

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



BUBBLE TALK™

Retrouvez toutes les infos
sur la gamme de jeux
COCKTAILGAMES sur :

www.cocktailgames.com



BUBBLE TALK™

3-8

8+

25'



Règles du jeu

Matériel

- 75 images double face
- 300 cartes
- 1 règle du jeu

But du jeu

Gagner le plus grand nombre d'images.

Préparation

- Mélangez les images et les cartes séparément.
- Distribuez 7 cartes faces cachées à chacun des joueurs. Ces derniers les prennent en main sans les montrer à leurs adversaires.



4



Le jeu

- 1 Le joueur le plus bavard sera le premier juge : il prend la première image du paquet et la place sur la face de son choix au milieu de la table. Les autres joueurs (pas le juge) choisissent une carte dans leur jeu qui, à leur avis, correspond le mieux à l'image et la posent face cachée.
- 2 Ensuite, le juge mélange les cartes choisies pour qu'on ne sache pas qui a joué quelle carte. Puis il les retourne faces visibles à côté de l'image et les lit à voix haute.
- 3 Le juge choisit alors quelle carte est la plus drôle pour l'image. C'est lui seul qui décide ! Le joueur qui avait choisi la carte gagnante remporte l'image et la place devant lui.
- 4 Toutes les cartes jouées sont défaussées. Les joueurs gardent celles qu'ils ont en main. Tous les joueurs sauf le juge piochent une carte pour avoir à nouveau 7 cartes en main.

● **NB : si la pioche est épuisée, mélangez les cartes défaussées pour la reformer.**

- 5 Le voisin de gauche du juge prend le rôle de juge et un nouveau tour peut commencer...



Fin du jeu

- À 3 et 4 joueurs, le premier joueur à gagner 5 images remporte la partie !
- À 5, 6, 7 et 8 joueurs, le premier joueur à gagner 3 images remporte la partie !

Variantes

Quand c'est votre tour d'être juge, vous pouvez décider de jouer selon une des deux variantes suivantes.

Créer sa bulle :

Chaque joueur doit inventer et écrire sa bulle de texte sur une feuille de papier.

Le devin :

Après avoir choisi une carte, le juge tente de deviner à quel joueur elle appartient. S'il a vu juste, il gagne l'image, sinon, le propriétaire de la carte remporte l'image ainsi qu'une des images du juge.

● **NB : Le juge n'a pas le droit de jouer au devin s'il n'a aucune image devant lui.**

