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.

RÈGLE DU JEU RAPIDE :

1. Formez 2 équipes. Quand c'est à votre équipe de jouer, l'un de vos joueurs va s'installer avec l'équipe adverse; c'est lui qui fera deviner le plus de mots possible à votre équipe.
2. Un membre de l'équipe adverse retourne le sablier pour indiquer le début du tour.
3. Prenez une carte et décrivez le mot à faire deviner sans utiliser l'un des mots Taboo. Si vous utilisez l'un de ces mots ou si vous ne respectez pas les autres règles (voir au dos), l'équipe adverse pressera le buzzer et vous passerez à la carte suivante.
4. Quand vos équipiers devinent le mot, prenez la carte suivante de la même couleur et décrivez le mot qui y figure pour le faire deviner.
5. Quand le sablier s'est écoulé, l'autre équipe presse le buzzer pour indiquer la fin du tour.
6. Déplacez votre pion d'une case pour chaque mot trouvé pendant votre tour. C'est maintenant à l'autre équipe de choisir celui qui fera deviner les mots et de gagner le plus de points possible.

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 !

BIP

BIP

BIP

BIP

CONTENU :

252 cartes Taboo Junior réparties en 4 couleurs différentes selon la catégorie, 1 plateau de jeu, 2 pions, 1 sablier, et 1 buzzer Taboo Junior.

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.
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 (voir figure 1).

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

Figure 1

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 du buzzer.

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.

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

Four
Chaleur
Cuisine

Craie
Ecrire
Blanc

Oiseau
Nid
Voler

Pull-over
Laine
Froid

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 (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. Le joueur de l'autre équipe qui s'occupe du buzzer pressera celui-ci plusieurs fois pour vous indiquer 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.

LE BUZZER

Pendant votre tour, l'autre équipe écoute attentivement les indices que vous donnez à votre équipe. Si vous utilisez l'un des mots Taboo ou si vous ne respectez pas l'une des règles pour les indices (voir ci-dessous), l'autre équipe va presser le buzzer. Cela signifie que vous ne pouvez plus faire deviner cette carte et qu'il vous faut passer à la suivante. Note : Bien sûr vous ne marquez aucun point pour la carte en question.

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...".

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.

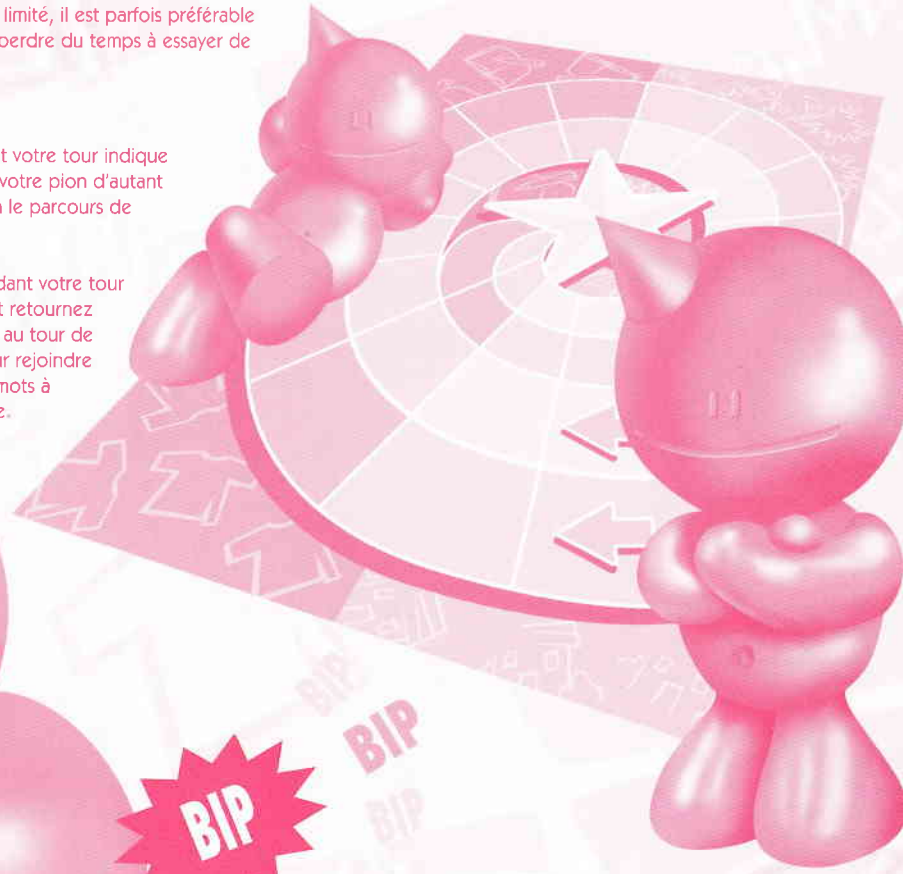
CALCUL DES POINTS :

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.

GAGNANT :

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



© 2003 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.
© 2003 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : ZI Lourde, 57150 CREUTZWALD - ☎ 08.25.33.48.85 – email : « conso@hasbro.fr ».
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
☎056 648 70 99.
Nous vous recommandons de prendre note de notre adresse pour tout contact ultérieur.
www.hasbro.fr

1003 12600 101