

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

**ESCALE À JEUX**



L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

TABOO

'GE TON CORPS

Le jeu où le corps prend la parole



CONTENU : 230 cartes recto-verso, un sablier, un buzzer, un bloc de marque.

BUT DU JEU

Le but du jeu est d'être la première équipe à atteindre 25 points en faisant deviner différents mots à votre équipe par le mime.

A VOS MARQUES...

Les joueurs se divisent en deux équipes. Nous les appellerons l'équipe bleue et l'équipe rouge. Cela n'a pas d'importance si les équipes ne sont pas composées du même nombre de joueurs : l'équipe qui a un joueur en moins fait simplement jouer une même personne pendant deux tours.

Prenez un des paquets de cartes, vérifiez que toutes les cartes de la même couleur sont du même côté et mélangez-les. Mettez ce paquet au centre de la zone de jeu. Le côté de la carte qui est caché est celui avec lequel vous allez jouer.

PRETS...

Mettez-vous d'accord sur l'équipe qui commence la partie. Maintenant, supposons que c'est à vous, l'équipe rouge, de jouer : l'un des membres de votre équipe sera le Manipulateur pour ce tour.

Le Manipulateur commence en choisissant un joueur de l'équipe bleue pour être sa Marionnette. Placez votre Marionnette face à votre équipe de sorte à ce que tous les joueurs puissent la voir.

L'arbitre !

Un des joueurs de l'équipe bleue est désigné pour être arbitre. Il retourne la première carte du paquet et la fait voir au Manipulateur, mais PAS à la Marionnette ou aux membres de l'équipe rouge. Les autres joueurs de l'équipe bleue peuvent voir la carte s'ils le désirent.

Le côté de la carte avec laquelle vous jouez a toujours deux mots : un mot simple (pour un point) et un mot plus difficile (pour deux points). Vous devez **toujours** commencer par le mot simple (un point) avant de passer au mot plus difficile (deux points). Pour la seule exception à la règle, voir paragraphe "PASSER UN MOT" page suivante.

QUALITES D'UNE MARIONNETTE :

Une Marionnette doit :

- Etre flexible (pas molle ou raide),
- Rester dans la position donnée par le Manipulateur (tant que cette position n'est pas incompatible avec les lois de la gravité),
- Coopérer le plus possible avec le Manipulateur.

PARTEZ !

L'arbitre prend le contrôle du buzzer et un joueur de l'équipe bleue retourne le sablier pour commencer le compte à rebours.

Votre équipe doit alors deviner le mot figurant sur la carte. Aussi vite que possible, faites bouger votre Marionnette pour lui faire mimer le mot à deviner. Bien entendu, plus votre Marionnette sera coopérative, plus vous pourrez faire deviner de mots ! Ne la brusquez donc pas trop ! Sachez que vous pouvez également participer au mime sous réserve de ne pas vous substituer à votre Marionnette. Exemple : pour faire deviner le mot "boxer", le Manipulateur peut faire faire un crochet par la Marionnette dans sa direction et mimer le coup reçu. En aucun cas il ne peut lui-même mimer le crochet.

PAS TABOO !

- Si le Manipulateur n'est pas autorisé à parler, il peut tout de même demander à la Marionnette de faire des bruits. Pour cela, il lui souffle à l'oreille le bruit à réaliser de sorte à ce que les autres joueurs ne puissent pas l'entendre. Le Manipulateur pourra demander à la Marionnette de faire ce bruit soit en permanence, soit à un moment précis (qu'il devra lui indiquer en disant « maintenant »).
- Le Manipulateur peut également demander à la Marionnette de faire des mimiques. En se mettant face à la Marionnette (de sorte que les autres joueurs ne puissent le voir), le Manipulateur lui montre la mimique à réaliser. Le Manipulateur pourra demander à la Marionnette de faire cette mimique soit en permanence, soit à un moment précis (qu'il devra lui indiquer en disant « maintenant »).
- Enfin, le Manipulateur peut avoir recours à des objets sous réserve que ces objets ne font pas partie de l'interdiction ou ne représentent pas le mot à deviner. Exemple : s' il doit faire

deviner « télécommande », il ne peut pas l'utiliser. En revanche, s'il doit faire deviner « zapper », il peut utiliser une télécommande.

TABOO !

- La manière la plus simple de mimer un mot est bien souvent Taboo ! Chaque mot à faire deviner a son **action TABOO**, c'est à dire une action que vous ne pouvez pas faire mimer à votre Marionnette. Si jamais elle mimait cette action, l'arbitre vous le fera savoir en faisant retentir le buzzer et l'équipe adverse marquera un point.
- L'arbitre doit également veiller à ce que vous ne brisiez pas votre silence : **le manipulateur n'est pas autorisé à dire un mot !** (Voir paragraphe " PAS TABOO ! " pour les exceptions à la règle). Si vous parlez, vous serez buzzé et vous ne marquez pas de point. Passez alors au mot suivant.

DEVINER

Lorsque vous faites poser et bouger votre Marionnette, votre équipe peut donner autant de réponses qu'elle le souhaite. Il n'y a pas de pénalités pour les réponses fausses.

Dès que votre équipe a deviné ce que la Marionnette mimait, passez au mot suivant : soit le mot plus difficile sur la même carte (défi à deux points), soit (si vous avez déjà fait mimer les 2

défis de la carte) le mot à un point de la carte suivante. A vous de faire deviner le plus de mots possibles dans le temps imparti (environ 1 minute 30).

Remarque : la bonne réponse correspond à l'action, la personne ou l'objet dont le nom est écrit en **gras** sur la carte.

Durant le jeu, l'arbitre doit être prêt à faire voir la carte au Manipulateur au cas où ce dernier ne s'en souviendrait plus.

PASSER UN MOT

Si vous pensez qu'un mot est impossible à faire deviner, vous pouvez passer ce mot et essayer le suivant. Au cours d'un tour, vous pouvez passer un mot librement (c'est à dire sans pénalité) une seule fois et en passer un autre avec une pénalité (une seule fois également). Après cela, vous êtes obligé de faire mimer tous les mots suivants.

Passer un mot librement :

Vous pouvez passer un mot à un point ou à deux points librement.

Par exemple, si vous passez votre tour sur un mot à un point, passez directement au mot à deux points. OU, si vous pensez qu'un mot à deux points est impossible, passez au mot à un point sur la carte suivante.

REGLES DU JEU RAPIDES :

- Constituez 2 équipes, « rouges contre bleus ».
- Choisissez un joueur de l'équipe rouge qui sera le Manipulateur. Il choisit un joueur de l'équipe bleue pour être sa Marionnette.
- Un joueur bleu est désigné comme étant l'arbitre. Il garde toujours un œil sur le Manipulateur.
- L'arbitre prend une carte sur le dessus de la pile et la fait voir au Manipulateur.
- Sans dire un mot, le Manipulateur joue maintenant avec sa Marionnette pour que l'équipe rouge puisse deviner les mots à un point et à deux points qui seront mimés. Pour faire deviner ses mots, le Manipulateur pourra indiquer à sa Marionnette les mimiques ou les bruits qu'elle devra faire.
- L'équipe rouge continue à donner les réponses qu'elle souhaite, jusqu'à ce qu'elle ait trouvé la bonne réponse. Le Manipulateur fait deviner autant de mots qu'il peut dans le temps imparti, il peut passer un mot seulement deux fois par tour.
- L'arbitre est responsable du buzzer et l'utilise si le Manipulateur fait l'action TABOO ! Chaque buzz donne un point à l'autre équipe.
- Lorsque le temps est écoulé, totalisez les points et marquez-les sur le bloc de marque.
- Les équipes échangent les rôles.
- La première équipe qui réussit à totaliser 25 points gagne la partie.

Passer un mot avec une pénalité :

Passer un mot avec une pénalité n'est possible que pour les mots à deux points. Si vous choisissez cette option, l'équipe adverse marquera un point.

LE TEMPS EST ECOULE !

Lorsque l'équipe bleue dit que le temps est écoulé, comptez les points pour ce tour :

- Vous marquez un ou deux points pour chaque mot deviné par votre équipe,
- L'équipe adverse marque un point par mot buzzé et un point si vous avez passé un mot avec pénalité,
- Un mot non deviné lorsque le temps est écoulé ne vaut aucun point.

Marquez les points de chaque équipe. Récupérez les cartes utilisées et placez-les dans une pile à part. C'est au tour de l'autre équipe de jouer.

Un membre de l'équipe bleue choisit un joueur de l'équipe rouge pour être sa Marionnette. Un membre de l'équipe rouge est désigné pour être l'arbitre et prend en charge le buzzer. Le jeu continue de la même manière.

Faites en sorte que chacun à son tour soit la Marionnette !

Lorsque vous avez terminé de jouer avec un côté du paquet de cartes, retournez-le et jouez avec l'autre côté.

VICTOIRE !

La première équipe qui atteint 25 points gagne la partie (l'équipe qui est seconde peut prendre sa revanche).

Vous pouvez décider du nombre de points à marquer pour gagner la partie en fonction du temps que vous souhaitez jouer.

© 2000 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.

© 2000 Hasbro International Inc. Tous droits réservés.


Distribué en France par Hasbro France S.A. - 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., 't Hofveld 6 D, 1702 Groot-Bijgaarden.

Distribué en Suisse par Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2,

CH-8965 Berikon.

 Mise en garde : Ne pas laisser le buzzer à la portée des enfants de moins de 3 ans.



110013999101