

Inhoud: 55 geïllustreerde woordkaarten - 55 geïllustreerde
situatiekaarten - 10 uitdagingskaarten - spelregels

Doel van het spel: Verhalen vertellen op basis van de afgebeelde situaties, terwijl je een of meer geheime woorden in het verhaal noemt zonder dat de andere spelers het doorhebben.

Vorbereiding:

Iedere speler neemt een potlood en een vel papier om woorden op te schrijven. De drie kaartensets worden gedekt in het midden van de tafel gelegd. Neem een smartphone of een timer die, afhankelijk van de leeftijd van een speler, wordt ingesteld op 45 seconden tot 1 minuut speeltijd. Een verteller trekt tijdens zijn beurt in totaal drie kaarten.

Kies een speler die verantwoordelijk is voor het beheren van de timer en het bijhouden van het aantal punten dat elke speler heeft gewonnen. Je bepaalt zelf hoeveel rondes je wilt spelen.

Spelverloop:

De speler met de grappigste sokken of de schoonste voeten is de eerste verteller. Hij trekt een situatiekaart, toont alle spelers de situatie en leest deze hardop voor. Vervolgens trekt hij een woordkaart en houdt het afgebeelde woord geheim (let op: dit zijn alleen gemeenschappelijke naamwoorden). Als het woord te moeilijk lijkt, trekt de speler een tweede woordkaart. Het spel wordt met de klok meegespeeld.

Start de timer. De verteller heeft een minuut (of minder, indien gewenst) om een verhaal te vertellen dat gebaseerd is op de beschreven situatie, terwijl hij zijn geheime woord in het verhaal gebruikt. Terwijl hij zijn verhaal vertelt, moeten de andere spelers alle woorden opschrijven of onthouden die hen verdacht lijken. Als het verhaal afgelopen is, noemen de andere spelers om de beurt, zonder met elkaar te overleggen, het woord dat hen het meest verdacht leek in het verhaal. Aan het einde van de ronde onthult de verteller welk geheim woord hij heeft gebruikt. De speler die de score bijhoudt, noteert voor iedere speler het aantal gescoorde punten en telt ze na elke ronde bij elkaar op. Daarna gaat de beurt naar de volgende speler.

Let op: Als een of meer spelers geen woord hebben gevonden, krijgen ze van de verteller een (gezamenlijke) uitdaging die ze moeten uitvoeren om de helft van de punten terug te winnen.

Puntentelling:

Voor de verteller: voor elk geheim woord dat hij gebruikt heeft, scoort de verteller automatisch 2 punten, zelfs als sommige spelers zijn woord hebben gevonden. Voor elk geheim woord dat hij gebruikt heeft zonder dat een andere speler het gevonden heeft, scoort de verteller 4 punten.

Voor de andere spelers die het verborgen woord hebben geraden: elke speler wint 2 punten voor elk geraden woord. Alle spelers die het geheime woord niet hebben geraden, wordt een gezamenlijke uitdaging aangeboden. Deze spelers moeten deze uitdaging, die de verteller heeft gekozen, samen uitvoeren. Hiermee kunnen de spelers alsnog een punt scoren. Aan het einde van het spel worden de punten opgeteld om de beste verteller van de avond te bepalen.

Voor spelers die graag indruk willen maken: trek na voldoende oefening 2 woordkaarten en gebruik beide woorden in je verhaal. Vertel een verhaal met z'n tweeën: twee spelers vertellen samen een verhaal en beslissen wie begint en wanneer de tweede speler het overneemt of niet. Hierbij mag de tijd van de timer overschreden worden. (Speel bijvoorbeeld als ouder samen met de jongste verteller).

Nonsense 2024

Een nieuwe versie met bijgewerkte situaties en woorden die het leven van onze kinderen en de realiteit van onze samenleving goed weerspiegelen. Een spel om jezelf te uiten en grappige verhalen te verzinnen, maar dat is niet alles. Het spelprincipe speelt ook in op de behoefte om gehoord te worden en je gewaardeerd te voelen door onze verbeeldingskracht, of we nu kinderen of volwassenen zijn. Met Nonsense kunnen we onze verbeelding gebruiken en onze hersenen op een andere manier laten werken.

Om spelers daarbij te helpen, hebben we een aantal uitdagingkaarten toegevoegd die zorgen voor een leuke afleiding. Het doel is om mensen in beweging te krijgen door een eenvoudige actie uit te voeren, die de hersenen op een andere manier activeert. Het is grappig en ontspannend. Hierdoor wordt de speler onbewust getraind om in de volgende ronde zijn creativiteit de vrije loop te laten. Vreugde en lachen zijn krachtige stimulansen voor onze creativiteit. Door te lachen met onszelf en anderen te laten lachen, voelen we ons verbonden met anderen en onszelf.