

# 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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

