

Règles du Taboo

Comment jouer à Taboo

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Faire deviner un maximum de mots à votre équipe sans prononcer les mots interdits inscrits sur la carte.
- **Mécanique principale** : Donner des indices oraux sous pression du temps, en évitant les 5 mots « tabous ».
- **Condition de victoire** : La première équipe qui atteint la case Arrivée sur le plateau remporte la partie.

Taboo, c'est LE jeu d'ambiance qui va mettre votre vocabulaire et votre créativité à rude épreuve. Imaginez : vous devez faire deviner le mot « globe » à vos coéquipiers, mais vous n'avez pas le droit de dire « sphère », « boule », « tourner », « monde » ou « terre ». Pas si simple, hein ? C'est exactement ce qui rend ce jeu aussi hilarant ! Si vous aimez les jeux de devinettes comme [le Qui est-ce ?](#) ou [Blanc-manger Coco](#), vous allez adorer Taboo.

Ce qu'il vous faut pour jouer

Avant de lancer votre première partie, vérifiez que vous avez bien tout le matériel suivant :

- Un **plateau de jeu** avec des cases numérotées et des cases spéciales
- Un paquet de **cartes Taboo** (chaque carte comporte un mot à deviner et 5 mots interdits)
- Un **distributeur de cartes**
- Un **sablier** pour chronométrer chaque tour
- Un **buzzer** pour signaler les erreurs
- Deux **pions** (un par équipe)

Il vous faudra au minimum 4 joueurs pour former deux équipes. Plus on est de fous, plus c'est

drôle !

Mise en place de la partie

Former les équipes

Séparez les joueurs en deux groupes : **équipe A** et **équipe B**. Pas de panique si une équipe compte un joueur de plus que l'autre, ça fonctionne quand même. Chaque équipe prend un **pion** et le place sur la **case Départ** du plateau.

S'installer autour de la table

C'est un détail qui change tout : installez-vous en alternant les équipes autour de la table. Un joueur de l'équipe A, puis un joueur de l'équipe B, puis un joueur de l'équipe A, et ainsi de suite. Pourquoi ? Parce que pendant votre tour, les adversaires assis à côté de vous auront un rôle de surveillance. Le **sablier** doit être visible par tous.

Préparer les cartes

Glissez un paquet de **cartes** dans le **distributeur**. Veillez à ce que toutes les cartes de la même couleur soient orientées dans le même sens. Décidez quelle équipe commence, et c'est parti !

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Le rôle du donneur d'indices

Le joueur dont c'est le tour devient le **donneur d'indices**. Il prend le **distributeur de cartes** devant lui. Les deux joueurs adverses assis à ses côtés jouent un rôle spécial :

- Celui à sa **gauche** gère le **sablier**
- Celui à sa **droite** tient le **buzzer**, prêt à intervenir

Quand le donneur d'indices est prêt, il tire une **carte** du distributeur. Au même moment, le

joueur de gauche retourne le **sablier** et le chrono démarre !

Faire deviner les mots

Sur chaque carte, vous verrez :

- En haut : le **mot à faire deviner**
- En dessous : les **5 mots tabous** que vous n'avez absolument pas le droit de prononcer

Seuls vous et les adversaires qui vous encadrent pouvez voir la carte. Vos coéquipiers, eux, ne voient rien. Commencez à donner des indices à votre équipe le plus vite possible ! Vos coéquipiers crient leurs propositions sans aucune pénalité pour les mauvaises réponses.

Dès qu'un coéquipier trouve le bon mot, posez la carte dans le compartiment marqué « ✓ » (c'est un point gagné !), puis piochez immédiatement une nouvelle carte et continuez.

Enchaînez ainsi jusqu'à ce que le **sablier** soit écoulé.

Petite astuce : ne vous acharnez pas sur un mot difficile. Le temps file vite et il vaut souvent mieux passer à la carte suivante pour marquer plus de points !

Le droit de passer une carte

Si un mot vous semble vraiment trop compliqué, vous pouvez **passer** une carte en la plaçant dans le compartiment « ★ ». Prenez-en une nouvelle et continuez à jouer. Attention : vous n'avez le droit de passer **qu'une seule carte par tour** sans pénalité.

Le buzzer et les mots interdits

Quand le buzzer retentit

L'adversaire qui tient le **buzzer** surveille tout ce que vous dites. Si vous enfreignez une règle, il appuie sur le buzzer et explique brièvement la raison. La carte est alors considérée comme perdue et placée dans le compartiment « X ». Vous prenez une nouvelle carte et vous continuez.

La liste complète des interdits

Voici tout ce que vous n'avez **pas le droit de faire** quand vous donnez des indices :

- **Dire un des 5 mots tabous** inscrits sur la carte
- **Dire une partie du mot à deviner** : si le mot est « ferraille », vous ne pouvez dire ni « fer » ni « rail »
- **Utiliser une forme dérivée du mot** : si le mot est « règle », interdit de dire « règlement »
- **Mimer le mot** : pas de gestes pour illustrer votre indice
- **Faire des bruitages** : pas d'imitation de moteur ou d'explosion (mais vous pouvez chanter !)
- **Dire que le mot rime avec ou ressemble à un autre mot**
- **Utiliser des abréviations ou initiales** : pas de « TV » pour « télévision »
- **Si le mot est un sigle** : interdit de prononcer les mots complets (pour « SNCF », interdit de dire « société » ou « chemin de fer »)

Par exemple, pour faire deviner le mot « couple », vous pourriez dire « quand un homme et une femme s'aiment » ou « synonyme de paire ». Mais si vous dites « Marie l'était avec Joseph » et que « mariage » est un mot tabou, le buzzer retentira car « Marie » est contenu dans « mariage » !

Comment compter les points

À la fin de chaque tour (quand le sablier est écoulé), on fait les comptes :

Situation	Effet sur le score
Carte devinée correctement (compartiment ✓)	+1 point pour votre équipe
Carte « buzzée » ou perdue (compartiment X)	L'équipe adverse recule son pion d'1 case par carte perdue
Carte passée (compartiment ★, 1 gratuite par tour)	Aucune pénalité (1 seule par tour)
Carte en cours quand le sablier se vide	Retirée du jeu, non comptabilisée

Avancez votre **pion** sur le **plateau** d'autant de cases que de mots trouvés. Puis comptez les

cartes perdues de l'adversaire : l'équipe adverse recule son pion du même nombre.

[IMAGE_FIN]

Les cases spéciales du plateau

Le plateau comporte des **cases spéciales** qui pimentent la partie. Quand votre pion s'arrête sur l'une d'elles, l'effet s'applique au tour suivant de votre équipe :

- **Case double sablier** : le donneur d'indices dispose de **deux durées de sablier** au lieu d'une. Plus de temps pour marquer des points !
- **Case joueur unique** : le donneur d'indices choisit **un seul coéquipier** qui sera le seul autorisé à donner des réponses. Les autres membres de l'équipe doivent rester silencieux.
- **Case joueur unique + double sablier** : combinaison des deux effets : un seul coéquipier peut répondre, mais vous bénéficiez de deux durées de sablier.

Conseil stratégique : quand vous tombez sur la case « joueur unique », choisissez le coéquipier avec qui vous avez le plus de complicité. Un binôme bien rodé peut marquer autant de points qu'une équipe entière !

Enchaîner les tours et gagner la partie

Passer au joueur suivant

Une fois le tour terminé, rassemblez toutes les cartes jouées et replacez-les à l'arrière du paquet. Le **distributeur**, le **sablier** et le **buzzer** passent au joueur suivant, qui appartient à l'autre équipe. Les rôles s'inversent : ce sont maintenant les membres de la première équipe qui surveillent et tiennent le buzzer. Si une équipe a un joueur de moins, l'un de ses membres sera **donneur d'indices** deux fois.

Remporter la victoire

La première équipe dont le **pion** atteint la **case Arrivée** sur le plateau gagne la partie ! Si vous avez épuisé tous les mots d'un côté des cartes, retournez-les pour jouer avec les mots de

l'autre face.

Variantes pour corser le jeu

Une fois que vous maîtrisez les règles de base, vous pouvez ajouter des contraintes supplémentaires pour rendre la partie encore plus intense (mettez-vous d'accord avant de commencer) :

- **Passer coûte un point** : chaque carte passée rapporte 1 point à l'équipe adverse
- **Pas de noms de marques** : interdiction d'utiliser des marques comme indices (par exemple, pas de « Ferrari » pour faire deviner « voiture »)

Ces variantes sont parfaites pour les joueurs expérimentés qui trouvent la version classique trop facile. Et si vous cherchez d'autres jeux qui font chauffer les neurones, jetez un oeil aux [règles du 5 Secondes](#) ou tentez un défi logique avec [le Mastermind](#). Bonne partie !