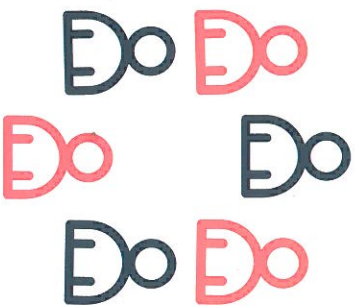


1. MISE EN PLACE DU JEU

1 FORMEZ 2 ÉQUIPES

Placez-vous comme indiqué ci-dessous, cela vous permettra de surveiller l'autre équipe.

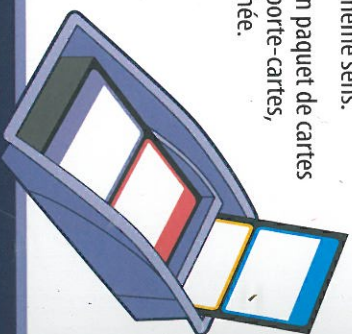


2 PRÉPAREZ LES CARTES

- Décidez avec quelle couleur vous allez jouer pour cette partie (et utilisez des cartes de couleur différente la prochaine fois pour ne pas tomber sur les mêmes mots).

- Placez bien toutes les cartes dans le même sens.

- Placez un paquet de cartes dans le porte-cartes, face cachée.



2. BUT DU JEU

Vous devez faire deviner à votre équipe le mot indiqué en haut de la carte sans utiliser les 5 mots Taboo indiqués en-dessous. Sinon l'autre équipe vous buzzera !

EXEMPLE :

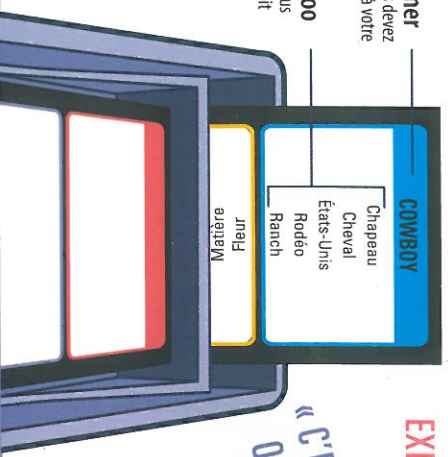
« C'EST UN HOMME
QUI SAIT
MANIER LE LASSO... »

Mot à deviner

Le mot que vous devez faire prononcer à votre équipe.

5 mots Taboo

Les mots que vous n'avez pas le droit d'utiliser.



3. JOUER

Une équipe doit deviner un mot pendant que l'autre vérifie qu'aucun mot Taboo n'est utilisé.

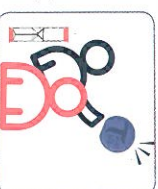
À VOTRE TOUR :

1 L'équipe A choisit le joueur donneur d'indices pour ce tour. Ce joueur prend le porte-cartes.



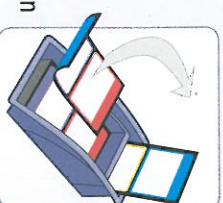
2 L'équipe B est responsable du sablier et choisit le joueur responsable du buzzer pour ce tour.

• Ce joueur se place derrière le donneur d'indices et si celui-ci utilise un des mots Taboo de la carte, il appuie immédiatement sur le buzzer !



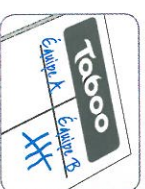
3 Le donneur d'indices de l'équipe A commence dès que l'équipe B retourne le sablier. Il doit alors :

- Retourner la première carte du paquet.
- Commencer à décrire le mot à faire deviner sans utiliser les mots Taboo.
- Mettre de côté toute carte qui aura été buzzée ou passée.
- Retourner une nouvelle carte dès qu'un mot est deviné par son équipe et ce, jusqu'à la fin du sablier.



4 Lorsque le temps du sablier est écoulé, le tour de l'équipe A est terminé.

- **L'équipe A marque 1 point** pour chaque mot deviné.
- **L'équipe A donne 1 point** à l'équipe B pour chaque mot buzzé ou passé.



5 C'est ensuite à l'équipe B de jouer. Les rôles sont donc inversés.

QUAND BUZZER ?

Vous devez buzzer dès qu'une des ces règles n'est pas respectée :

- Il est interdit de dire une partie des mots inscrits sur la carte. Ex : vous ne pouvez pas dire « rail » ou « fer » si le mot à faire deviner est « ferraille ».
- Il est interdit de faire des gestes.
- Il est interdit de dire que le mot à faire deviner « rime avec » ou « ressemble à ».
- Il est interdit d'utiliser des abréviations ou des initiales. Ex : vous ne pouvez pas dire « TV » pour faire deviner « télévision ».
- Il est interdit de faire des bruitages, tels une explosion ou le bruit d'un engin. Par contre, vous pouvez chanter si le cœur vous en dit !

