

Règle du Taboo : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

Règle de jeu

Faire deviner sans dire les mots tabous

Le Taboo est un jeu d'ambiance en équipe où il faut faire deviner un mot à ses partenaires sans prononcer certains mots interdits. C'est simple à comprendre, très rapide à lancer, mais nettement plus piégeux dès que le sablier tourne et que l'équipe adverse surveille chaque phrase.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

Au Taboo, un joueur fait deviner à son équipe le mot principal d'une carte, sans utiliser les 5 mots interdits associés, sans mime, sans bruitage et sans mot de la même famille. Plus l'équipe trouve de mots avant la fin du sablier, plus elle avance ou marque de points.

En bref

Réponse rapide : au Taboo, un joueur fait deviner à

Au moins 4 joueurs, répartis en 2 équipes

Matériel

Cartes, plateau de 32 cases, 2 pions, sablier et buzzer selon

Objectif

Faire deviner le plus de mots possible sans dire les mots

Type

Jeu de mots, d'ambiance et de rapidité

Le Taboo

Est un jeu de société basé sur l'expression, les synonymes et la rapidité. À chaque tour, un joueur doit faire deviner un mot à son équipe, mais la carte lui impose une contrainte : plusieurs mots évidents sont interdits. C'est précisément cette contrainte qui rend la partie drôle, tendue et parfois franchement chaotique.

Principe et but du jeu

Le principe est de faire deviner un maximum de mots dans un temps limité. Chaque carte contient un mot à faire trouver, accompagné de 5 mots tabous que le joueur ne doit pas prononcer. Si son équipe trouve la bonne réponse, il passe à la carte suivante et continue jusqu'à la fin du sablier.

Le but est donc double : être assez clair pour être compris rapidement, mais assez malin

Règle du Taboo : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

pour éviter les termes interdits. Dire “animal qui galope” pour faire deviner “cheval” peut sembler naturel, mais si “galoper” ou “animal” figure dans la liste interdite, c’est perdu. Le jeu oblige à changer de chemin mental en pleine phrase, ce qui explique les grands moments de solitude autour de la table.

Faire deviner vite

Un bon indice doit mettre l’équipe sur la piste sans être trop long. Plus les explications s’éternisent, moins l’équipe a de chances d’enchaîner les cartes avant la fin du temps imparti.

Éviter les mots interdits

Les mots tabous sont souvent les plus évidents. Il faut donc reformuler, utiliser des associations d’idées, des contraires, des situations ou des exemples autorisés.

Matériel et mise en place

La boîte comprend généralement un plateau de 32 cases, 2 pions pour suivre la progression des équipes, un sablier pour limiter le temps de parole, un buzzer et des cartes avec les mots à faire deviner. Le matériel exact peut varier selon les éditions, mais le cœur du jeu reste le paquet de cartes et la contrainte des mots interdits.

- Formez 2 équipes équilibrées, avec au moins 2 joueurs par équipe.
- Placez les pions sur la case de départ du plateau si vous jouez avec la progression sur plateau.
- Mélangez les cartes et préparez le sablier ainsi que le buzzer pour l’équipe qui surveille.
- Désignez un premier joueur chargé de faire deviner les mots à son équipe.

Déroulement d’une partie

À chaque tour, une équipe tente de trouver le plus de mots possible pendant que l’autre équipe contrôle le respect des interdictions. Le joueur actif pioche une carte, lit le mot à faire deviner et les mots tabous, puis commence à donner des indices à voix haute.

- Un joueur de l’équipe active prend une carte et tente de faire deviner le mot principal à ses coéquipiers.
- Il ne doit pas prononcer les mots tabous indiqués sur la carte, ni des mots de la même racine.
- L’équipe adverse surveille et peut buzzer si une interdiction est enfreinte.
- Si le mot est trouvé, l’équipe marque le point ou avance, puis le joueur passe à la carte suivante.

Règle du Taboo : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

- Quand le sablier est terminé, le tour s'arrête et l'équipe suivante joue.

Règles particulières et cas fréquents

La règle la plus importante concerne les mots interdits. Il ne suffit pas d'éviter exactement le mot écrit : il faut aussi éviter les mots de la même famille lorsque cela revient à donner directement la réponse. Si un mot tabou est "boucherie", dire "boucher" peut donc être sanctionné. Même logique avec les abréviations ou les morceaux trop reconnaissables d'un mot.

Le joueur actif ne doit pas non plus faire de mime, montrer un objet, faire un bruitage ou utiliser une formule du type "ça rime avec..." ou "ça ressemble à...". Le jeu repose sur la parole, pas sur les gestes ni sur les sons. En revanche, une précision amusante existe dans la règle transmise : chanter est autorisé, tant que les mots interdits ne sont pas prononcés. Oui, cela peut donner des performances discutables, mais parfois efficaces.

Exemple : pour faire deviner "charcuterie", les mots interdits peuvent inclure sandwich, boucherie ou saucisse. Pour "cowboy", les mots tabous peuvent être États-Unis, chapeau, cheval, rodéo ou ranch. Dans ces cas-là, il faut passer par des détours : époque, films, personnage, métier, nourriture, rayon de magasin... sans tomber dans le piège de la carte.

Tableau récapitulatif

Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Mot trouvé	L'équipe marque le point ou avance selon le mode de score choisi.	On enchaîne immédiatement avec une nouvelle carte.
Mot tabou prononcé	L'équipe adverse buzze et la carte est perdue pour l'équipe active.	Surveillez les mots évidents, ce sont souvent les pièges.
Même racine	Un mot de la même famille qu'un mot interdit peut être sanctionné.	Reformulez plutôt que de tourner autour du mot interdit.
Geste ou mime	Les gestes ne sont pas autorisés pour faire deviner.	Tout doit passer par des indices verbaux autorisés.
Fin du sablier	Le tour s'arrête immédiatement.	On compte les cartes réussies et on passe à l'équipe suivante.

Règle du Taboo : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

Comment gagner ?

Une partie peut se jouer de deux façons selon l'habitude du groupe ou l'édition utilisée. La première consiste à faire jouer chaque participant au moins une fois comme donneur d'indices, puis à comparer le total de points des deux équipes. La seconde consiste à utiliser le plateau : chaque bonne réponse permet d'avancer, et l'équipe qui atteint la case d'arrivée en premier remporte la partie.

Dans tous les cas, l'équipe gagnante est celle qui devine le mieux sous pression. Pour progresser, mieux vaut donner des indices courts, varier les angles et écouter les premières réponses des coéquipiers. Si l'équipe part dans la mauvaise direction, inutile de répéter le même indice plus fort : changez d'approche, sinon vous perdez du temps et votre dignité avec.

Erreurs fréquentes

Lire trop vite la carte

Avant de parler, repérez les 5 mots interdits. Une demi-seconde de lecture évite souvent un buzzer immédiat.

Utiliser un mot de la même famille

Dire une variante proche d'un mot taboo peut être refusé. Préférez un exemple, une situation ou une idée opposée.

Mimer sans s'en rendre compte

Pointer, dessiner dans l'air ou imiter une action peut donner un indice non autorisé. Gardez les mains calmes, même quand le sablier vous juge.

Jeux proches

Si vous aimez les jeux où il faut réfléchir vite, communiquer clairement ou réagir sous pression, vous pouvez aussi explorer d'autres règles proches par l'ambiance, la logique d'équipe ou la rapidité.

Jeux de Rapidité Qui est-ce ? Scrabble

Questions fréquentes

Peut-on faire des gestes au Taboo ?

Non, les gestes et les mimes ne sont pas autorisés. Le joueur doit faire deviner le mot

Règle du Taboo : comment jouer, faire deviner et gagner



Regle.Net

uniquement avec des indices verbaux autorisés.

Que se passe-t-il si un mot tabou est prononcé ?

L'équipe adverse peut buzzer. La carte est alors considérée comme ratée pour l'équipe active, selon la règle jouée autour de la table.

Combien faut-il de joueurs pour jouer ?

Il faut au moins 4 joueurs afin de former 2 équipes. Le jeu fonctionne mieux quand chaque équipe peut proposer rapidement plusieurs idées.

Peut-on chanter pendant un tour ?

Oui, chanter est autorisé dans la règle indiquée, à condition de ne pas prononcer les mots interdits ni de contourner les autres restrictions.