

Inhoud: 55 woordkaarten – 55 situatiekaarten – 6 scorekaarten – 6 pionnen
1 zandloper.

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.

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 plaatsten. 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. Elke speler telt zijn punten en zet zijn pion

op zijn raster. Bij de volgende ronde probeert men in elk verhaal 2 woorden te plaatsen. Met als gevolg dat je in de laatste ronde 4 te plaatsen woorden moet gebruiken. Het aantal te spelen ronden kan vooraf afgesproken worden. Aan het einde van het spel zullen de spelers die een gelijke score hebben nog een extra ronde moeten spelen. Ze zullen dan 5 woorden moeten plaatsen. Alleen hun punten zullen berekend worden.

Nieuwe DUO regel: Deze nieuwe regel laat toe om per 2 te improviseren, zoals in een normale conversatie en dit voor situaties die zich daartoe lenen. Zoals bijvoorbeeld: 'De wijkagent belt aan uw deur om zich te excuseren voor...'. De situaties waarbij per 2 geïmproviseerd mag worden staan in kleur. De speler die u de situatie opgeeft moet u, vooraleer de situatie wordt gepresenteerd, vragen of u onder de vorm van een dialoog met een andere persoon naar keuze wil improviseren. Indien u accepteert om onder de vorm van een dialoog te werken, mag de persoon die u gekozen hebt om hieraan deel te nemen, niet weigeren. Deze laatste moet eveneens een "woordkaart" trekken, voordat de situatie wordt opgegeven en moet kiezen waar hij dit wil plaatsen in de verdere dialoog. Voordat u begint, moet u vooraf bepalen wie welk personage gaat spelen binnen het verhaal. De andere spelers moeten dus 2 woorden raden: dat van u en dat van uw medespeler. Indien u niet in duo wenst te spelen, blijven de regels ongewijzigd. In duo mag de speeltijd 2 zandlopers duren. De telling van de punten blijft identiek, en de punten komen er bij elke speler bij.

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).