



Co-funded by  
the European Union



**Speak It Up!**

---

# Speechable Rulebook

Speechable - an educational board game to improve  
public speaking skills among young people.

---

[www.speakitupproject.eu](http://www.speakitupproject.eu)

Project code: 2022-1-SE02-KA220-YOU-000086337



# Speak It Up!



**Co-funded by  
the European Union**

**Disclaimer:**

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project code: 2022-1-SE02-KA220-YOU-000086337



Co-funded by  
the European Union



## Authors:



**Internationella Kvinnoföreningen (IKF), Sweden**



**Möllans Basement, Sweden**



**Dracon Rules Design Studio, Greece**



**Centrum Edukacyjne EST, Poland**



**Asociacija Aktyvistai, Lithuania**



**Euro-Net, Italy**



**Pnevma LLC, Bulgaria**



**STANDOutEdu, Cyprus**



# innehåll

Inledning.....	5
Komponenter.....	5
Spelet i ett nötskal.....	7
Inställning.....	7
Huvudspelregler - Debatt.....	8
Spelomgång.....	8
Debatternas faser.....	8
Frågor från allmänheten.....	10
Omröstning.....	10
Granskning.....	10
Slut på omgången.....	11
Spelets slut.....	11
Partiets regler.....	12
Ändringar i inställningar.....	12
Parti Runda Start.....	12
Partiets tal.....	13
Granskning.....	14
Slut på omgången.....	14
Spelets slut.....	14



# Inledning

Speechable är ett brädspel för 7-30 (eller fler!) spelare, som ger dem ordet att tala och debattera eller argumentera om olika intressanta ämnen och nyckelord, med hjälp av specifika taltyper, och lägger till det roliga elementet att inkludera kort med slumpmässiga bilder / ord som måste användas i deras tal.

Det finns två olika grundläggande spellägen inom denna uppsättning regler beroende på antalet spelare, vilket introducerar ett fullständigt tävlingsläge eller ett lagkonkurrensläge, vilket ger spelarna möjlighet att kritiskt rösta på de spelare / lag som argumenterade mest övertygande bland sina kamrater.

# Komponenter

## ***Kort för tal***

Enkla kort som betecknar en taltyp



## ***Ämneskort***

Kort som anger ett specifikt ämne som ska diskuteras och som har nyckelordsuppsmaningar om det specifika ämnet.





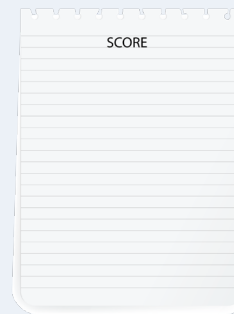
### ***Inspirationskort***

Kort som visar en bild och ett ord.



### ***Resultattavla***

Ett papper som håller reda på spelarnas poäng (används i debattläget).



### ***Utmärkelser***

En uppsättning pappersbitar som anger nummer (används i Party Mode).





## Spelet i ett nötskal

Speechable-spelet spelas på mer än ett sätt, beroende på antalet spelare; nedan beskrivs huvudspelsläget (Debatt) medan det andra läget förklaras inom reglerna som en variation till huvudspelsläget.

Speechable Debate-spelet spelas i en serie omgångar, där 7-13 aktiva spelare debatterar med hjälp av en specifik taltyp och ett relevant ämne, där den ena är för ämnet och den andra är emot.

Under varje omgång (bestående av 3 faser) kommer talare att väljas ut för att inta podiet och debattera om den valda taltypen. I varje fas får spelarna ett specifikt kort med en bild och/eller ett ord och ombeds att använda den bilden/det ordet i sitt tal för att debattera det givna ämnet.

När den tredje fasen är avslutad får varje talare en fråga från de andra deltagarna, som de måste besvara inom 30" (utan att använda kort); om de inte kan svara får spelaren som ställde frågan 1 poäng. Därefter röstar alla spelare om vilken spelare de anser hade de mest övertygande argumenten, och vinnaren får 1 poäng. Spelet fortsätter sedan med ett nytt par, tills alla spelare har fått chansen att vara talare en gång.

## Inställning

1. Placera talkorten inom räckhåll.
2. Placera ämneskortet bredvid talkorten.
3. Lägg inspirationskortet bredvid ämneskortet.
4. Välj två personer som ska vara kritiker (de anses inte vara spelare).
5. Ge kritikerna resultattavlan.
6. Välj startande Speakers (två intilliggande spelare).
7. Dela ut 2 inspirationskort till varje spelare som inte är talare.



# Huvudspelregler - Debatt

Efter installation och val av de första högtalarna börjar spelet.

## ***Spelomgång***

### **Rund start**

Ett tal-kort avslöjas och läses högt, och spelarna måste nu debattera med hjälp av de allmänna begreppen för den specifika taltypen. Därefter avslöjas och läses ett ämneskort högt, vilket anger det ämne som ska diskuteras. Slutligen avgör spelarna genom att singla slant vem som är "för" och vem som är "emot" det aktuella ämnet.

Efter de inledande valen går spelarna vidare till de tre Speech-faserna.

### **Debatternas faser**

#### ***Fas I: Öppningsanförande***

Varje spelare drar ett inspirationskort och måste väva in kortets innehåll i sitt öppningsanförande. De har vardera 30" på sig att se kortet och slutföra sitt uttalande, och den spelare som är "för" talar först.

#### ***Fas II: Huvudargument***

Varje spelare drar ett inspirationskort och måste väva in kortets innehåll i sitt argument. De har vardera 60" på sig att ge minst ett argument som stöder deras ståndpunkt och kan dessutom ge ett argument som motbevisar deras motståndare. Spelarna talar i samma ordning.



### **Fas III: Avslutande uttalande**

Varje spelare drar ett inspirationskort och måste väva in kortets innehåll i sitt avslutande uttalande. De har vardera 30" på sig att se kortet och slutföra sitt uttalande där de sammanfattar sin position, spelaren som är "för" talar sist.

#### **Exempel:**

Spelldaren väljer ämnet "Debattera det nuvarande valsystemet" och anger vem som kommer att vara för och vem som kommer att vara emot. Spelarna drar därefter varsitt kort och måste inom 30 minuter säga en mening som stödjer deras ståndpunkt med hjälp av nyckelordet. Spelaren "för" drar "Rabbit" och spelaren "mot" drar "frihet".

*"För" - "Det nuvarande systemet är till stor nytta för allmänheten; att vilja ändra det är som att jaga en kanin med knutna skosnören"*

*"Mot" - "Det nuvarande systemet hämmar den verkliga valfriheten, eftersom väljarna är för begränsade i tidsramen för att besöka valbåset"*





## **Frågor från allmänheten**

Efter att Fas III har avslutats får spelarna en fråga var. Medsols har varje spelare som inte är talare möjlighet att ställa en giltig fråga till en av talarna, avslöja ett av sina inspirationskort och väva in det i frågan, eller passa.

Varje talare kan endast få högst en fråga (om båda talarna har fått en fråga får alla som inte är talare gå vidare).

Om talaren lyckas ge ett korrekt svar inom 30" vinner båda spelarna 1 poäng. Om talaren misslyckas med att ge ett korrekt svar inom 30", får spelaren som ställer frågan 2 poäng.

## **Omröstning**

Spelarna röstar i hemlighet om vilken talare som hade det mest övertygande argumentet; talaren med flest röster får 2 poäng, medan talaren med färre röster får 1 poäng.

## **Granskning**

Kritikerna spelar en viktig roll i spelet. De övervakar diskussionerna och håller med om huruvida spelarna använder ämnen och uppmaningar på rätt sätt, följer taltyperna och använder inspirationskortet på rätt sätt. Dessutom får de dela ut eller ta bort poäng till talarna och alla spelare som framgångsrikt ställer frågor.

De kan tilldela 1 poäng på följande teman:

- Mest originella uttalande/fråga
- Mest träffande uttalande/fråga
- Snabbare uttalande (högtalare)
- Mest karaktäristisk (taltyp) Uttalande/svar (talare)



De kan ta bort 1 poäng (totalpoängen får inte vara lägre än 0) på följande teman:

- Utebliven tid Uttalande/fråga
- Irrelevant uttalande/fråga
- Felaktig användning av inspirationskort

För både tilldelning och borttagning av poäng måste båda kritikerna vara överens.

### ***Slut på omgången***

När slutresultatet har fastställts och om det fortfarande finns spelare som inte har talat minst en gång, börjar en ny omgång.

- Spelarna medurs bredvid de föregående talarna är nu de nya talarna och kastar (lägger tillbaka i högen med använda kort) alla inspirationskort de har.
- Varje annan spelare får kasta upp till ett av sina Inspirationskort.
- Varje spelare som inte är talare drar tillbaka upp till två inspirationskort.
- Starta den nya omgången!

### ***Spelets slut***

När alla spelare har fått chansen att vara Speaker avslutas spelet och den slutliga resultattavlan visas, där det framgår vilka spelare som har flest poäng och som vinner (om fler än en spelare har flest poäng räknas alla som toppscorer).



# Partiets regler

Party-reglerna är lämpliga för grupper med 14-30 spelare (eller fler!). Denna uppsättning regler använder samma komponenter och taltematik, men det förkortar spelets varaktighet och introducerar lagspel.

## *Ändringar i inställningar*

1. (samma) Placera talkorten inom räckhåll.
2. (samma) Placera ämneskortet bredvid talkorten.
3. (samma) Lägg inspirationskortet bredvid ämneskortet.
4. (samma) Välj två personer som ska vara kritiker (de anses inte vara spelare)
5. Dela in spelarna i grupper om 4, 5 eller 6 personer beroende på hur många spelare som är jämnast; kritikerna ska fylla i de spelare som saknas för att alla lag ska vara jämna.
6. Ge varje lag en uppsättning utmärkelser med nummer från 1 till upp till ett mindre än det totala antalet lag (exempel: med 6 lag kommer varje lag att ha nummer 1-2-3-4-5)
7. Ge kritikerna en uppsättning utmärkelser, med nummer från 1 till upp till det totala antalet lag (exempel: med 6 lag kommer varje lag att ha nummer 1-2-3-4-5-6)
8. Välj ett lag som ska vara Active och starta den första omgången.

## *Parti Runda Start*

Ett tal-kort avslöjas och läses högt, och spelarna måste nu agera med hjälp av de allmänna begreppen för den specifika taltypen. Därefter avslöjas och läses ett Ämneskort högt, vilket anger det ämne som måste tas upp.

Därefter avslöjas Inspirationskort som är lika med antalet spelare i laget. De aktiva lagspelarna har nu 60" på sig att titta på korten, dela upp dem i laget och placera sig i spelordning efter eget tycke.



## ***Partiets tal***

Spelarna kommer nu att försöka bilda ett sammanhängande tal, där varje spelare lägger till en mening som ska ansluta till den föregående och ge en länk till nästa mening (om någon). Innan partiledartalet inleds har laget 30 minuter på sig att titta på sina kort och fundera på idéer till sina meningar och bestämma om de som lag ska tala "för", "emot" eller "neutralt" till det aktuella ämnet.

Sedan börjar festtalet och varje spelare måste använda sitt inspirationskort och inkludera det i sin mening, varje spelare har 15" sekunder på sig att säga sin fras.

### ***Exempel:***

Lagen ges typen "Politiskt tal". De 5 deltagarna drar sedan ett kort var, med nyckelorden "Kanin", "Frihet", "Tårta", "Spontanitet", "Innovation". Den första spelaren börjar, och alla andra följer efter:

1. Att rösta är som Alice som jagar kaninen in i underlandet,
2. har du alltid friheten att göra det,
3. men man måste akta sig för vilken kaka man väljer att äta,
4. Gör din research och använd aldrig spontanitet när du går och röstar,
5. förtroende för det parti som stöder offentlig tillväxt och innovation.

När detta är gjort fortsätter spelarna igen spelet med motsatt ordning, så att den 5: e spelaren gör en andra fras i följd med sitt andra kort, den 4: e spelaren går nästa och så vidare tills de slutar med den 1: a spelaren.



## ***Granskning***

Som tidigare spelar kritikerna en viktig roll i spelet. De övervakar diskussionerna och håller med om huruvida spelarna använder ämnena och uppmaningarna på rätt sätt, följer taltyperna och använder inspirationskortet på rätt sätt.

Kritikerna kan tilldela laget 1 negativ poäng för varje spelare som:

- inte använt sitt Inspirationskort på rätt sätt
- inte följde typen av tal
- följde inte Topic
- var inte i tid

Båda kritikerna måste vara överens om sina beslut.

## ***Slut på omgången***

Efter att eventuella straff har utdömts, om det fortfarande finns lag som inte har fått sitt Party Speech minst en gång, börjar en ny omgång.

- Nästa team blir aktivt.
- Starta den nya omgången!

## ***Spelets slut***

När alla lag har hållit sitt festtal avslutas spelet och lagen får nu rösta på de andra lagens framträdanden.

Varje lag kommer att tilldela en av utmärkelserna till det lag de önskar, vilket även kritikerna kommer att göra. Lagens slutpoäng blir summan av alla utmärkelser de har fått, och det lag/de lag som får högst poäng är vinnare.



# Notes



# Speak It Up!



Co-funded by  
the European Union

Disclaimer:

Co-Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

Project code: 2022-1-SE02-KA220-YOU-000086337