

## DOEL VAN HET SPEL

Als eerste team het Stervakje in het midden van het speelbord bereiken door de meeste woorden te raden.

### SPEL IN 'T KORT

1. Verdeel de spelers in twee teams. Als je team aan de beurt is, gaat één speler bij de tegenpartij zitten. De tegenstanders draait de zandloper om en je begint te raden. Als je team de eerste beurt heeft, pak je de volgende kaart en laat één speler van je team raden. Als je team de eerste beurt heeft, pak je de volgende kaart en laat één speler van je team raden.
2. Pak een kaart en ontschrijf het TABOE-woord en de andere woorden die erin voorkomen.
3. Pak een kaart en ontschrijf het TABOE-woord en de andere woorden die erin voorkomen.
4. Als je teamgenoten de TABOE-woorden te gebruiken, pak je de volgende kaart en laat één speler van je team raden.
5. Stop als de tijd voorbij is en de nieuwe raadwoord!
6. Stop als de tijd voorbij is en de nieuwe raadwoord!

# Taboe

voorKids

## INHOUD:

- 252 Taboe Junior kaarten in 4 kleuren, speelbord,  
2 plastic pionnen, zandloper en pieper.

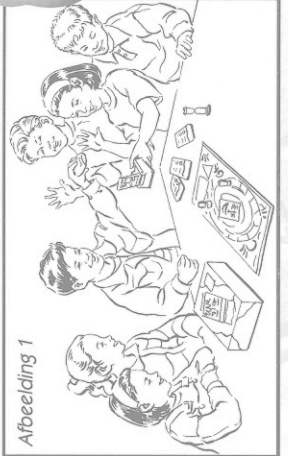
## VOORBEREIDING

1. Vorm twee teams. Het maakt niet uit als het ene team één speler meer heeft dan het andere.
2. Zet de twee pionnen op de pijlvakjes op het speelbord en kies je kleur.
3. Sorteert de kaarten op de vier verschillende kleuren en leg de vier stapeljes naast het speelbord.

Spreek af welk team mag beginnen. Dit team kiest een speler die bij de spelers van het andere team gaat zitten. Deze speler mag als eerste proberen om zijn/haar team zoveel mogelijk punten te laten scoren (zie Afbeelding 1).

In dit voorbeeld spelen de jongens tegen de meisjes. Het meisjeteam kiest één speler die bij de jongens gaat zitten en het spel kan beginnen. **LET OP:** er wordt elke beurt een andere speler gekozen.

Afbeelding 1



## HET SPEL

Als je team aan de beurt is, is elke speler om de beurt degene die bij de tegenpartij gaat zitten en aanwijzingen geeft.

Als jij de speler bent die aanwijzingen geeft, zit je bij de tegenpartij en:

- Een van je tegenstanders heeft de zandloper.
- Een andere tegenstander heeft de pieper.

Als je er klaar voor bent, kijk je op welke kleur jouw teamplon staat en je pakt een kaart van die kleur. Als het de eerste beurt van je team is, begin je altijd met (groen – huis) kaarten. Je mag tijdens je beurt alleen maar kaarten van één kleur gebruiken.

Bijvoorbeeld: je team staat op een oranje vakje. Tijdens je volgende beurt, mogen jullie alleen oranje kaarten gebruiken.

De kaarten zijn verdeeld in vier kleuren en daarmee in vier categorieën:

- Groen – Huis
- Blauw – School
- Oranje – Dieren
- Rood – Dingen die je draagt

Keuken

Eten

Afwassen

Nederlands

Poes

Verhaal

Melk

Woorden

Miauw

T-shirt

Zomer

Katoen

## VLUG!

Hoe laat jij je team KETEL zeggen als je geen THEE of KOKEN mag zeggen?

Je zou het kunnen proberen met:

"Dit ding kan snel water heet maken."

"Hij staat op het fornuis en hij fluit."

"De verwarming heeft er ook eentje."

Tervrij jij je aanwijzingen geeft, roepen je teamgenoten antwoorden. Dus denk snel en pas op dat je geen TABOE-woord zegt – want dan wordt je "gepiept"!

PIEP!

PIEP!

te scoten!



Op het moment dat jij de eerste kaart pakt, draait de speler met de zandloper die om en de speler met de pieper laat hem piepen ten teken dat je beurt begint. Je teamgenoten mogen de kaarten niet zien.

Geef zo snel je kunt aanwijzingen voor het Raadwoord op de kaart. Je mag losse woorden of complete zinnen gebruiken – zo lang je maar niet de twee TABOE-woorden gebruikt! De TABOE-woorden staan onder het Raadwoord. Je teamgenoten moeten het woord dat jij omschrijft proberen te raden.

Elke keer dat je team een woord goed raadt, verdienen je een punt (zie Puntentelling). Foute antwoorden worden niet bestraft. Als je team een woord goed raadt, leg je de kaart opzij. Als je nog tijd over hebt, pak je een nieuwe kaart van dezelfde kleur en je geeft aanwijzingen voor het nieuwe woord.

Blijf zo doorspelen tot het zand in de zandloper op is. De speler met de pieper laat hem nu een paar keer piepen ten teken dat je beurt is afgelopen. Stop met aanwijzingen geven. Als een woord niet binnen de tijd geraden wordt, leg je de kaart op een weglegstapel. Je team krijgt geen punt voor deze kaart. Als je beurt voorbij is, tel je de goed geraden woorden en je verplaatst je teampon over het speelbord. Nu is het andere team aan de beurt; zij kiezen een speler die bij de tegenpartij gaat zitten en aanwijzingen gaat geven.

## DE PIEPER

Tijdens je beurt luistert het andere team heel goed naar je aanwijzingen. Als je een van de twee TABOE-woorden gebruikt of een van de Regels voor aanwijzingen (zie hieronder) overtreedt, moet het andere team de pieper laten piepen. Dit betekent dat de kaart verloren is en je kunt er geen punt voor krijgen. Leg de kaart op de weglegstapel en pak snel een andere om verder te gaan.

### REGELS VOOR AANWIJZINGEN

- Alle woorden op de kaart en woorden die daarvan zijn afgeleid, zijn TABOE – ofwel bijvoorbeeld "leerling" is, mag je niet "leren" zeggen.
- Je mag geen afkortingen van woorden die op de kaart staan gebruiken. Als er bijvoorbeeld "televisie" op de kaart staat, mag je niet tv zeggen.
- Je mag niet zeggen dat het raadwoord "klinkt als" of "rijmt op".

## PASSEN VOOR EEN KAART

Je mag tijdens je beurt ook besluiten te passen voor een kaart. Dan leg je hem gewoon op de weglegstapel en je pakt een nieuwe. Je krijgt geen punt voor een kaart waarvoor je past. LET OP: als je een woord te moeilijk vindt, is het vaak slimmer om voor een kaart te passen dan een hoop tijd te verspillen aan het uitleggen ervan.

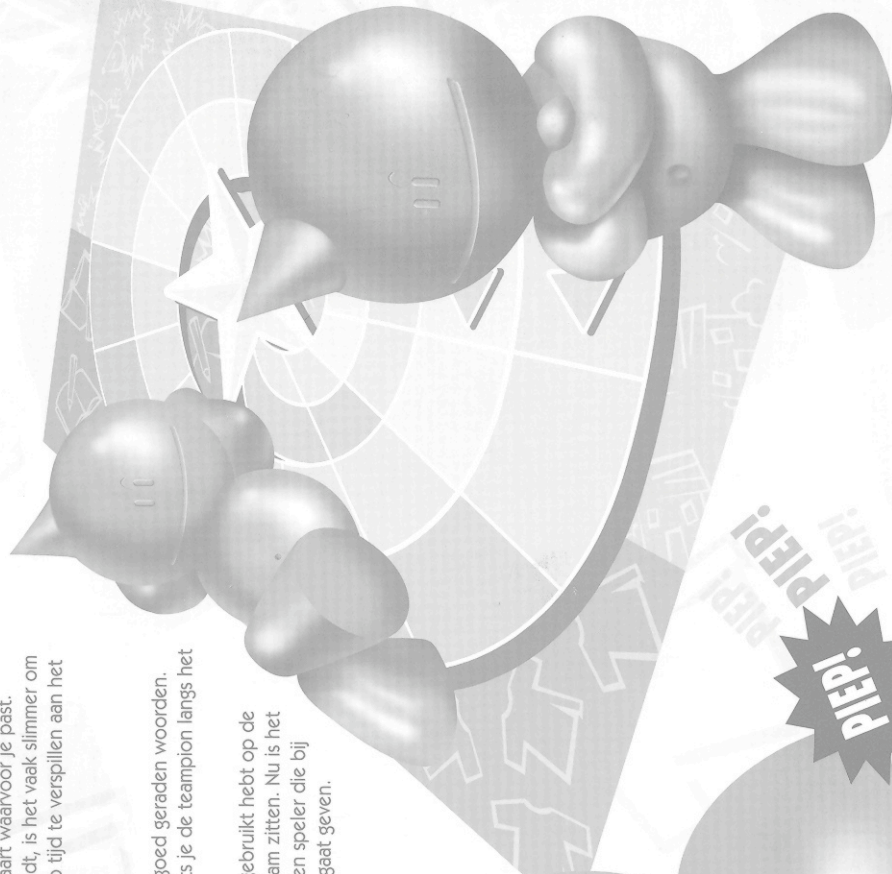
## PUNTENTELLING

Als je beurt voorbij is, tel je het aantal goed geraden woorden. Dat is je score en zoveel vakjes verplaats je de teampon langs het pad van jouw team.

Leg alle kaarten die je tijdens je beurt gebruikt hebt op de weglegstapel en ga weer bij je eigen team zitten. Nu is het andere team aan de beurt; zij kiezen een speler die bij jouw team gaat zitten en aanwijzingen gaat geven.

## DE WINNAAR

Het eerste team dat het Stervakje in het midden van het speelbord bereikt, wint het spel!



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

© 2003 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.

Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.

Hasbro consumentenservice:

Antwoordnummer 2605, 9500 XJ TER APEL.

E-mail: [consumentenservice@hasbro.co.uk](mailto:consumentenservice@hasbro.co.uk).

Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,

't Hofveld 6D, 1702 Groot-Bijgaarden.

☎02/467 33 60.



120312600104