

TABOE

SPELREGELS

DIT IS TABOE!

Hoe laat u iemand van uw team het woord APPEL raden?

U mag de woorden ROOD, VRUCHT, TAART, SAP of KLOKHUIS niet gebruiken. Die woorden zijn TABOE!

Probeer één van deze aanwijzingen:

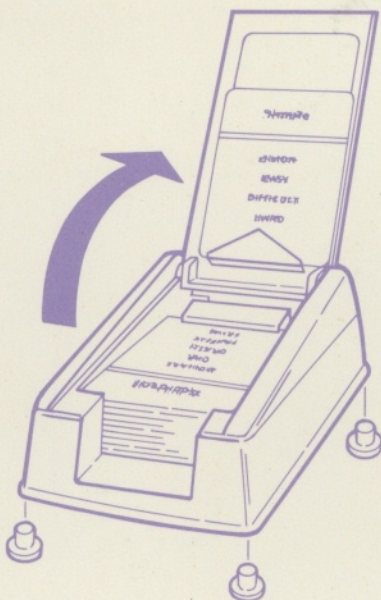
- "Snoep gezond!"
- "Er zitten pitjes in"
- "Een Granny Smith of een goudrenet"
- "Je kunt er eentje voor de dorst hebben"
- "Wilhelm Tell legde hem op het hoofd van zijn zoon"

DOEL VAN HET SPEL

De meeste punten scoren door woorden goed te raden.

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1. Druk de rubber voetjes in de vier gaatjes aan de onderkant van de kaarthouder. Plak de Taboe-sticker op. Vul de kaarthouder met kaarten en zorg dat ze allemaal met dezelfde kant omhoog liggen. Speel eerst de rode kant van de kaarten.



Afb. 1

2. Zet de zandloper zodanig op tafel dat alle spelers hem kunnen zien.
3. Verdeel de spelers in twee teams (team A en team B). Het geeft niets wanneer het ene team één speler meer heeft dan het andere. Beslis welk team mag beginnen.

PLAATS VAN DE SPELERS

Op de afbeelding hieronder kunt u zien hoe de teams opgesteld moeten zijn.

1. Team A (in witte shirts) kiest één van hun spelers als eerste "omschrijver".
 2. De omschrijver zit met de kaarthouder voor zich. Zijn teamgenoten zitten tegenover hem en mogen de kaarten niet zien.
 3. De spelers van team B (in donkere shirts) bedienen de toeter en zitten naast of achter de omschrijver van team A, zodat zij de kaarten van de omschrijver kunnen zien.
 4. Team B geeft aan wanneer er gestart mag worden en draait de zandloper om. Wanneer de tijd om is, wordt iemand van team B gekozen als omschrijver. Er wordt van plaats verwisseld, zodat de teamgenoten van de nieuwe omschrijver de kaarten niet kunnen zien, maar de spelers van team A juist wel. Team A bedient nu ook de toeter en de zandloper.
 5. De teams kiezen om de beurt omschrijvers en raden woorden totdat alle spelers omschrijver zijn geweest.
- LET OP: als het ene team een speler minder heeft, is een speler van dat team tweemaal omschrijver.

SPELREGELS

1. De omschrijver neemt een kaart uit de kaarthouder en zet die in de uitsparing in het deksel (zie afbeelding 1). Het woord bovenaan de kaart is het raadwoord dat de teamgenoten van de omschrijver moeten zeggen. De vijf woorden onder het raadwoord zijn de Taboe-woorden die de omschrijver NIET mag zeggen bij het geven van aanwijzingen.
2. Zodra de zandloper is omgedraaid, pakt de omschrijver een kaart en begint aanwijzingen te geven met het doel zijn teamgenoten het raadwoord te laten zeggen. De aanwijzingen mogen bestaan uit hele zinnen, spreekwoorden, losse hintwoorden, enz. Zie ook het voorbeeld links. Met zijn aanwijzingen mag hij NOOIT één van de regels bij: "REGELS VOOR DE AANWIJZINGEN" overtreden.
3. Terwijl de omschrijver aanwijzingen geeft, roepen zijn of haar teamgenoten mogelijke antwoorden. Er is geen straf voor verkeerde antwoorden.





Hoe laat u iemand van uw team het woord ALFABET raden?

U zou kunnen zeggen:

- "Iedereen kent deze serie uit z'n hoofd..."
- "E, F, G, H, I, J...tot en met Z..."
- "Internationaal is het Bravo, Charlie, Delta, Echo ..."

REGELS VOOR DE AANWIJZINGEN

U mag geen DEEL van het raadwoord of van één van de Taboe-woorden noemen.

Bijvoorbeeld: als het raadwoord BLOEMENMAN is, mag "bloem" niet in een aanwijzing voorkomen.

U mag geen VORM van het raadwoord of van één van de Taboe-woorden noemen.

Bijvoorbeeld: als DRINKEN een Taboe-woord is, mag "dronk" of "drinkt" niet worden gebruikt.

U mag geen gebaren maken.

Bijvoorbeeld: u mag niet doen alsof u een geweer afvuurt als aanwijzing voor "schieten"; of naar uw oren wijzen als aanwijzing voor "oorlel".

U mag geen geluiden nadoen, zoals bijvoorbeeld explosies, motorgeluiden of snikken. Maar u mag natuurlijk wel uitbarsten in gezang!

U mag geen aanwijzingen geven in de trant van "klinkt als" of "rijmt op" ...

Er mogen geen afkortingen of initialen worden gebruikt van woorden die op de kaart voorkomen.

Bijvoorbeeld: als TELEVISIE op de kaart staat, mag TV niet worden gebruikt. AH mag niet voor ALBERT HEYN, enz.

PUNTEN SCOREN

Het radende team krijgt voor ieder juist geraden woord een punt. De geraden kaart blijft in het deksel van de kaarthouder staan. De omschrijver pakt snel een andere kaart en zet die voor de geraden kaart(en). Aan het eind van een beurt is het aantal geraden kaarten in het deksel het aantal punten dat je hebt gescoord. Noteer de score op je scoreblok.

PUNTEN VERLIEZEN

Omschrijvers kunnen op twee manieren punten verliezen: **a** doordat de toeter gaat of **b** door te "passen". Alle "verloren" kaarten worden uit het deksel genomen en naast de kaarthouder gelegd. Aan het eind van een beurt is het aantal verloren kaarten het aantal punten dat het team van de tegenstander krijgt.

DE TOETER GAAT:

De tegenstanders kijken steeds met de omschrijver mee. Wanneer deze een Taboe-woord gebruikt of wanneer hij één van de REGELS overtreedt, wordt de toeter ingedrukt. Dit maakt de kaart ongeldig. Het andere team verklaart snel waardoor de kaart ongeldig werd.

De omschrijver haalt de ongeldige kaart uit het deksel en legt hem bij de verloren kaarten. Dan pakt de omschrijver snel een nieuwe kaart en het spel gaat verder. De tegenpartij krijgt een punt voor elke verloren kaart.

"PASSEN"

Wanneer u als omschrijver aan de beurt bent, kunt u "passen" wanneer u een bepaalde kaart niet wilt spelen. U past door de kaart uit het deksel te nemen en bij de verloren kaarten te leggen. Telkens wanneer u past, ontvangt de tegenpartij een punt.

Denk eraan dat u het opneemt tegen de zandloper. Passen kan soms dus beter zijn dan een heleboel tijd aan één kaart te besteden.

4. De beurt van de omschrijver is pas afgelopen wanneer de zandloper leeg is. De tegenstanders houden hem in de gaten en geven met de toeter aan wanneer de tijd voorbij is.

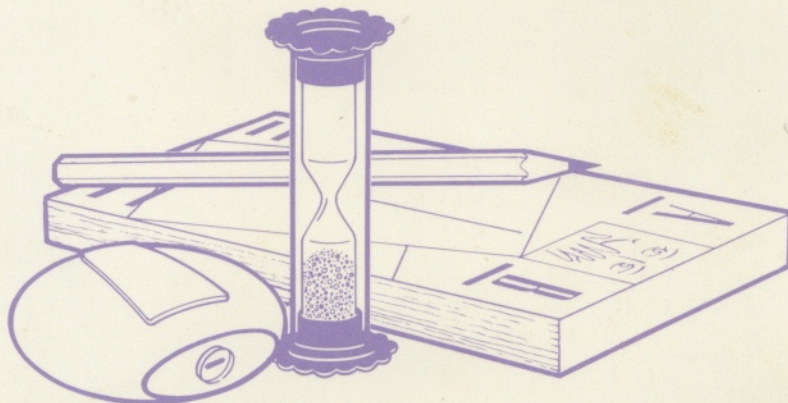
5. Wanneer er een kaart in het deksel staat die nog niet is geraden, wordt de kaart weggelegd en niet meegeteld. Tel de kaarten in het deksel voor het team van de omschrijver, tel de verloren kaarten voor de score van de tegenstanders. Noteer de score van beide teams op het scoreblok.

6. Alle kaarten in het deksel en de verloren kaarten worden verzameld en achterin het doosje met kaarten gezet. Dan begint de volgende beurt met de omschrijver van de andere partij.

DE WINNAAR

Het team dat als eerste een score haalt van 50 punten (of een ander afgesproken aantal), is de winnaar!

Wanneer de rode kant van alle kaarten is gespeeld, wordt de hele stapel omgedraaid en de blauwe kant gespeeld.



TABOE

©1990 MB International B.V.
Postbus 3010,
3502 GA Utrecht, Holland.
Hasbro MB n.v., Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel.

MB
SPELLEN
4332NL1090