Règlement

nonsense™

FR

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.