TABOO INSTRUCTIONS

C'EST TABOO!

Comment faire deviner le mot SCAPHANDRE?

Les mots interdits sont EAU, AIR, BOUTEILLE, HERMETIQUE et PLONGEE.

Vous pourriez dire:

- C'est un appareil servant à respirer lors d'explorations sous-marines.
- Il peut être autonome ou relié.
- Il est utilisé par les personnes qui travaillent en mer.

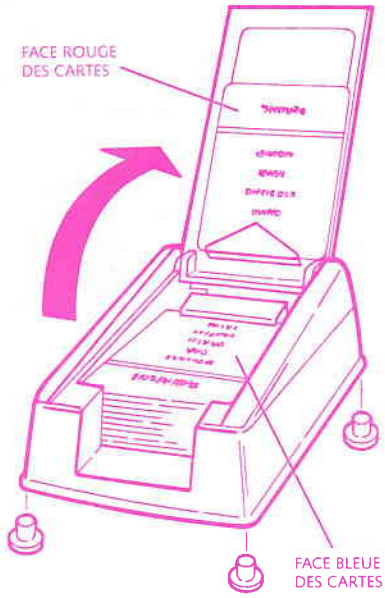
BUT DU JEU

Etre la première équipe à atteindre la case Arrivée en devinant correctement le plus de mots possible.

PREPARATION

1. Introduisez les supports en caoutchouc dans les quatre trous situés sous le distributeur de cartes et appliquez l'autocollant "TABOO". Prenez un paquet de cartes que vous placez au fond du distributeur. Assurez-vous que toutes les cartes de la même couleur soient bien dans le même sens. Commencez avec les cartes imprimées en rouge face à vous.

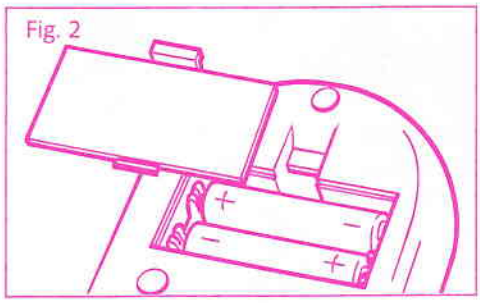
Fig. 1



2. Soulevez le couvercle de l'alarme (le "TABOO") et placez 2 piles R6 de 1,5 volts (alcalines de préférence) comme indiqué Figure 2.

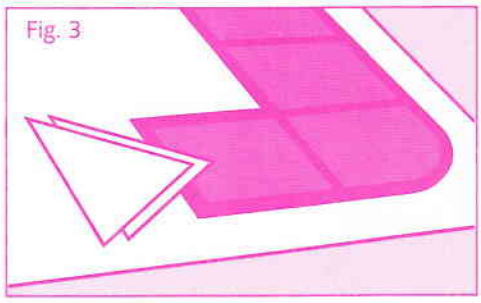
Retirez les piles lorsque vous n'utilisez pas le TABOO pendant une longue durée.

Fig. 2



3. Installez le plateau de jeu et positionnez les deux pions sur la case Départ marquée d'une flèche comme indiqué figure 3. Placez le sablier de façon que tous les joueurs puissent le voir.
4. Faites deux équipes (l'équipe A et l'équipe B). Décidez quelle est l'équipe qui commencera la partie.

Fig. 3



COMMENT DISPOSER LES EQUIPES?

(Voir l'illustration ci-dessous).
1. Les joueurs doivent se placer en alternant un membre de l'équipe A et un membre de l'équipe B.
2. On désigne le premier donneur d'indices qui installe le distributeur de cartes en face de lui. Les autres membres de son équipe ne sont pas autorisés à voir les cartes.
3. Les joueurs de l'équipe adverse, placés à la gauche et à la droite du donneur d'indices, sont chargés de contrôler qu'il respecte bien les règles du jeu.
L'un d'eux a la responsabilité de l'alarme (le "TABOO").
4. Un joueur donne le signal de départ et retourne le sablier. Une fois le temps écoulé, le donneur d'indices passe le distributeur de cartes au joueur de l'équipe adverse, placé à sa gauche, qui devient à son tour donneur d'indices.
5. Le jeu se poursuit ainsi.
Tous les joueurs, chacun leur tour, doivent être donneurs d'indices.
6. Lorsqu'une équipe a un joueur de plus que l'autre, les deux joueurs de la même équipe placés côte à côte jouent ensemble. En tant que donneurs d'indices, ils tireront chacun leur tour une carte.

Comment faire deviner le mot GLOBE?
Vous pourriez dire:

- On y dessine des cartes.
- Il peut être céleste.
- Il peut être habité.
- La planète bleue en est un.

LE JEU

1. Dès que le sablier est retourné, le donneur d'indices tire une carte du distributeur et la place dans l'encoche du couvercle comme indiqué figure 1. Seuls le donneur d'indices et l'équipe adverse peuvent voir la carte.
Le premier mot sur la carte est le "mot à faire deviner". Les autres mots sont les "mots interdits" que le donneur d'indices NE DOIT PAS prononcer.
2. Il annonce des indices qui permettront à son équipe de trouver le mot figurant sur la carte.
3. Les membres de l'équipe du donneur d'indices énoncent à haute voix des mots qu'ils pensent être le mot à deviner.
Ils peuvent annoncer autant de mots qu'ils veulent jusqu'à ce qu'ils trouvent le mot à deviner ou que le temps du sablier soit écoulé.
4. Dès qu'un mot est trouvé, le donneur d'indices tire rapidement une autre carte, la pose dans l'encoche du couvercle et annonce de nouveaux indices.
5. Une fois le temps du sablier écoulé, toutes les cartes sont comptées et placées au fond de la boîte de cartes.
C'est alors au tour de l'équipe adverse de choisir un donneur d'indices.

LISTE DES INTERDITS DU DONNEUR D'INDICES

- **Il est interdit** de dire que le mot à deviner "rime avec ..." ou "ressemble à ..."
- **Il est interdit** de traduire les mots dans une langue étrangère ou encore de donner les équivalents en argot ou en verlan.
- **Il est interdit** d'utiliser des noms de marque pour faire deviner un mot.
Ex: Si le mot à deviner est "pâtes", vous ne pouvez pas utiliser la marque "Panzani".
- **Il est interdit**, lorsque vous devez faire deviner:
  – une année, d'énoncer d'autres années,
  – un pays, d'énoncer un nom de ville,
  (Ex: "Paris" pour "France") et vice-versa.
- **Il est interdit** de nommer une personnalité pour faire découvrir une profession, un sport, une science ... et vice-versa.
Ex: Si le mot à deviner est "pilote", vous ne pouvez pas utiliser le nom d'"Alain Prost".

MARQUER DES POINTS

Une fois le temps du sablier écoulé, on compte le nombre de mots devinés et l'équipe du donneur d'indices avance son pion sur le plateau de jeu du nombre de cases correspondant.
Si un mot n'est pas trouvé à l'issue du temps du sablier, la carte est retirée du jeu et n'est pas comptabilisée dans le score.

PERDRE UN POINT

Les membres de l'équipe adverse doivent surveiller le donneur d'indices. Lorsqu'un mot interdit est utilisé par le donneur d'indices, ou que la liste des interdits n'est pas respectée, l'équipe adverse fait retentir le TABOO (l'alarme) et explique rapidement la raison de sa décision.

*Si celle-ci est justifiée, l'équipe qui a commis la faute perd un point. Ce point sera retranché du score obtenu à la fin du temps du sablier.
*Si le donneur d'indices a été sanctionné par erreur, il a droit à une durée de sablier supplémentaire.

REFUSER UNE CARTE

Le donneur d'indices peut choisir de tirer une autre carte lorsqu'un mot lui semble trop difficile à faire deviner. La carte refusée est alors mise de côté.
Le donneur d'indices ne peut pas refuser plus d'une carte par période de sablier.

LE GAGNANT

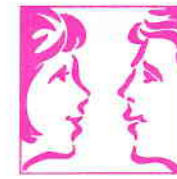
La première équipe à atteindre la case Arrivée du plateau de jeu gagne la partie.
Lorsque vous avez utilisé toutes les cartes face rouge, utilisez les faces bleues.

VARIANTES

Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez par exemple:
* Supprimer la possibilité de refuser des cartes.
* Ajouter des interdits supplémentaires, comme l'interdiction d'utiliser des mots ayant la même racine que les six mots inscrits sur la carte.
Ex: Si le mot à deviner est "terre", vous ne pouvez pas utiliser les mots "terrestre", "territoire", "terrain", "territorial" ...
Il est laissé aux joueurs le soin de définir eux mêmes la liste des interdits avant chaque partie.

EXPLICATIONS DES ILLUSTRATIONS DU PLATEAU DE JEU

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, au tour suivant, le donneur d'indices de votre équipe aura droit à 2 durées de sablier.



Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, au tour suivant, le donneur d'indices de votre équipe doit choisir un des membres de son équipe, qui seul pourra énoncer des réponses.

Lorsque vous vous arrêtez sur cette case, au tour suivant, vous devez vous conformer aux deux instructions citées ci-dessus.

CASES VIOLETTES
Lorsque vous vous arrêtez sur une des 7 dernières cases violettes du plateau de jeu, au tour suivant, le donneur d'indices doit faire deviner au moins 3 mots pour pouvoir déplacer le pion de son équipe sur le plateau.
Si le donneur d'indices obtient un score entre 0 et 2 points pendant la durée du sablier, le pion de l'équipe ne peut pas être avancé.
Si le donneur d'indices obtient un score de 3 points ou plus, le pion de l'équipe est avancé du nombre de cases correspondant.

TABOO

© 1993 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.
Distribué en France par MB France S.A., 73378 Le Bourget-du-Lac Cédex.
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., Boulevard International 55/4, 1070 Bruxelles.

MB JEUX