



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 la main !

CONTENU :

Plateau de jeu, 65 cartes, 2 pions, 1 sablier.

PRÉPARATION DU JEU :

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

2. Placez les 2 pions sur la case départ et choisissez votre couleur.

3. Séparez les 4 couleurs de cartes différentes et placez ces 4 piles de cartes à côté du plateau de jeu.

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.

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.

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 1^{re} 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.

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.

À chaque fois que votre équipe devine un mot, elle marque un point (voir calcul des points). 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.

Un joueur de l'autre équipe vous indiquera lorsque le temps du sablier est écoulé et donc lorsque votre tour est terminé. 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 point pour cette carte. Quand vous avez terminé votre tour, comptez le nombre de mots que vous êtes parvenus 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.

CALCUL DES POINTS :

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, selon le parcours de votre équipe.

Posez la pile de cartes utilisées pendant votre tour sur la pile des cartes déjà utilisées et retournez avec votre équipe. C'est maintenant au tour de l'équipe adverse d'envoyer un joueur rejoindre votre équipe pour faire deviner les mots à son équipe.

LE GAGNANT :

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

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... ».

© Hasbro 2010. All Rights Reserved. Licensed by Hasbro.
www.hasbro.fr

Attention ! Danger d'étouffement. Il est recommandé que les enfants jouent sous la surveillance d'un adulte. Informations à conserver SVP.

Importé par Globetrade
Aalbeeksesteenweg 84
8500 Kortrijk - Belgique

