

Inhoud: 80 woordkaarten – 80 situatiekaarten – handleiding – 1 nonsense trofee – 1 zand-loper van 1 minuut – 1 scoreblokje en potlood.

Doel van het spel: Verhalen verzinnen die vertrekken vanuit de opgelegde situaties en waarin één of meerdere woorden moeten worden geplaatst die de andere spelers niet mogen raden. De speler die op het einde van het spel de nonsense trofee verdient, is gewonnen.

Vorbereiding van het spel: Alle spelers houden een blad en schrijfgerief bij de hand. De twee kaartenstapels worden gedekt in het midden gelegd.

Verloop van het spel: De oudste speler neemt een woordkaart en kiest in gedachten één van de zes voorgestelde woorden. Op deze kaart leest hij bijvoorbeeld: **1) stookolie 2) slagader 3) massage 4) worst 5) space shuttle 6) potlood**. De speler kiest het vierde woord: worst. Hij houdt het woord voor zich, maar zegt wel het nummer van het gekozen woord. Zijn linkerbuur neemt dan een situatiekaart en kiest vervolgens één van de vier voorgestelde situaties, en leest de situatie luidop voor. Bijvoorbeeld **B) Je krijgt de slappe lach in het midden van een belangrijke vergadering**. De zandloper wordt omgedraaid en gedurende exact 1 minuut vertelt de speler zijn verhaal, uitgaande van situatie **B) Je krijgt de slappe lach in het midden van een belangrijke vergadering**, terwijl hij het woord 'worst' erin probeert te plaatsen. Ondertussen noteren de andere spelers alle woorden die hun verdacht lijken. Aan het einde maken de spelers het door hun gekozen woord bekend. Per woord dat met succes in het verhaal wordt geplaatst, zonder dat het gevonden wordt door de tegenspelers, ontvangt de verteller 50 punten. Tegenspelers die een woord raden, krijgen 25 punten per gevonden woord. Op het einde van de eerste ronde, waarbij elke speler één woord heeft proberen te plaatsen, krijgt de speler met de meeste punten de nonsense trofee. Bij de volgende ronde probeert men in elk verhaal 2 woorden te plaatsen. En aldus van vervolg, met 4 te plaatsen te woorden in de laatste ronde. Het aantal te spelen ronden kan vooraf afgesproken worden. Na elke ronde wordt de nonsense trofee toegekend aan de speler die op dat ogenblik de hoogste score heeft. Je weet dus altijd wie aan de leiding staat. Het voordeel van de trotse eigenaar van de trofee is dat de drager ervan zijn getrokken woordkaartje mag inruilen voor een ander. Dat mag echter slechts één keer per ronde. Wie de trotse eigenaar is van de nonsense trofee na de laatste ronde, is tevens de winnaar. Tijdens het spel kunnen twee spelers gelijk zijn dan is de trofee gegeven aan de laatste speler die gespeeld heeft. Aan het einde van het spel zullen de spelers die gelijk zijn nog een ronde afmaken. Ze zullen dan 5 woorden plaatsen. Alleen hun punten zullen berekend worden.

Opmerking: Het is niet toegelaten te ver af te wijken van het thema. Je mag ook geen woorden opsommen.

Samenvatting: Niet gevonden woord = 50 punten voor de verteller.
Gevonden woord = 25 punten voor de tegenspeler(s).

Règlement

nonsense

Contenu : 80 cartes mots - 80 cartes situations - règlement - 1 trophée **nonsense** - 1 sablier d'une minute - un bloc-notes et un crayon.

But du jeu : Improviser des histoires au départ des situations données, tout en plaçant un ou plusieurs mot(s) imposé(s) sans que les autres joueurs ne les trouvent. Le joueur en possession du trophée **nonsense** à la fin du dernier tour a gagné.

Préparation du jeu : Chacun doit se munir d'un crayon et d'une feuille de papier. Les deux paquets de cartes sont disposés au centre, face cachée.

Déroulement du jeu : Le joueur le plus âgé tire une carte "mots" et doit choisir secrètement un mot parmi les six qui sont proposés. Sur cette carte, il lit par exemple : **1) mazout 2) artère 3) massage 4) saucisse 5) navette spatiale 6) crayons**. Le joueur décide de prendre le numéro 4) saucisse. Il garde le mot secret mais communique à tout le monde le numéro du mot choisi. Son voisin de gauche tire alors une carte "situations" et choisit une situation parmi les 4 situations proposées, par exemple **B) un fou rire vous prend en pleine réunion...** et il la lit à haute voix. On retourne le sablier. Le joueur a une minute pour inventer une histoire sur base de la situation **B) un fou rire vous prend en pleine réunion...** en y plaçant le mot **saucisse**. Pendant qu'il raconte son histoire, les autres joueurs peuvent noter tous les mots qui leur semblent suspects. À la fin de la minute, tous les adversaires doivent noter de façon évidente le mot qu'ils estiment être le bon (sans se consulter bien évidemment !). Tour à tour, les adversaires nomment le mot qui leur a paru le plus suspect dans l'histoire. À la fin, le joueur révèle le mot qu'il avait choisi. Par mot placé et non trouvé, l'improvisateur marque 50 points. Par contre, chaque joueur ayant découvert le ou les mot(s) placé(s) dans l'histoire de l'improvisateur marque 25 points par mot trouvé. À la fin du premier tour, le joueur en tête reçoit le trophée **nonsense**. Lorsque tous les joueurs ont tenté de placer 1 mot dans leur récit, au tour suivant, on placera deux mots et ainsi de suite, jusqu'à 4 mots. Le nombre de tours peut être défini à l'avance. À chaque tour, le trophée **nonsense** est donné au joueur qui totalise le plus de points. Ainsi, vous pouvez à tout moment savoir qui est en tête. En outre, celui qui détient le trophée peut changer de carte mots si celle-ci ne lui convient pas, mais une seule fois par tour. Le gagnant est celui qui possède fièrement le trophée **nonsense** à la fin du dernier tour. Durant la partie, deux joueurs peuvent être à égalité, le trophée est alors donné au dernier joueur qui vient de jouer. En cas d'ex æquo en fin de jeu, les joueurs ayant le même nombre de points jouent à tour de rôle avec 5 mots à placer pour les départager. On comptabilise alors uniquement leurs points.

Remarque : Les joueurs s'interdisent de trop s'éloigner du thème. Il est également interdit de procéder à des énumérations hors de propos.

Récapitulation : Mot placé et non trouvé = 50 points pour l'improvisateur.

Mot placé et trouvé = 25 points pour l'auditeur.