Case Défi Mémoire

Si l'une des équipes arrive sur cette case, c'est le moment d'un challenge commun !

1. Choisissez un joueur de l'équipe qui est arrivé sur la case, et qui lira les cartes. Ce joueur prend les cartes placées au centre et les mélange.
   Important : Assurez-vous que les cartes avec lesquelles vous avez joué soient **faces cachées**.
2. Un autre joueur s'occupe du sablier. Le joueur qui a les cartes essaye de faire deviner un mot qui a déjà été trouvé en utilisant seulement **deux mots indices**.
3. Le premier joueur, quelle que soit son équipe, qui pense se souvenir du mot à deviner le dit à voix haute.
   - S'il a donné une **mauvaise réponse**, tout le monde continue à proposer.
   - S'il a donné une **bonne réponse**, le pion de son équipe avance d'une case.
4. Le joueur qui a les cartes passe au mot suivant ou à la carte suivante.
5. Le jeu continue jusqu'à la fin du temps imparti.
6. Après un Défi Mémoire, retirez de la partie les cartes qui ont été utilisées. Replacez les autres au centre, **face cachée**.
7. Après un Défi Mémoire, c'est à l'équipe qui se trouve en deuxième position de jouer (si leur pion se trouve sur la case Défi Mémoire, ils doivent répondre au défi de la case suivante).

Passer sur une carte

Vous (mais pas votre équipe) pouvez décider de passer sur un mot à trouver durant toute épreuve.

- Sur les cases rouges : Dites "**je passe**" et placez la carte sur la pile de cartes passées, en dehors du jeu.
- Sur toutes les autres cases : Dites "**je passe**" et passez au mot suivant.

Vous pouvez passer un maximum de 5 mots par épreuve. Quand vous jouez une épreuve 15 mots, passer vous coûte 1 mot. Il n'y a pas de pénalité pour avoir passé, dans les autres épreuves.

Gagner la partie

La première équipe qui atteint la case arrivée, gagne la partie !

© 2008 Mattel and Company, Los Angeles, CA 90017
© 2008 Hasbro. Tous droits réservés.
Distribué en France par Hasbro France S.A.S. – Service Consommateurs : 25 Lacride, 57153 CHEUTZWALD – Tél. 08.25.33.69.85 – email : "consom@hasbro.fr".
Distribué en Belgique par S.A. Hasbro N.V., 3 Herkelrei 60, 1702 Groot-Bijgaarden.
Distribué en Suisse par / Vertrieb in der Schweiz durch / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lyonerstrasse 8, CH-6341 Baar. Tel. 041 768 33 00.
www.hasbro.fr

Fabriqué en Chine

PARKER

04199

Démarrer rapidement

1. Durant le tour de votre équipe, choisissez un joueur qui donnera les indices. Ce joueur ira s'asseoir avec l'autre équipe. Note : Vous devez tenir le rôle de donneur d'indices tour à tour dans votre équipe.
2. Un joueur de l'autre équipe s'occupera du sablier et un second fera sonner Gros Bill.
3. Tirez une carte de la pile correspondant à la couleur de la case sur laquelle vous êtes arrivé (au premier tour, Taboo Classic). Suivez les règles pour cette épreuve (voir les règles complètes). Retournez le sablier une nouvelle fois après écoulement du temps pour les épreuves de deux minutes.

Taboo Classic ! 1 minute — Devinez le mot à votre équipe sans jamais dire les mots Taboo, ou Gros Bill va tâcher !

15 Mots max ! 2 minutes — Faites deviner autant de mots que possible en utilisant seulement 15 mots par tour !

Taboo Dessin ! 2 minutes — Soyez créatif ! Dessinez les mots à deviner par votre équipe, sans dire un mot !

Gros Bill ! 1 minute — Que fait Gros Bill ? Manipulez-le pour qu'il fasse deviner le mot à votre équipe !

4. Équipiers, à vous d'annoncer vos propositions !
5. Criez quand le temps imparti est écoulé (ou quand vous avez utilisé les 15 mots).
6. Marquez un point pour chaque bonne réponse. À la fin du tour, déplacez votre pion d'un nombre de cases égal à vos points (en Taboo Classic, l'autre équipe avance d'une case pour chaque mot Taboo que vous avez prononcé à tort).
7. Mettez toute carte sur laquelle une ou des bonnes réponses ont été trouvées au centre du plateau, **face cachée**. Les autres cartes sont retirées du jeu.
8. La première équipe qui atteint la case arrivée a gagné.

Testez votre mémoire

1. Si vous arrivez sur une case Défi Mémoire, choisissez un joueur de votre équipe qui prend et mélange les cartes qui étaient au centre du plateau.
2. En utilisant uniquement deux mots, le joueur doit vous faire deviner les mots trouvés auparavant durant la partie. Les deux équipes tentent de deviner.
3. Les joueurs annoncent de vive voix leurs propositions.
   - Si la réponse est fausse, tout le monde continue de proposer.
   - Si elle est juste, cette équipe déplace son pion d'une case et le joueur qui lit les cartes passe au mot suivant (qui peut être sur la même carte).
4. Après un Défi mémoire, retirez du jeu les cartes utilisées, laissez les autres au centre du plateau de jeu. L'équipe qui se trouve en seconde position à la fin du Défi mémoire joue le tour suivant.
   Important : Assurez-vous que la section avec laquelle vous jouez reste **face cachée** !

Taboo XXL

4 manières différentes de jouer...

But du jeu

12+ 4+ JOUEURS

Être la première équipe à atteindre l'arrivée en ayant fait deviner des mots à ses coéquipiers, de quatre manières différentes : Taboo Classic, 15 mots max, Taboo Dessin et Gros Bill. Commencez par Taboo Classic, puis jouez en fonction de la couleur de la case où vous arrivez. Avancez d'une case pour chaque mot que votre équipe a découvert. Et souvenez-vous de chaque mot, car vous pourriez atterrir sur la case Défi Mémoire où l'équipe qui se souviendra le mieux gagnera les points !

Soyez prêt !

Regardez la photo du plateau pour préparer la partie plus facilement.

1. Divisez les joueurs en deux équipes. Qu'importe si une équipe a un joueur de plus que l'autre.
2. Posez le plateau de jeu sur une surface plate.
3. La première fois que vous jouez, utilisez les mots de la section qui est en A dans l'ampli. Gardez cette section durant toute la partie. La prochaine fois, choisissez une autre section (B, C ou D) et restez sur celle-ci toute la partie.
4. Mélangez chaque paquet de cartes et placez-les face cachée sur le côté concerné contre le plateau (durant votre première partie, cela signifie que le côté A/B sera caché).
5. Chaque équipe choisit un pion et le place sur la case départ.
6. Placez le marqueur 15 mots sur le rond vide, au-dessus de 15.
7. Mettez Gros Bill, le carnet de croquis, le crayon et le sablier près du plateau.
8. Décidez quelle équipe commence, et choisissez l'un de ses joueurs qui donnera les indices... Taboo XXL commence ! Chaque joueur donnera les indices tour à tour.

Lisez au dos de cette règle pour jouer rapidement, ou suivez les règles complètes pour plus de détails.

Contenu

Un plateau de jeu, un sablier d'une minute, la peluche de Gros Bill (avec buzzer inclus !), 800 cartes mots : Taboo Classic, 50 cartes verres 15 mots max, 50 cartes jaunes Taboo Dessin, 50 cartes bleues Gros Bill, 2 pions, un par équipe, 1 marqueur 15 mots, un carnet de croquis et un crayon.

Quand vous commencez votre tour sur une case rouge (ou sur), jouez :

Taboo Classic

1 MIN

Donnez des indices à vos équipiers pour leur faire deviner le mot sans prononcer les mots Taboo.

Pour essayer de faire deviner à votre équipe, essayez de dire :
"Alors c'est un type de personne que les hommes aiment bien."
"Un footballeur ?"
"Non ! C'est pour beaucoup un idéal féminin."

Désolé, vous avez enfreint la règle... Vous ne pouvez pas dire "féminin" car "femme" est un mot interdit !

BUUUUUUUZZ !!

Mot à deviner

Mots Taboo

1. Allez vous asseoir avec l'autre équipe.
2. Un joueur de l'équipe adverse prend le sablier et Gros Bill (pour le faire sonner). Il vous préviendra quand votre temps sera écoulé.
3. Quand vous êtes prêt, prenez une carte rouge. Le joueur qui s'occupe du sablier le retourne. Aucun joueur de votre équipe ne doit voir la carte !
4. Aussi vite que possible, donnez des indices à vos équipiers pour qu'ils prononcent le mot à deviner. Vous ne pouvez pas utiliser les mots Taboo ou briser une seule des règles du jeu. Si cela devait arriver, l'autre équipe forcera sonner Gros Bill et vous devrez abandonner cette carte pour une autre.
5. Alors que vous donnez des indices, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de pénalités si les mots prononcés ne sont pas les bons.
6. Si votre équipe prononce le bon mot, mettez la carte **face cachée** de côté et penchez la carte rouge suivante.
7. Vous pouvez passer sur une carte qui vous semble trop dur ou donnez la défausser parce que vous avez de ce mot Taboo. Mettez les cartes passées ou défausses parce que vous avez enfreint une règle, dans deux pile séparées.
8. Continuez de jouer jusqu'à la fin du temps imparti.
9. Votre équipe avance d'une case par mot trouvé. L'autre équipe avance d'une case pour chaque mot Taboo que vous avez utilisé.
10. Placez les cartes dont le mot a été trouvé, **face cachée**, au centre du plateau de jeu. **Note :** face cachée signifie que le mot à découvrir est cachée le plateau de jeu. Toutes les autres sont retirées du jeu.
11. Retournez du côté de votre équipe. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.

Taboo

- **Aucune partie d'un mot imprimé sur une carte ne peut être donnée comme indice.** Si Couleur de bus est le mot à faire deviner, vous ne pouvez dire Bus ou Couleur.
- **Aucun mot dérivé d'un mot imprimé sur la carte ne peut être donné comme indice.** Si ANGLAIS est le mot à découvrir, vous ne pouvez pas dire "Angleterre".
- **Aucun geste** ! Vous ne pouvez frapper des mains pour faire deviner APPLAUDISSEMENTS. Ou encore montrer votre oreille pour indiquer "ECOUTER".
- **Pas d'effets sonores ou de bruits, telles des explosions ou des bruits de moteur.**
- **Vous ne pouvez pas indiquer que le mot "sonne comme" ou "rime avec" un autre mot.**
- **Vous ne pouvez pas dire le mot à faire deviner dans une autre langue.**
- **Vous ne pouvez pas utiliser d'abréviation ou d'initiales si elles représentent ce qu'il y a sur la carte.** Par exemple si le mot à deviner est TELEVISION, vous ne pouvez pas dire TV.
- **Si le mot à deviner ou les mots Taboo sont faits d'initiales, vous ne pouvez pas utiliser les mots qu'ils représentent.**
  Par exemple pour P.D.G.
  Vous ne pouvez dire : "Président", "Directeur" ou "Général".

Quand vous commencez votre tour sur une case verte, jouez :

15 mots max

2 MINS

15

Faites deviner autant de mots que possible, en utilisant au maximum 15 mots par tour – Choisissez avec soin !

INDICE : Transylvanie ?

REPONSE : Dracula ?

1. Allez vous asseoir avec l'autre équipe (aucune personne de votre équipe ne verra les mots).
2. Un joueur de l'équipe adverse prend le sablier. Vous avez droit à un double sablier, il le retournera donc à la fin de l'écoulement du premier. Il vous préviendra quand votre seconde minute commencera.
5. Quand vous êtes prêt, prenez une carte 15 mots et regardez le premier mot. Le joueur qui s'occupe du sablier le retourne.
4. Aussi vite que possible, donnez des indices à vos équipiers pour qu'ils prononcent le mot à deviner. Il n'y a pas de mots Taboo, mais si vous prononcez tout ou partie du mot à deviner, l'autre équipe fera sonner Gros Bill.
5. À chaque fois que vous prononcez un mot pour faire deviner le mot à trouver, un joueur de l'autre équipe déplace le pion d'une case sur la règle. Ils vous indiqueront quand vous n'aurez plus de mots.
6. Alors que vous donnez des indices, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de limite au nombre de mots qu'ils peuvent donner.
7. Procédez ainsi pour tous les mots de la carte avant d'en prendre une autre. Pour passer, dites **"je passe"** et passez au mot suivant. Chaque fois que vous passez, cela vous coûte un mot sur les 15 !
8. Continuez de jouer jusqu'à ce que : **A.** Le temps imparti est écoulé ou **B.** Le compte-mots arrive sur le 1 de la règle.
9. Déplacez le pion de votre équipe d'une case par mot qui a été découvert.
10. Placez toute carte où des mots ont été trouvés au centre du plateau, **face cachée**.
11. Retournez du côté de votre équipe. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.

Quand vous commencez votre tour sur une case jaune, jouez :

Taboo Dessin

2 MINS

Dessinez pour faire deviner à vos amis le mot à trouver. Laissez parler l'artiste qui est en vous !

Mot à deviner

1. Prenez le carnet de croquis et le crayon.
2. Un joueur de l'équipe adverse prend le sablier. Vous avez droit à un double sablier, il le retournera donc à la fin de l'écoulement du premier. Il vous préviendra quand votre seconde minute commencera.
5. Quand vous êtes prêt, prenez la première carte de la pile Taboo Dessin. Regardez le premier mot à dessiner, demandez ensuite à un membre de l'autre équipe de garder la carte pour vous, aucun de vos partenaires ne doit voir la carte.
4. Aussi vite que possible, commencez à dessiner le mot à deviner, sans parler.
5. Alors que vous dessinez, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de limite au nombre de mots qu'ils peuvent donner.
6. Procédez ainsi pour tous les mots de la carte avant d'en prendre une autre. Pour passer, dites **"je passe"** et regardez le mot suivant.
7. Continuez de jouer jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé.
8. Déplacez le pion de votre équipe d'une case par mot qui a été découvert.
10. Placez toute carte où des mots ont été trouvés au centre du plateau, **face cachée**.
11. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.

Taboo

- **Aucun mot ne doit être prononcé, tout "Oui" et "Non".**
- **Aucun son ou effet sonore ne doit être émis.**

Taboo Dessin uniquement :

- **Aucune écriture sur les images.**

Quand vous commencez votre tour sur une case bleue, jouez :

Gros Bill

1 MIN

Faites trouver par Gros Bill les mots que doivent trouver vos équipiers.

Saut à l'élastique !

1. Allez vous asseoir avec l'autre équipe.
2. Un joueur de l'équipe adverse vous montrera les cartes, pour vous laisser les deux mains libres afin de manipuler Gros Bill. Un autre s'occupe du sablier.
3. Quand vous êtes prêt, demandez à voir la première carte de la pile Gros Bill et regardez le premier mot. Le joueur qui s'occupe du sablier le retourne.
4. Aussi vite que possible, faites trouver les mots à trouver par Gros Bill.
5. Alors que vous tombez Gros Bill dans tous les sens, vos coéquipiers crient le mot qu'ils pensent avoir à deviner. Il n'y a pas de limite au nombre de mots qu'ils peuvent donner.
6. Procédez ainsi pour tous les mots de la carte avant d'en prendre une autre. Pour passer, dites **"je passe"** et regardez le mot suivant.
7. Continuez de jouer jusqu'à ce que le temps imparti soit écoulé.
8. Déplacez le pion de votre équipe d'une case par mot qui a été découvert.
9. Placez toute carte où des mots ont été trouvés au centre du plateau, **face cachée**.
11. Retournez du côté de votre équipe. C'est maintenant à vos adversaires de jouer.