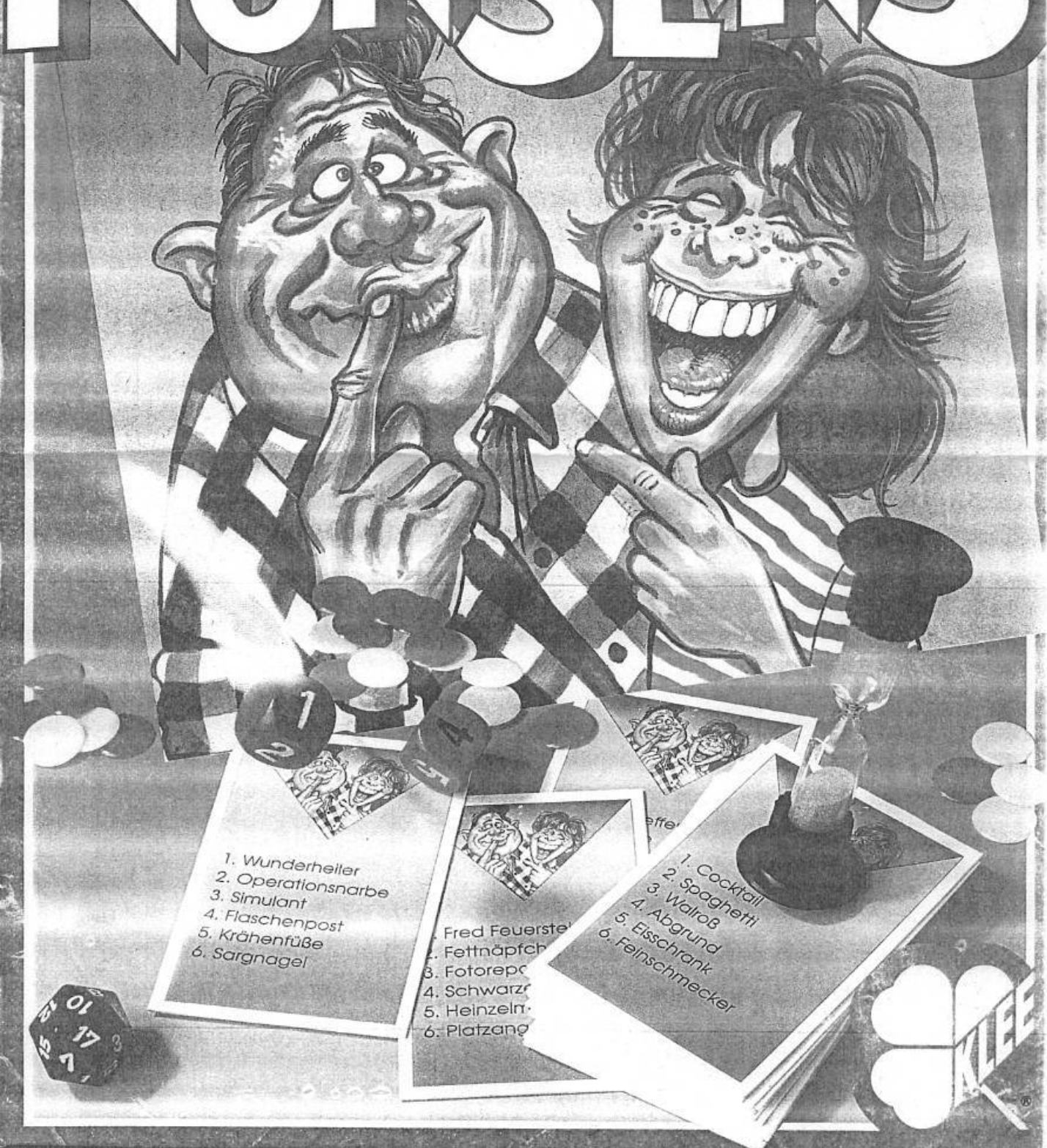


Erzähl'ne
Story
ohne "und"!

KLEE SPIEL-CLUB

NONSENS



1. Wunderheiler
2. Operationsnarbe
3. Simulant
4. Flaschenpost
5. Krähenfüße
6. Sargnagel

1. Fred Feuerstein
2. Fettnäpfchen
3. Fotoreportage
4. Schwarzrindfleisch
5. Heinzelnorm
6. Platzangst

1. Cocktail
2. Spaghetti
3. Walross
4. Abgrund
5. Eisschrank
6. Feinschmecker

KLEE

Das kreative Spiel
für phantasievolle
Geschichtenerfinder,



NONSENS



Spielinfo

Spieltyp: kommunikatives
Unterhaltungsspiel
Spielerzahl: 2 - 8
Altersempfehlung: 10 - 88
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Spielautor: Rik van Even
Können ●○○○Glück

"Wir befinden uns im Jahr 20.84, als sich die Sturzhelmpflicht neuerlich zu einem brisanten Thema entwickelt. Neben Motorrad-, Rad- und Dreiradfahrern soll nun auch die mittlerweile vom Aussterben bedrohte Kuh einen *Integralhelm* tragen müssen... Da jedoch im Zuge fortschreitender Milchknappheit nicht der Kopf der Kuh, sondern vielmehr das *Euter* deren kostbarstes Körperteil darstellt, drängt sich die Frage auf, ob nicht eher das Euter als der Kopf mit einem Helm zu schützen sei. *Aber ...*"

"STOP!" ruft ein Mitspieler. "Du hast das verbotene Wort 'aber' gesagt." "Stimmt!" pflichten ihm die anderen Spieler bei.

Die Geschichte - so beachtlich sie war - muß nun von einem Mitspieler fortgeführt werden, der seinerseits eine Story um "*Integralhelm*" und "*Euter*" ohne "*aber*" erzählen muß - gemäß den Karten -, bis die Sanduhr schließlich abgelaufen ist.

Der Spieler, der die besten wahren erlogenen Geschichten erzählen kann und dabei geschickt verbotene Wörter vermeidet, gewinnt das Spiel.

Spielmaterial

2 sechsseitige Würfel | zwanzigseitiger Würfel | 50 Nonsens-Karten in zwei Farben | 2 Karten "verbotene Wörter"
1 Sanduhr | 40 Künstler-Chips | 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Die Spieler erzählen einander anhand zweier vorgegebener Begriffe die tollsten "Minuten"-Geschichten. Der Spieler, der die besten Geschichten erzählen kann und dabei geschickt verbotene Wörter vermeidet, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 2 sechsseitige Würfel
- 1 zwanzigseitiger Würfel
- 50 Nonsens-Karten in zwei Farben
- 2 Karten "verbotene Wörter"
- 1 Sanduhr
- 40 Künstler-Chips
- 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNGEN

Die **Nonsens-Karten** werden nach ihren Farben in einen **blauen** und einen **roten** Stapel unterteilt, jeweils kräftig gemischt und als zwei verdeckte Stapel nebeneinander in die Mitte des Tisches gelegt.

Die beiden **Karten "verbotene Wörter"** werden aufgedeckt neben die beiden Nonsens-Kartenstapel gelegt.

Ebenso die **Sanduhr**

Lind die **40 Künstler-Chips**.

Der mutigste Spieler beginnt und nimmt sich die **drei Würfel**.



SPIELVERLAUF

Der Spieler, der an der Reihe ist, zieht die oberste Karte des roten und die oberste Karte des blauen Kartenstapels und legt beide Nonsens-Karten aufgedeckt neben die beiden Karten "verbotene Wörter".



Dann wirft er alle drei Würfel,
Den roten Würfel legt er mit der
gewürfelten Zahl nach oben
neben die rote Karte.

Den blauen Würfel legt er mit der
gewürfelten Zahl nach oben neben
die blaue Karte, und den 20seitigen Würfel legt
er neben die entsprechende Karte "verbotene Wörter".

Die Begriffe auf den Karten sind numeriert. Die Würfel geben die
Nummer des jeweils relevanten Begriffs an.

Nach kurzer Bedenkzeit beginnt der Spieler eine Geschichte zu
erzählen, und ein Mitspieler dreht die Sanduhr um.

Erzähl-Regeln:

Der Spieler hat die Aufgabe, **60 Sekunden** lang eine **Nonsens-
Geschichte** zu erzählen.

Dabei **muß er** die **beiden Begriffe** der roten und blauen Nonsens-Karte **mit einbeziehen**, d. h. diese beiden Begriffe müssen unbedingt in der Geschichte genannt werden.

Den Begriff der Karte "**verbotene Wörter**" darf er in seiner Erzählung **nicht** verwenden.

Die Geschichte muß **zusammenhängend** sein und einen **Sinn** ergeben.

Der Spieler muß **flüssig** sprechen.

Regelverstoß:

Bemerkt ein Mitspieler, daß der Spieler, der an der Reihe ist, gegen eine der Regeln verstößt, so ruft er laut: "STOP!" Die Sanduhr wird sofort waagerecht hingelegt, so daß kein Sand mehr von einer Kammer in die andere gelangt.

Befindet die Mehrheit der Spieler, daß die Unterbrechung ungerechtfertigt war, so wird die Sanduhr wieder aufgerichtet und der Erzähler kann mit seiner Geschichte fortfahren.



Unterstützt jedoch die Mehrheit der Spieler die Regelverstoß-Anklage, so endet die Geschichte des Erzählers abrupt und unwiderruflich. Künstlerpech! Er verliert das Rederecht und damit die Möglichkeit, sich den Chip zu verdienen. An Stelle des Erzählers kommt nun sein linker Nachbar zu Wort. Die Sanduhr wird wieder aus der Waagerechten in die Senkrechte gehoben und der neue Erzähler bringt seine Story dar. Er muß nun natürlich nicht mehr 60 Sekunden referieren, sondern nur noch die verbliebene Zeit. Er kann an der Geschichte seines Vorgängers anknüpfen oder eine ganz individuelle Story zum besten geben - unter Nennung der beiden Begriffe und Vermeidung des verbotenen Wortes. Das erlauchte

Auditorium achtet natürlich auch hier wieder darauf, daß sich kein Regelverstoß ereignet, denn sonst erhält der nächste linke Nachbar das Rederecht usw.

Die Regelverstöße der verschiedenen Erzähler können sich maximal so oft ereignen, bis die Zeit endgültig abgelaufen ist.

Erfolgreiche Erzählung:

Hat es ein Spieler geschafft, eine - hoffentlich gelungene - Geschichte nach allen Regeln der Kunst darzubringen, so erhält er nach Ablauf der Sanduhr als Anerkennung einen Künstler-Chip,

Das Spiel geht schließlich - mit neuen Begriffen und Karten - beim linken Nachbarn des Erzählers weiter, sobald die Zeit vorüber ist - egal ob eine Geschichte erfolgreich erzählt wurde oder sich bis zuletzt Regelverstöße ereigneten.



Tip:

Die Geschichten gestalten sich zumeist stimmungsvoller, wenn die beiden Nonsens-Karten-Begriffe nicht gleich vorweg im ersten Satz erwähnt werden, sondern erst im Verlaufe der 60 Sekunden in die Geschichte einfließen,

Sind der blaue und rote Nonsens-Kartenstapel im Spielverlauf aufgebraucht, so werden die Karten einfach neu gemischt - und weiter geht's!

SPIELEND E

Der Spieler, der als erster 5 Künstler-Chips sammeln konnte, ist der erfolgreichste Geschichtenerzähler und Sieger des Tages. Und vielleicht gibt er noch eine Geschichte zum besten

VARIANTEN

Schwieriger wird das Spiel, wenn die Spieler Geschichten mit mehr als zwei Nonsens-Begriffen erfinden und dabei mehr als ein "verbotenes Wort" vermeiden müssen. Profis können auch den Zeitraum der Erzählung verlängern, indem die Sanduhr z. B. zweimal gewendet wird.