous le souhaitez dans la limite de temps. Ne dites rien lorsque vos adversaires jouent, même si vous pensez avoir trouvé le mot : vous les aideriez à marquer des points !



"Vous avez pris note de tous mes conseils et astuces ? Maintenant, à vous de jouer et tous à vos crayons !"  
 L'Artiste Buzzer

## La bonne réponse

Avant de commencer à jouer, décidez du degré de précision pour qu'une réponse soit acceptée. Par exemple, est-ce que "Guitare" est une bonne réponse, lorsque le mot sur la carte est "Guitare électrique" ?

