

Doel van het spel

Als eerste team de finish bereikt door je team woorden te laten raden zonder dat je de Taboe-woorden gebruikt.

SPELREGELS IN HET KORT

1. Verdeel de spelers in twee teams en ga als je aan de beurt bent bij het andere team zitten.
2. Één lid van het andere team draait de zandloper om en een ander pakt de pieper.
3. Pak een kaart en omschrijf het raadwoord aan je teamgenoten zonder ook maar één van de Taboe-woorden te gebruiken. Als je een Taboe-woord gebruikt of een van de regels voor aanwijzingen overtreedt, drukt het woord raden, pak je de overtreedt, druk het woord raden, pak je de volgende kaart en je omschrijf weer is.
4. Als je teamgenoten raadt zodra de zandloper leeg is.
5. Stopt zodra 1 punt voor elk woord dat je teamgenoten hebben geraden. Verplaats je teamplion het gescoorde aantal vakjes 1 punt voor elk Taboe-woord tegenstanders krijgen 1 punt voor elk Taboe-woord dat je hebt gebruikt.

AFBEELDING 1

Voordat het spel kan beginnen

1. Zet de kaarten in het speciale vakje van de doos (zie afb. 1). Zorg dat alle kaarten met dezelfde kleur naar voren staan.
2. Verdeel de spelers in twee teams. Het maakt niet uit of het ene team een speler meer heeft dan het andere.
3. Leg het speelbord op een vlakke ondergrond en zet de twee teamplionen op het startvakje. Elk team kiest een kleur.
4. Zorg dat alle spelers de zandloper kunnen zien.

Elke kaart is verdeeld in vier kleurvlakken, twee op de voorkant en twee op de achterkant. Spreek voordat je gaat spelen af welke kleur woorden je dit spel gaat gebruiken. Telkens wanneer je aan de beurt bent, moet je alleen het woord van de afgesproken kleur omschrijven. Dan pak je een andere kaart en je kiest weer

Taboe

Het spel van de VERBODEN woorden!

Inhoud:

speelbord, 529 Taboe-kaarten, 2 pionnen,
1 zandloper, 1 Taboe-pieper.

het woord van dezelfde kleur, enzovoort. Als alle kaarten zijn gebruikt, draai je de stapel om en je kiest een andere kleur.

Taboe-woorden

Onder elk raadwoord staan vijf Taboe-woorden – dit zijn de woorden die je niet mag gebruiken terwijl je het raadwoord voor je teamgenoten omschrijft.

Als je aan de beurt bent

1. Spreek af welke speler mag beginnen. Als je aan de beurt bent, ga je bij de tegenpartij zitten.
2. De spelers (van de tegenpartij) die naast je zitten pakken de zandloper en de "pieper", klaar om te "pieperen" wanneer jij een Taboe-woord gebruikt!
3. Als je er klaar voor bent, pak je de eerste kaart. Op dat moment draait de speler met de zandloper deze om. Alleen jij en de spelers van de tegenpartij mogen de kaart zien.
4. Nu begin je zo snel mogelijk aanwijzingen te geven om jouw teamgenoten het raadwoord te laten zeggen. Je mag de vijf Taboe-woorden onder het raadwoord niet gebruiken én pas op dat je geen van de Regels voor Aanwijzingen (zie achterkant) overtreedt.
5. Terwijl jij je aanwijzingen geeft, roepen je teamgenoten woorden in de hoop dat zij het raadwoord raden. Er staat geen straf op fout raden.
6. Als je team het woord goed raadt, zet je de kaart in het 'geraden'-vak met de ✓ en je pakt een nieuwe.

7. Blijf doorspelen totdat de zandloper leeg is.

8. Tel je punten (zie Puntentelling) en verplaats je teamplion. Ga tot slot weer bij je eigen team zitten.

9. Leg de kaarten die je hebt gebruikt uit het spel, in het vak met de ✱. Nu is het andere team aan de beurt en speelt zoals hierboven omschreven.

10. De teams blijven om de beurt spelen waarbij voor elke nieuwe beurt een ander teamlid de raadwoorden omschrijft.

De pieper

De leden van de tegenpartij die tijdens jouw beurt naast je zitten, houden nauwkeurig in de gaten of jij geen Taboe-woorden gebruikt.

Als je een Taboe-woord gebruikt of een van de Regels voor Aanwijzingen overtreedt, moeten zij de pieper laten piepen om het aan ledereen te laten weten. Dan moeten ze snel uitleggen waarom ze 'gepiept' hebben en de huidige kaart wordt – op voorwaarde dat beide teams het daarmee eens zijn – uit het spel gelegd, in het vak met de ✱.

Pak vlug een nieuwe kaart en speel verder.

Passen

Terwijl je aan de beurt bent, bepaal jij (en niet je team) of je voor een bepaalde kaart wilt passen. Wanneer je wilt passen, zeg je dit en je legt de kaart uit het spel, in het vak met de ✱. Pak een nieuwe kaart en speel verder. Er staat geen straf op kaarten waar je voor past.

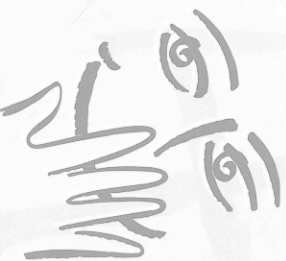
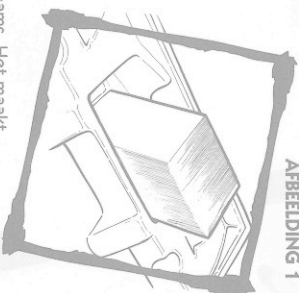
Puntentelling

Je krijgt een punt voor elk raadwoord dat je team tijdens jouw beurt goed raadt. Aan het eind van je beurt, tel je het aantal kaarten in het vak met de ✓ en je verplaatst je teamplion het gescoorde aantal vakjes vooruit.

De tegenstanders krijgen een punt voor elk Taboe-woord dat je hebt gebruikt. Tel het aantal kaarten in het vak met de ✱ en verplaats de teamplion van de tegenstander het gescoorde aantal vakjes vooruit over het speelbord.

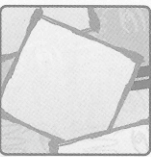
De winnaar

Het eerste team dat de finish op het speelbord bereikt, wint het spel!



De vakjes op het speelbord

Er staan vijf soorten vakjes op het speelbord:



Blijf hier staan tot je volgende beurt.



Jouw team heeft twee maal zoveel tijd voor z'n volgende beurt – de zandloper wordt als hij leeg is nogmaals omgedraaid.



Je team heeft twee maal zoveel tijd voor z'n volgende beurt... maar jullie moeten één persoon kiezen om de woorden te raden.



Kies samen één persoon uit je team die bij de volgende beurt in z'n eentje de woorden moet raden.



Op deze zeven lichtblauwe eindvakjes moet je team minimaal drie woorden goed raden om de teampon te mogen verplaatsen. Als je team minder dan 3 punten scoort, blijft de pion tot de volgende beurt staan waar hij staat.

REGELS VOOR AANWIJZINGEN

- 1. Alle woorden op de kaart én delen daarvan zijn TABOE – ofwel VERBODEN voor aanwijzingen.**
Voorbeeld: als het raadwoord **BLOEMENVAAN** is, mogen "bloem" en "vaan" niet in een aanwijzing voorkomen.
- 2. Alle vormen die zijn afgeleid van de woorden op de kaart zijn TABOE.**
Voorbeeld: als **DRINKEN** een Taboe-woord is, mag "drinkt" of "dronken" niet in een aanwijzing voorkomen.
- 3. Gebaren zijn verboden, ofwel TABOE!**
Voorbeelden: je mag niet klappen als aanwijzing voor "applaus", of op je voorhoofd wijzen als aanwijzing voor "gek".
- 4. Je mag geen geluiden nadoen zoals motorgeluiden of dieren geluiden.**
- 5. Je mag geen aanwijzingen voor het raadwoord geven in de trant van "klinkt als" of "rijmt op".**
- 6. Afkortingen of initialen van woorden of namen die op de kaart staan zijn TABOE!**
Voorbeeld: je mag niet tv gebruiken als het woord "televisie" op de kaart staat.
- 7. Als een raadwoord of Taboe-woord uit een afkorting bestaat, mag je geen van de woorden waar de afkorting voor staat gebruiken.**
Voorbeeld: als er BTW op de kaart staat, mag je de woorden "belasting", "toegewoegde" en "waarde" niet gebruiken.

EXTRA TABOES

- Je kunt het spel nog moeilijker maken door voordat je begint extra regels af te spreken. Bijvoorbeeld deze:
- De tegenpartij scoort ook een punt voor elke kaart waarvoor gepast wordt.
 - Je mag geen merknamen gebruiken om een raadwoord te omschrijven. Je mag dan bijvoorbeeld geen "Hailey Davidson" zeggen om "motor" te omschrijven.

Hoe laat je jouw team het woord **APPEL** zeggen?

Je zou kunnen zeggen:

"Snoep gezond!"
"Hij valt niet ver van de boom."
"Een Granny of een goudrenet."
"Sneeuwwijge at er eenhje."



Probeer het volgende om je team het woord te laten raden:

"Voeger was het een lofgnet."
"Je koopt hem bij de opticien."
"Heren doen hem (op het toilet) meestal omhoog."
"Je kunt er beter mee zien."

BRIL
Nieuw
Bijziend
Ogen
Lezen
WC

PIEPI
PIEPI

Sorry hoor, maar je hebt een van Regels voor Aanwijzingen overtreden... Zien is een deel van "bijziend", en dat is een Taboe-woord!

© 2003 Hersch and Company, Los Angeles, CA 90067.

© 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 30110, 3502 GA Utrecht.
Hasbro consumentenservice: Antwoordnummer 2605, 9500 XJ TER APEL.

E-mail: consumentenservice@hasbro.co.uk

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V., 't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

