



# the **VOICE** la plus belle voix

## **RÈGLE DU JEU**

Dès 7 ans

De 2 à 4 joueurs

30 minutes environ

**VIVEZ L'EXPÉRIENCE DU SHOW TV  
EN DEVENANT COACH VOCAL !  
SÉLECTIONNEZ VOS TALENTS, PUIS FAITES-LES  
S'AFFRONTER ET PROGRESSER  
JUSQU'AU SHOW FINAL.  
SEREZ-VOUS LE COACH QUI TROUVERA THE VOICE ?**

**Contenu du jeu**

- 3 CD : 20 pistes par CD, soit 60 pistes au total
- 110 cartes, réparties comme suit :
  - 8 cartes « Coach » (1 Homme & 1 Femme par style musical : POP / ROCK / R'N'B / DANCE)
  - 60 cartes « Talents » (32 Talents Filles / 28 Talents Garçons)
  - 12 cartes « Coaching »
  - 24 cartes « Finale » (4 cartes correspondant à chacun des 6 critères) : JUSTESSE / CHARISME / PERSÉVÉRANCE ÉMOTION / TESSITURE/ RÉSISTANCE AU STRESS)
  - 6 Cartes « Attente du Public »
- 4 pions Fauteuil « JE VOUS VEUX » + leurs socles en plastique
- 1 bloc de feuilles « Tableau des Scores »
- 1 pochette « Attente du Public »
- 1 sablier de 60 secondes
- 1 règle du jeu.

**But du jeu**

Être le Coach qui trouvera *The Voice* !

**Principe du jeu**

Dans le jeu de société *The Voice*, les Coaches... c'est VOUS !  
Sélectionnez vos Talents, puis faites-les s'affronter et progresser jusqu'au Show final.  
Serez-vous le Coach qui trouvera *The Voice* ?

## Préparation du jeu

1. Posez les CD, le sablier et le bloc Tableau des Scores sur la table. Munissez-vous d'un lecteur CD.



2. Sortez les cartes de la boîte de jeu et répartissez-les en : cartes Coach / cartes Talent / cartes Coaching / cartes Attente du Public et cartes Finale.



3. Prenez chacun un pion Fauteuil et fixez-le sur son socle en plastique.



4. Prenez les 8 cartes Coach et choisissez parmi celles-ci le Coach que vous voulez être : Pop, Rock, R'n'B et Dance.  
Attention : il ne peut y avoir qu'un seul Coach (Homme ou Femme) par style musical. Rangez les cartes Coach restantes dans la boîte.

5. Distribuez à chacun des joueurs 6 cartes Finale, comme suit :



- 1 carte Charisme
- 1 carte Émotion
- 1 carte Justesse
- 1 carte Persévérance
- 1 carte Tessiture
- 1 carte Résistance au Stress.

Gardez vos 6 cartes Finale en tas, à côté de vous. Elles vous serviront lors de la Finale.

6. Prenez les cartes Attente du Public et piochez-en 3 au hasard. Mettez-les sans les regarder dans la pochette Attente du Public et rangez aussitôt les cartes restantes, dans la boîte (sans les regarder non plus !).



Fermez la pochette en suivant les plis et en insérant la languette dans la fente. Les cartes cachées dans la pochette seront révélées en fin de partie.



7. Placez les cartes Talent\* et les cartes Coaching en 2 tas distincts, sur la table.



Cartes Talent



Cartes Coaching

\*Les cartes Talent représentent le profil et les points de force des Talents.

### - Conseil -

Avant de commencer la partie, classez les cartes Talent par CD. Le n° de CD et le n° de piste sont indiqués au verso de la carte :



**Ça y est, vous êtes prêts pour endosser le rôle de Coach vocal !**

## Déroulement de la partie

### MANCHE 1 – LES AUDITIONS À L'AVEUGLE

*L'objectif de cette manche est de constituer vos équipes de Talents. Pour cela, vous allez écouter plusieurs Talents. Lorsque vous êtes séduit, retournez votre Fauteuil « JE VOUS VEUX » pour faire venir le Talent dans votre équipe. Dès que tous les Coachs (joueurs) ont constitué leur équipe, la Manche 1 est terminée.*

#### - Précision -

Le nombre de Talents par équipe varie en fonction du nombre de joueurs :

- 4 joueurs = 3 Talents par Coach => 12 Talents retenus
- 3 joueurs = 4 Talents par Coach => 12 Talents retenus
- 2 joueurs = 6 Talents par Coach => 12 Talents retenus.

#### - Préparation -

Choisissez l'un des trois CD de jeu, et insérez-le dans votre lecteur. Ce CD vous servira pour toute la Manche 1 – les deux autres CD vous serviront lors de la Finale.

### Vous êtes prêts pour les Auditions à l'Aveugle...

1. Placez votre pion Fauteuil sur la table, côté « JE VOUS VEUX » face à vous.
2. Écoutez aléatoirement les pistes du CD ; à chaque piste correspond un Talent.
3. Vous disposez d'1 minute (temps du sablier) par piste pour écouter la Voix du Talent.
4. Si vous êtes séduit par la Voix que vous êtes en train d'écouter, tournez votre pion Fauteuil et dites « JE VOUS VEUX », pour que le Talent puisse intégrer votre équipe. Mais attention, n'arrêtez pas la musique ! Car tant que la minute d'écoute n'est pas écoutée, les autres Coachs peuvent encore décider d'intégrer eux aussi ce Talent dans leur équipe...
5. Lors de chaque Audition, à la fin de la minute d'écoute, il peut se présenter 3 cas de figure :

#### a. Un seul Coach a été séduit par la Voix qu'il vient d'écouter...

- Le Coach en question prend alors la carte Talent qui correspond à la piste du CD...  
Numéro de la piste écoutée



- ... et la pose devant lui, en cachant sous sa carte Coach les points « de force » de son Talent :





**b. Plusieurs Coachs ont été séduits par la Voix qu'ils viennent d'écouter...**

Dans ce cas précis, c'est le Talent qui choisit son Coach !

➔ Pour cela, prenez la carte du Talent sélectionné (selon n° de CD et n° de piste).

➔ Puis retournez la carte et regardez le classement du style musical de ce Talent :

➔ Le Coach dont l'univers musical est le mieux classé sur la carte du Talent « remporte » le Talent en question.



**c. Aucun Coach n'a été séduit par la Voix qu'il vient d'écouter...**

➔ La carte Talent de la piste non retenue est écartée du jeu.

6. Placez votre pion Fauteuil sur la table, côté « **JE VOUS VEUX** » face à vous, puis faites passer l'Audition à l'Aveugle pour le Talent suivant... et ainsi de suite.

**- Précision -**

*Dès qu'un Coach a fini de constituer son équipe, il n'a plus le droit de se choisir d'autres Talents. Seuls les autres Coachs peuvent continuer de retourner leur Fauteuil s'ils sont séduits par une Voix.*

**Lorsque TOUS les Coachs ont constitué leurs équipes respectives, la Manche 2 et ses Battles peuvent commencer !!!**

**MANCHE 2 - LES BATTLES**

***L'objectif de cette manche est de faire progresser vos Talents. Pour cela, faites-les s'affronter sur l'un des six critères des cartes (Justesse, Tessiture, Charisme...) pour tenter de remporter des cartes Coaching et faire gagner ainsi des points de force supplémentaires à vos Talents.***

**- Préparation -**

Prenez chacun vos cartes Talent dans votre main, à l'abri des regards... Le joueur qui chante le mieux le générique de l'émission « The Voice » commence ; s'il y a débat entre les joueurs, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

**Place aux Battles...**

1. À chaque tour, le joueur (Coach) qui a la main choisit l'une de ses cartes Talent, lit son nom à voix haute et annonce le critère de force sur lequel il compte faire jouer la *Battle* (Charisme, Émotion, Justesse, Persévérance, Tessiture ou Résistance au Stress). Important : veillez à bien tenir vos cartes en main à l'abri des regards.

- Tous les autres Coachs choisissent chacun parmi leurs Talents celui, qui selon eux, a le plus de chances de remporter la Battle sur le critère demandé. Puis, ils énoncent le nom du Talent qu'ils ont choisi (mais ne montrent pas leur carte).
- Le Coach qui a la main désigne alors, parmi les Talent des autres Coachs, celui avec lequel il souhaite faire jouer son Talent pour la Battle. Les Coachs dont les Talents ne participent pas à la Battle reprennent leurs cartes Talent.
- Les 2 Coachs concernés par la Battle en cours retournent simultanément leurs 2 cartes Talent et comparent les points de leurs Talents sur le critère de force demandé.
- Le Talent qui a le plus points sur le critère en question remporte la Battle et gagne une carte Coaching.

### - Exemple -

- Le Coach A choisit son Talent Anne pour affronter Enzo, Talent du Coach B, sur le critère Charisme.



vs.



Talent du Coach A

Talent du Coach B

- Le Talent du Coach A a plus de points que celui du Coach B sur le critère Charisme.
- Le Talent du Coach A a gagné et il remporte donc 1 carte Coaching.

### - Précision -

En cas d'égalité, les 2 Coachs piochent chacun 1 carte Coaching.



### - Les cartes Coaching -

Les cartes Coaching permettent aux Talents de gagner en expérience (= 1 point de force) sur 2 critères à la fois.

- Les 2 joueurs de la Battle laissent alors les cartes de leurs 2 Talents sur la table, face visible cette fois-ci. Le joueur gagnant, lui, ajoute ensuite, face visible elle aussi, la carte Coaching qu'il vient de piocher ; il pose cette carte devant sa carte Talent.
- Les Battles prennent fin quand TOUS les Talents ont fait 1 (et 1 seule) Battle.
- Le joueur qui vient de remporter la dernière Battle prend ensuite la pochette Attente du Public, en retire discrètement l'une des 3 cartes Attente du Public et la regarde en secret. Puis il remet la carte dans la pochette et donne le tout à son voisin de gauche, qui fait de même.
- Et ainsi de suite, jusqu'à ce que chacun des Coachs ait vu 1 des 3 cartes Attente du Public.
  - Tous les Coachs ont désormais chacun connaissance de l'1 des 3 critères (mais pas nécessairement du même) sur lesquels les Talents finalistes seront jugés.

## ***Le Show final va bientôt commencer... Mais... QUI choisir ? Quel Talent emmener en Finale ?***

### ***MANCHE 3 : LE SHOW FINAL***

***L'objectif de cette manche est de choisir le Talent qui aura la plus grande chance de devenir THE VOICE. Pour cela, écoutez les Talents finalistes, évaluez leurs prestations et découvrez quel Talent sera désigné THE VOICE par le Public !  
Si ce Talent est le vôtre, c'est gagné !***

#### ***- Préparation -***

Retirez du lecteur le CD qui vous avait servi pour les Auditions à l'Aveugle. Pour le Show final, vous aurez besoin des 2 autres CD de jeu.

Puis, chacun d'entre vous sélectionne, parmi les Talents de son équipe, celui qui lui semble le meilleur pour aller en Finale. Faites votre choix en fonction :

- du critère de la carte Attente du Public que vous avez secrètement vue à la fin des Battles,
- des points de force (cartes Coaching) éventuellement gagnés par vos Talents pendant les Battles.

Gardez devant vous, face visible, la carte Talent et la carte Coaching (s'il en avait une) du Talent retenu, et retirez du jeu les cartes Talent et Coaching des Talents non retenus.

Enfin, prenez dans votre main les 6 cartes Finale (que vous aviez distribuées en début de partie).

#### ***Le verdict du Show final approche...***

1. Écoutez, l'une après l'autre et dans leur intégralité, les chansons des Talents finalistes, en commençant par le Talent du joueur qui a gagné la dernière Battle, puis le Talent de son voisin de gauche, et ainsi de suite.



*La piste de la chanson que le Talent doit chanter pour le Show final est inscrite au bas de la carte descriptive de chaque Talent.*

2. À la fin de chaque chanson, attribuez secrètement la carte Finale de votre choix au Talent que vous venez d'écouter (et ce, même s'il s'agit du vôtre).



*Cette carte offre aux Talents une dernière occasion de gagner des points de force supplémentaires, sur l'un des 6 critères*

## - Les Cartes Finale -

Vous avez le choix entre 6 cartes Finale, une par critère, à répartir entre les différents Talents. Choisissez donc judicieusement sur quel critère vous voulez donner aux Talents finalistes que vous venez d'écouter 1 point de force supplémentaire. Pour cela, prenez en compte :

- la prestation vocale du Talent que vous venez d'écouter,
- mais aussi le critère Attente du Public dont vous avez secrètement eu connaissance à la fin des Battles,
- les points de force éventuellement gagnés par le Talent pendant les Battles,
- ainsi que les cartes déjà données ou à donner aux Talents à venir...

Ainsi, si par exemple vous avez donné la carte Tessiture au 1<sup>er</sup> Talent finaliste écouté, vous n'avez plus cette carte en main au moment de l'évaluation du 2<sup>ème</sup> Talent finaliste. Vous ne pouvez donc pas attribuer à ce-dernier la carte Tessiture ; il vous faut choisir parmi vos 5 cartes en main restantes.

3. Une fois que vous avez fini d'écouter tous les Talents finalistes, retournez chacune des cartes Finale reçues sur la table.
4. Prenez ensuite le bloc Tableau des Scores, inscrivez-y les noms des Coachs et des Talents finalistes, puis reportez-y (en coloriant l'intérieur des ronds) l'ensemble des points accumulés par chacun des Talents finalistes : cartes Talent + cartes Coaching + cartes Finale.
5. L'heure du verdict du Public a sonné... Révélez les 3 cartes Attente du Public cachées dans la pochette en début de partie ; les 3 critères sur lesquels les Talents seront jugés sont maintenant dévoilés !
6. Cochez les cases Attente du Public correspondantes sur le Tableau des Scores et faites la somme des points de chacun des Talents, sur les 3 critères attendus par le Public.
7. Le Talent qui a le plus de points est **THE VOICE** !

## - Cas particulier -

Si à l'issue du décompte des scores il y a 2 Talents ex-aequo en tête, faites piocher à « une main innocente » une 4<sup>ème</sup> carte Attente du Public, parmi les cartes écartées en début de partie et comparez les points des 2 Talents ex-aequo sur ce 4<sup>ème</sup> critère. Le Talent qui a le plus de points (carte Talent + cartes Coaching + cartes Finale confondues), devient **THE VOICE**.

**Le Coach du Talent THE VOICE est déclaré vainqueur de la partie !**

**Découvrez toute notre gamme de jeux TV sur [www.tf1games.fr](http://www.tf1games.fr) !**

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans car contient des éléments de petites dimensions pouvant être avalés. Couleurs et détails peuvent varier par rapport au modèle présenté. Conserver cet emballage pour toute référence ultérieure. Fabriqué en France. Un jeu de société développé par TF1 Games / Distribué par DUJARDIN SAS – Zone d'activités du Pot au Pin – Entrepôt A4 – 33 610 Cestas, FR / SAV : savdujardin@tf1.fr – Réf. 01084 / Dujardin est une filiale de TF1 Entreprises. Dujardin adhère au programme Eco-Emballages. TF1 Games est une marque déposée de TF1 Entreprises.

© 2012 Talpa Content B.V & SHINE France, TF1 Entreprises Tous droits réservés. Talpa The Voice "la plus belle voix" est une marque déposée par Talpa Content B.V. Licence du programme concédée à Shine France par Talpa Distribution. Format créé par John de Mol. Photographie : © Bureau 233

Les 3 CD de jeu ont été édités avec l'aimable autorisation de Mercury France.



SHINE 360

