

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.

Inhoud: 80 woordkaarten – 80 situatiekaarten – 1 reglement (NL/FR) – 6 scorekaarten - 6 pionnen
1 zandloper van 1 minuut

Vorbereiding van het spel: Alle spelers houden een wit blad, schrijfgerief, een scorekaart en een pion bij de hand. De twee kaartenstapels worden in het midden gelegd met de tekstzijde naar onder. Het aantal te spelen rondes wordt vooraf afgesproken.

Verloop van het spel: De speler met de grappigste kousen aan mag beginnen. Hij neemt een situatiekaart en leest ze hardop voor. Daarna neemt hij een woordkaart en houdt die geheim. Indien het woord te moeilijk is, mag hij een andere kaart nemen. De zandloper wordt omgedraaid en gedurende precies 1 minuut mag de speler zijn verhaal vertellen, uitgaande van de opgegeven situatie, terwijl hij het geheime woord erin probeert te plaatsen. Ondertussen noteren de andere spelers alle woorden die hun verdacht lijken. Op het einde maken alle spelers om beurt het voor hen verdachte woord bekend. Na de rondvraag maakt de verteller zijn geheime woord bekend. Elke speler telt zijn punten en zet zijn pion op zijn raster. Dan mag de volgende speler starten.

Hoe win je ?

Voor de verteller: hij krijgt 25 punten per woord dat met succes in het verhaal wordt geplaatst. Wordt dit woord niet gevonden door de tegenspelers dan ontvangt de verteller 50 punten.

Voor de tegenspelers: Tegenspelers die het woord raden krijgen 25 punten per gevonden woord. Er zijn geen strafpunten indien de verteller het opgelegde woord niet heeft kunnen plaatsen. Deze speler dient dit enkel te melden op het einde van zijn verhaal.

Nog wat moeilijker maken? Na enkele opwarmrondes trek je 2 woordkaarten en probeer je dan beide woorden binnen de opgegeven situatie in je verhaal te plaatsen.

Waarom niet met 2 een verhaal vertellen? Eenmaal je de kaarten getrokken hebt, kan je samen met je vertelpartner het verhaal starten. Halverwege neemt de 2^e verteller het verhaal over. In dit geval kan er gekozen worden om zonder zandloper te spelen.

Suggestie: U kunt Nonsense Family combineren met Nonsense Classique voor volwassenen. Nog meer speelplezier gegarandeerd.

Regle du jeu

nonsense
Family

But du jeu : Improviser des histoires au départ des situations illustrées, tout en plaçant un ou plusieurs mot(s) imposé(s) sans que les autres joueurs ne les trouvent.

Contenu : 80 cartes mots illustrées - 80 cartes situations illustrées - 6 cartes scores - 6 pions un sablier d'une minute.

Préparation du jeu : Chacun doit se munir d'un crayon et d'une feuille de papier, d'une carte score et d'un pion. Les deux paquets de cartes sont disposés au centre, face cachée. On décide combien de tours de table on souhaite jouer.

Déroulement du jeu : Le joueur avec les chaussettes les plus rigolotes démarre la partie. Il pioche une carte situation, la montre à tous et la lit à haute voix. Il tire ensuite une carte mot et garde le mot secret. Si celui-ci est trop difficile, le joueur pioche une seconde carte mot. On retourne le sablier. Le joueur a une minute pour raconter une histoire sur base de la situation tout en plaçant son mot secret. Pendant qu'il raconte son histoire, les autres joueurs doivent noter tous les mots qui leur semblent suspects. Une fois l'histoire terminée, tour à tour, les adversaires nomment sans se consulter le mot qui leur a paru le plus suspect dans l'histoire. À la fin du tour de table, le joueur révèle le mot qu'il a placé. Chacun compte ses points et place son pion sur sa grille. Ensuite on passe au joueur suivant.

Qui gagne ?

Pour le raconteur : Il gagne 25 points pour avoir placé le mot dans son histoire. Le raconteur qui place son mot sans que personne ne le découvre gagne 50 points.

Pour les autres joueurs qui ont deviné le mot caché : chacun gagne 25 points par mot trouvé. Il n'y a pas de pénalité si le joueur ne place pas son mot dans le récit, le joueur doit cependant le signaler.

Pour ceux qui aiment épater : Après un échauffement suffisant, tirer 2 cartes mots et placer ceux-ci dans votre situation.

Pourquoi pas par équipe de deux : Une fois les cartes en mains, le tandem élabore secrètement son histoire et décide qui commence et à quel moment le deuxième joueur prend ou non le relais. Dans ce cas unique, on peut dépasser le temps du sablier.

Suggestions : Vous pouvez combiner le Nonsense Family avec le Nonsense Classique pour les adultes.