

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Speech

Un jeu d'Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze
Illustré par Hervé Gourdet
De 3 à 12 joueurs - À partir de 8 ans

MATÉRIEL

- 60 cartes "Images"
- 3 cartes "Règle"

BUT DU JEU

Gagner le plus grand nombre de joutes verbales grâce à son imagination et ses talents d'orateur.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes "Images" et faites-en une pile au milieu de la table.

Pour compter les points, prenez un crayon et une feuille de papier (distribuer des chips en guise de points pourra aussi faire l'affaire).

LE JEU

De 3 à 5 joueurs

Une partie compte autant de joutes qu'il y a de joueurs.

Le joueur ayant la langue la plus pendue sera le "meneur" pour la première joute :



- Il choisit l'un des 4 modes de jeux expliqués ci-après.
- Son voisin de gauche (joueur 2) sera "l'adversaire".
- La joute commence...

À la fin de cette première joute, c'est à "l'adversaire" (joueur 2) de choisir l'un des 4 modes de jeux (expliqués ci-après) et de défier son voisin de gauche (joueur 3). Et ainsi de suite...

On effectue ainsi un tour de table complet, c'est-à-dire que chacun doit avoir une fois le rôle du "meneur" et une fois celui de "l'adversaire".

De 6 à 12 joueurs

Les joueurs se répartissent, si possible équitablement, en 3 équipes : l'équipe A, l'équipe B et l'équipe C.

Un membre de l'équipe A, choisi par son équipe, sera le "meneur" pour la première joute :

- Il choisit l'un des 4 modes de jeux expliqués ci-après.
- Son "adversaire" sera un membre de l'équipe B, choisi par l'ensemble de l'équipe B.
- L'équipe C observe et la joute commence...

Ensuite, on procède de la même manière en changeant le rôle des équipes : l'équipe B choisit le nouveau mode de jeu et défie l'équipe C tandis que l'équipe A observe.

Pour la troisième joute, l'équipe C défie l'équipe A pendant que l'équipe B observe.

Enfin, on effectue un deuxième tour selon ce



schéma, c'est-à-dire que l'on joue un total de 6 joutes.

Conseil : Ne faites pas jouer qu'un seul joueur au sein de votre équipe, même s'il semble imbattable !



Fin de la joute

À l'issue de chaque joute, les cartes utilisées sont remises dans la boîte.

Alors, les joueurs n'ayant pas participé à la joute (ou ceux de l'équipe n'ayant pas participé dans une partie en équipes) comptent jusqu'à 3 et pointent du doigt simultanément le joueur qui est, selon eux, le vainqueur de la joute. Par exemple, on peut préférer celui qui a été le plus drôle, imaginatif, émouvant, ou respectueux des images utilisées...



Le joueur le plus désigné remporte la joute ! En cas d'égalité, les 2 camps sont victorieux. Le nombre de joutes gagnées par chaque joueur (ou chaque équipe dans une partie en équipes) est inscrit sur la feuille de papier.

Les 4 modes de jeux

1 - Alors raconte !

Le "meneur" prend les 5 premières cartes de la pile sans les regarder et les empile devant lui. Il va devoir inventer une histoire (une aventure, une anecdote, une info...) d'au moins une minute à l'aide de 5 images qu'il découvrira au fur et à mesure.

Le "meneur" retourne sa pile de cartes. Ensuite, il pose la première carte à droite de sa pile (révélant ainsi la deuxième carte) et commence à raconter une

histoire en s'appuyant sur la première image tout en connaissant la suivante. Dès qu'il pense avoir exploité ce que la première image évoque, il pose la deuxième carte sur la première (révélant ainsi la troisième) et poursuit son discours improvisé avec la deuxième image... L'histoire se termine après la cinquième image.

Le joueur commence son histoire en parlant d'un orage et voit déjà la deuxième image dont il devra parler.



Une fois que le "meneur" a terminé son histoire, c'est au tour de son "adversaire" de prendre 5 nouvelles cartes et

de faire de même. Il essaye d'être aussi inventif... et plus encore !

2 - Qui dit mieux ?

Le "meneur" procède exactement comme pour *Alors raconte !*, puis son "adversaire" reprend les 5 mêmes cartes. Il les mélange et, en s'appuyant sur les 5 mêmes images que son concurrent, essaye de raconter une tout autre histoire, si possible meilleure !

3 - Questions-Réponses

Le "meneur" prend les 8 premières cartes de la pile sans les regarder et les empile devant lui. Son "adversaire" prend également 8 cartes qu'il ne regarde pas non plus. Le "meneur" retourne la première de ses cartes et improvise une question que lui inspire l'image.

Du tac au tac, son "adversaire" retourne sa première carte et répond à la question en



fonction de ce que lui évoque l'image. Puis, ce même "adversaire" retourne à nouveau une carte afin de poser à son tour une question au "meneur". Ce dernier lui répondra en retournant sa deuxième carte, et ainsi de suite...



NB : Les images au recto, que l'on voit avant de retourner les cartes, ne sont pas à prendre en compte.

4 - Le débat

Le "meneur" retourne la première carte de la pile et se met d'accord avec son "adversaire" pour déterminer le thème du débat qui va se dérouler pendant au mois une minute.

Par exemple, si l'image du hamburger est piochée, "Pour ou contre les fast-foods?"



Le "meneur" prend en main les 5 premières cartes de la pile. Son "adversaire" prend également 5 cartes en main et ils regardent leurs propres images sans les montrer. Les images au verso des cartes ne sont pas à prendre en compte.

En commençant par le "meneur", les 2 intervenants dévoilent tour à tour une de leurs cartes. Chaque carte doit illustrer l'argument avancé ("Je suis pour car..., il paraît que..., à mon avis..."). Ils jouent chacun 4 cartes, dans l'ordre de leur choix, mais la dernière n'est pas jouée. Ainsi, ils ne jouent pas la carte qui les inspire le moins.

NB : On peut décider qu'un joueur sera 100% pour et l'autre 100% contre.

FIN DU JEU

À l'issue de la dernière joute, le joueur (ou l'équipe dans une partie en équipes) ayant gagné

le plus grand nombre de joutes remporte la partie ! En cas d'égalité, faites une ultime joute !



Cadeau bonus des auteurs: LE CADAVRE EXQUIS

Chaque joueur prend 3 cartes, qu'il regarde ou non (à vous de décider). Le but est de raconter l'histoire collective la plus étonnante. Un premier joueur se lance en montrant une de ses cartes et en démarrant l'histoire, il sera suivi par son voisin de gauche qui continuera la narration en fonction de l'image qu'il aura découverte et ainsi de suite... On s'arrête quand plus personne n'a de carte, c'est au dernier joueur d'improviser la chute !

Cette épreuve ne rapporte aucun point à personne, il s'agit simplement d'un entraînement ludique.



Plus d'infos sur le site de l'éditeur :
www.cocktailgames.com



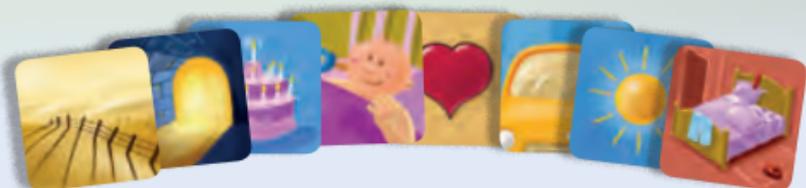
Conception Graphique Nexus Communication
www.nexus-communication.com

Un jeu d'Yves Hirschfeld et Fabien Bleuze
Illustré par Hervé Gourdet
De 3 à 12 joueurs - À partir de 8 ans

Speech

Le jeu qui se la raconte !

Matériel



- 60 cartes « *Images* »
- 1 règle du jeu

But du jeu :

Gagner le plus grand nombre de joutes verbales grâce à son imagination et ses talents d'orateur.

Préparation du jeu :

Mélangez les cartes "*Images*" et faites-en une pile au milieu de la table.

Pour compter les points, prenez un crayon et une feuille de papier (distribuer des chips en guise de points pourra aussi faire l'affaire).

Le jeu :

De 3 à 5 joueurs

Une partie compte autant de joutes qu'il y a de joueurs. Le joueur ayant la langue la plus pendue sera le "*meneur*" pour la première joute :

- Il choisit l'un des 4 modes de jeux expliqués ci-après.
- Son voisin de gauche (joueur 2) sera "*l'adversaire*".
- La joute commence...

À la fin de cette première joute, c'est à "*l'adversaire*" (joueur 2) de choisir l'un des 4 modes de jeux (expliqués ci-après) et de défier son voisin de gauche (joueur 3). Et ainsi de suite...

On effectue ainsi un tour de table complet, c'est-à-dire que chacun doit avoir une fois le rôle du "*meneur*" et une fois celui de "*l'adversaire*".

De 6 à 12 joueurs

Les joueurs se répartissent, si possible équitablement, en 3 équipes: l'équipe A, l'équipe B et l'équipe C.

Un membre de l'équipe A, choisi par son équipe, sera le "*meneur*" pour la première joute :

- Il choisit l'un des 4 modes de jeux expliqués ci-après.
- Son "*adversaire*" sera un membre de l'équipe B, choisi par l'ensemble de l'équipe B.
- L'équipe C observe et la joute commence...

Ensuite, on procède de la même manière en changeant le rôle des équipes: l'équipe B choisit le nouveau mode de jeu et défie l'équipe C tandis que l'équipe A observe.



Pour la troisième joute, l'équipe C défie l'équipe A pendant que l'équipe B observe.

Enfin, on effectue un deuxième tour selon ce schéma, c'est-à-dire que l'on joue un total de 6 joutes.

Conseil: Ne faites pas jouer qu'un seul joueur au sein de votre équipe, même s'il semble imbattable!

Fin de la joute

À l'issue de chaque joute, les cartes utilisées sont remises dans la boîte.



Alors, les joueurs n'ayant pas participé à la joute (ou ceux de l'équipe n'ayant pas participé dans une partie en équipes) comptent jusqu'à 3 et pointent

du doigt simultanément le joueur qui est, selon eux, le vainqueur de la joute. Par exemple, on peut préférer celui qui a été le plus drôle, imaginatif, émouvant, ou respectueux des images utilisées...

Le joueur le plus désigné remporte la joute! En cas d'égalité, les 2 camps sont victorieux. Le nombre de joutes gagnées par chaque joueur (ou chaque équipe dans une partie en équipes) est inscrit sur la feuille de papier.

Les 4 modes de jeux

1 - *Alors raconte!*

Le "*meneur*" prend les 5 premières cartes de la pile sans les regarder et les empile devant lui. Il va devoir inventer une histoire (une aventure, une anecdote, une info...) **d'au moins une minute** à l'aide de 5 images qu'il découvrira au fur et à mesure.

Le "*meneur*" retourne sa pile de cartes. Ensuite, il



pose la première carte à droite de sa pile (révélant ainsi la deuxième carte) et commence à raconter une histoire en s'appuyant sur la première image tout en connaissant la suivante. Dès qu'il pense avoir exploité ce que la première image évoque, il pose la deuxième carte sur la première (révélant ainsi la troisième) et poursuit son discours improvisé avec la deuxième image... L'histoire se termine après la cinquième image.



Le joueur commence son histoire en parlant d'un orage et voit déjà la deuxième image dont il devra parler.

Une fois que le "*meneur*" a terminé son histoire, c'est au tour de son "*adversaire*" de prendre 5 nouvelles cartes et de faire de même. Il essaye d'être aussi inventif... et plus encore!

2 - Qui dit mieux ?

Le "*meneur*" procède exactement comme pour *Alors raconte!*, puis son "*adversaire*" reprend les **5 mêmes cartes**. Il les mélange et, en s'appuyant sur les 5 mêmes images que son concurrent, essaye de raconter une tout autre histoire, si possible meilleure!

3 - Questions-Réponses

Le "*meneur*" prend les 8 premières cartes de la pile sans les regarder et les empile devant lui. Son "*adversaire*" prend également 8 cartes qu'il ne regarde pas non plus. Le "*meneur*" retourne la première de ses cartes et improvise une question que lui inspire l'image.

Du tac au tac, son “*adversaire*” retourne sa première carte et répond à la question en fonction de ce que lui évoque l’image.

Puis, ce même “*adversaire*” retourne à nouveau une carte afin de poser à son tour une question au “*meneur*”. Ce dernier lui répondra en retournant sa deuxième carte, et ainsi de suite...



NB: Les images au recto, que l’on voit avant de retourner les cartes, ne sont pas à prendre en compte.

4 - Le débat

Le “*meneur*” retourne la première carte de la pile et se met d’accord avec son “*adversaire*” pour déterminer le thème du débat qui va se dérouler **pendant au mois une minute**. Par exemple, si l’image du hamburger est piochée, “Pour ou contre les fast-foods?”.



Le “*meneur*” prend en main les 5 premières cartes de la pile. Son “*adversaire*” prend également 5 cartes en main et ils regardent leurs propres images sans les montrer. Les images au verso des cartes ne sont pas à prendre en compte.

En commençant par le “*meneur*”, les 2 intervenants dévoilent tour à tour une de leurs cartes. Chaque carte doit illustrer l’argument avancé (“Je suis pour car..., il paraît que..., à mon avis...”). Ils jouent chacun 4 cartes, dans l’ordre de leur choix, mais la dernière n’est pas jouée. Ainsi, ils ne jouent pas la carte qui les inspire le moins.

NB: On peut décider qu’un joueur sera 100% pour et l’autre 100% contre.

Fin du jeu

À l'issue de la dernière joute, le joueur (ou l'équipe dans une partie en équipes) ayant gagné le plus grand nombre de joutes remporte la partie! En cas d'égalité, faites une ultime joute !



Cadeau bonus des auteurs : LE CADAVRE EXQUIS

Chaque joueur prend 3 cartes, qu'il regarde ou non (à vous de décider). Le but est de raconter l'histoire collective la plus étonnante. Un premier joueur se lance en montrant une de ses cartes et en démarrant l'histoire, il sera suivi par son voisin de gauche qui continuera la narration en fonction de l'image qu'il aura découverte et ainsi de suite...

On s'arrête quand plus personne n'a de carte, c'est au dernier joueur d'improviser la chute!

Cette épreuve ne rapporte aucun point à personne, il s'agit simplement d'un entraînement ludique.



Speech

Contes de fées

Un jeu de **F.Bleuze** et **Y.Hirschfeld**
illustré par **Hervé Gourdet**
Pour **1 à 8 joueurs** à partir de **5 ans**

MATÉRIEL

- 60 cartes
- 1 règle du jeu



BUT DU JEU

Individuellement ou en équipes, inspirez-vous des images pour inventer de belles histoires.

MILLE ET UN CONTES

Speech peut être utilisé comme un livre d'histoires nouvelle génération. Tirez quelques cartes, mettez-les dans l'ordre de votre choix et racontez une histoire basée sur les images révélées.

UNE HISTOIRE ET AU LIT

AVANT DE COUCHER UN ENFANT :

Pour une histoire unique et excitante, les parents, grands frères, grandes soeurs et babysitteurs peuvent improviser une histoire basée sur un nombre de cartes choisi par l'enfant (10 cartes est une bonne moyenne). Les cartes peuvent être données toutes en même temps ou une par une dans l'ordre désiré. Le conteur peut également faire raconter l'enfant.

CRÉEZ VOTRE PROPRE HISTOIRE :

Choisissez des cartes que vous aimez et inventez une histoire extraordinaire, drôle ou effrayante !

COMMENT JOUER AVEC SPEECH

Il y a 4 modes de jeu auxquels on peut jouer individuellement ou par équipes de 2.

Jouer par 2 peut être un bon moyen d'encourager les plus jeunes à participer et est aussi très amusant. Les parties ne sont pas vraiment compétitives ; essayez juste de faire naître de belles histoires et régalez-vous de celles des autres.

Voici 4 modes de jeu différents, mais nous sommes sûrs que vous aurez aussi votre propre mode !

CONSEILS

Le joueur le plus jeune (ou l'équipe la plus jeune) commence l'histoire.

Vous pouvez employer n'importe quel style ou ton pour raconter votre histoire.

Les cartes sont bifaces, mais vous n'utiliserez qu'un côté pour votre histoire.

Soyez flexible : avec les images, votre histoire peut changer en un clin d'oeil !

Vous ne savez pas comment commencer ?

Pensez à quelque chose qui va piquer la curiosité de tout le monde. **Exemples :**

« Il était une fois, un garçon qui pénétrait dans une forêt qui donnait la chair de poule... »

« Avez-vous entendu parler du château qui avait... »

« Cette histoire va vous emmener dans une contrée très, très lointaine... »

En résumé : amusez-vous !

NB : remettez toutes les cartes dans le paquet et mélangez-le avant chaque nouvelle partie.

1 STORYBOARD

Chacun prend 6 cartes et les place dans l'ordre souhaité pour raconter son histoire. Ensuite, les joueurs improvisent à tour de rôle une histoire basée sur les 6 images de leurs cartes.

PAR ÉQUIPES DE 2 :

Créez ensemble la trame de l'histoire puis racontez-la à tour de rôle. L'un commence avec la première carte, l'autre poursuit avec la carte suivante, etc. Quand cette histoire est terminée, l'équipe suivante raconte la sienne.

2 ÇA TOURNE

Chacun prend 4 cartes et les regarde.

La premier joueur choisit une carte et la place sur la table. En utilisant cette carte comme point de départ, il entame une histoire.

Le joueur suivant choisit l'une de ses cartes, la place à côté de la première et poursuit l'histoire collective. Le jeu continue jusqu'à l'utilisation de la dernière carte.

PAR ÉQUIPES DE 2 :

Chaque équipe prend 6 cartes. Les équipes racontent l'histoire collective à tour de rôle ; les conteurs au sein de la même équipe alternent pour poursuivre l'histoire.



3 L'HEURE DU SHOW

Chacun prend 6 cartes. Sans les regarder, les joueurs empilent leurs cartes devant eux. L'un des joueurs démarre une histoire en retournant la première de ses cartes, puis continue à retourner ses cartes pour poursuivre son histoire jusqu'à la 6^e carte. Ensuite, le joueur suivant invente une nouvelle histoire avec ses cartes, et ainsi de suite.

PAR ÉQUIPES DE 2 :

L'équipe raconte son histoire en alternant entre les 2 membres (le premier démarre avec la première carte, le second poursuit l'histoire avec la 2^e carte et ainsi de suite). Ensuite, c'est au tour de l'équipe suivante.

4 LA TOUR

Mélangez les cartes et placez-en 24 en pile au centre de la table. Le premier joueur tire une carte et commence une histoire.

À tour de rôle, les joueurs tirent une carte dans la pile et poursuivent l'histoire collective jusqu'à ce que la pile soit épuisée.

**Vous avez aimé ce jeu ?
Découvrez SPEECH classique
et jouez avec 120 images
supplémentaires !**



Retrouvez-nous sur
WWW.COCKTAILGAMES.COM

Cocktail Games - 2, rue du Hazard - 78000 Versailles

