

HUMOR IN A BOX

For 4 or More Players • Ages 14 to Adult



OBJECT

The true object of the game is laughter, but if you're concerned about winning... here's how you play: in each round players write a response to a topic. Your response can be as outrageous or as straight-forward as you'd like. Then take turns trying to eliminate each other by guessing which player wrote which response.

THE CONTENTS OF THIS BOX ARE GUARANTEED TO MAKE YOU LAUGH

CONTENTS



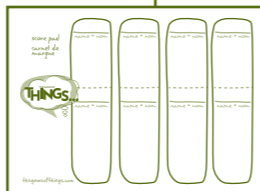
300 Topic Cards



8 Pencils



Response Pad



Score Pad

SET UP YOUR GAME LIKE THIS

- Someone keeps score. This player takes the score pad.
- Every player gets a pencil and one sheet from the response pad.
- Place the cards face down within reach of all the players.

WHAT YOU DO...

- 1 Pick a player to be the Reader for the first round. This player picks a card and reads it aloud.

WHAT THE READER DOES

- Keeps the game moving
- Doesn't let people linger too long on their responses
- Reads all of the responses aloud
- Re-reads the responses for those with short memories

*see END NOTES for more info about the reader



www.thegameofthings.com

- 2 Everyone (including the Reader) writes a response on one strip of paper from their response sheet. Fold it twice and give it to the Reader.

IMPORTANT: There are no correct answers! These are topics not questions. So write whatever you want: straightforward things..., funny things..., outrageous things..., or write something that another player might write just to confuse things...

- 3 The Reader reads ALL the responses aloud a couple of times.

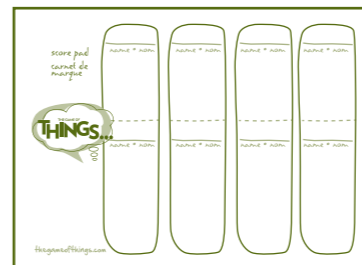
- 4 The player to the left of the Reader guesses first. Choose any response and try to match it to the player who wrote it. If you're right, the Reader gives the response sheet back to its writer and that player is out of the round. Now you guess again. If you're wrong, you're still in the round but the chance to guess passes to the player on your left. You remain in the round until someone matches you up with your response.

- 5 THE ROUND ENDS when only one player has not been matched to his/her response. The person to the left of the last Reader now becomes the new Reader. THE GAME ENDS* when A) Every player has been the Reader or B) The number of rounds agreed upon at the beginning have been played.

SCORING

1 point for each correct guess during a round.

2 points to the player who is left at the end of the round (i.e. no one has guessed what that player wrote).



www.thegameofthings.com



WINNING

The player with the most points at the end of the game is the winner.

END NOTES

THE READER: When reading responses, the Reader should always only read them aloud. Studying the responses quietly while other players are guessing should be avoided out of fairness. Also, some players have brought it to our attention that with smaller groups the Reader may recognize handwriting and therefore be able to easily match players to their response. We originally dealt with this by asking players with distinctive handwriting to print in block letters. We like to keep the Reader in play but if it's noticeably affecting your game play then simply have the Reader write a response but not participate in the guessing portion of the game.

CHILDREN: If you can read and write, you can play The Game of THINGS... but parents can take a look through the cards and remove any topics they think the kids might not understand. They are still going to make you laugh.

ORIGINAL RULES: If you are looking for a more challenging set of rules, go to our website at "www.thegameofthings.com" and try playing the original version where the Reader does not remind you what the responses are. You have to remember them!

We welcome your questions or comments about "The Game of THINGS..." E-mail us at "info@thegameofthings.com" Go to our website "www.thegameofthings.com". Phone us at 0011 1 416.537.0290 Write to us at QUINN & SHERRY, INC., Suite 144, 412 Roncesvalles Ave., Toronto, ON, CANADA M6R 2N2



We want your comments about our games, puzzles and toys. Contact us at: Customer Service, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511 patch@patchproducts.com • 1-800-524-4263. For more fun, visit patchproducts.com.

Copyright © 2015 Patch Products, LLC, Beloit, WI 53511 USA. All rights reserved. The Game of THINGS..., THINGS... and the QUINN & SHERRY logo are trademarks or registered trademarks of QUINN & SHERRY, INC. © 2011 QUINN & SHERRY, INC., All rights reserved. QUINN & SHERRY, INC., Suite 144, 412 Roncesvalles Ave. Toronto, Ontario, CANADA M6R 2N2 info@thegameofthings.com, 0011 1 (416) 537-0290 Made in China.



27704

DE L'HUMOUR EN BOÎTE

Pour 4 joueurs* ou plus • Dès 14 ans et pour les adultes

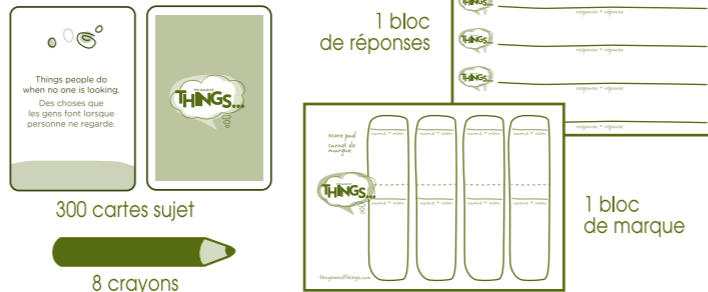


BUT DU JEU

Le rire constitue le véritable but de ce jeu. Toutefois, si le fait de gagner revêt de l'importance à vos yeux... voici comment jouer : lors de chaque manche, les joueurs écrivent une réponse à un sujet donné. Cette réponse peut être aussi délirante ou simple que désiré. Puis, à tour de rôle, les joueurs tentent de s'éliminer les uns les autres en devinant qui a écrit quoi.

NOUS GARANTISSONS QUE LE CONTENU DE CETTE BOÎTE VOUS FERA RIRE

CONTENU



PRÉPAREZ VOTRE JEU AINSI

- Un joueur est désigné pour marquer les points et prend le bloc de marque.
- Chaque joueur prend un crayon et un feuillet du bloc de réponses.
- Placez les cartes, faces cachées, à la portée de tous les joueurs.

MAINTENANT, VOUS...

- 1 Désignez un joueur qui sera le lecteur au cours de la première manche. Ce joueur prend une carte et la lit à voix haute.

IL REVIENT AU LECTEUR DE...

- Veiller à ce que le jeu se déroule à un bon rythme.
- Ne pas laisser les joueurs prendre trop de temps pour répondre.
- Lire toutes les réponses à voix haute.
- Relire les réponses, si certains ont la mémoire courte.

(Voir la section DERNIÈRES REMARQUES, pour plus d'informations au sujet du lecteur.)

2

Tous les joueurs, incluant le lecteur, écrivent une réponse sur une des bandes de papier de leur feuillet de réponses. Ils le plient ensuite deux fois et le remettent au lecteur.

IMPORTANT : il n'y a pas de bonnes réponses! Le jeu propose des sujets et non des questions. Alors, écrivez ce qui vous chante : des choses simples..., des choses amusantes..., des choses délirantes..., ou écrivez ce qu'un autre joueur pourrait bien écrire, juste pour semer la confusion...

3

Le lecteur lit TOUTES les réponses à voix haute, à quelques reprises.

4

Le joueur assis à la gauche du lecteur est le premier à deviner. Pour jouer, choisissez n'importe quelle réponse et tentez de l'associer au joueur qui l'a rédigée. Si vous avez raison, le lecteur remet le feuillet de réponses à son rédacteur et ce dernier est éliminé de la manche. Vous pouvez maintenant deviner de nouveau. Si vous avez tort, vous demeurez en jeu, mais c'est au tour du joueur assis à votre gauche de deviner. Vous demeurez ainsi en jeu, jusqu'à ce qu'un joueur vous associe à la réponse que vous avez rédigée.

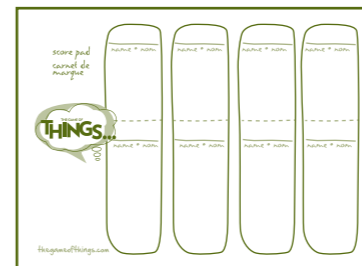
5

LA MANCHE PREND FIN quand un seul joueur n'a pas été associé à sa réponse. Le joueur assis à la gauche du dernier lecteur devient maintenant le nouveau lecteur. LA PARTIE PREND FIN quand A) Tous les joueurs ont été lecteurs ou B) Le nombre de manches convenu en début de partie a été joué.

LA MARQUE

Chaque bonne réponse devinée au cours d'une manche vaut 1 point.

Le joueur qui reste à la fin de la manche obtient 2 points (car personne n'a pu deviner ce qu'il avait écrit).



LA VICTOIRE

Le joueur ayant accumulé le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.

DERNIÈRES REMARQUES

LE LECTEUR : lorsqu'il lit les réponses, le lecteur ne fait que les lire à voix haute. Par souci d'équité, il ne peut les analyser discrètement pendant que les autres joueurs tentent d'en deviner les rédacteurs. Lors du jeu en plus petits groupes, certains nous ont aussi signalé que le lecteur pourrait reconnaître l'écriture des joueurs et, de ce fait, aisément associer les réponses à leurs rédacteurs. Nous avons d'abord traité de cette question en demandant aux joueurs dont l'écriture se démarque d'écrire en lettres moulées. Nous aimons bien garder le lecteur en jeu : toutefois, si cela affecte sensiblement l'issue du jeu, il n'y a qu'à lui demander d'écrire une réponse, mais de ne pas participer au volet « devinette » du jeu.

LES ENFANTS : vous savez lire et écrire? Alors, vous pouvez jouer à The Game of THINGS... Cependant, les parents voudront peut-être passer les cartes en revue et retirer tout sujet qui risque de ne pas être compris par les enfants. Ils vous donneront encore l'occasion de rire!

LES RÈGLES ORIGINALES : vous souhaitez relever un défi plus corsé? Alors, visitez notre site « www.thegameofthings.com » et amusez-vous avec les règles originales selon lesquelles le lecteur ne peut vous rappeler les réponses. Vous devez vous en souvenir!

Nous serions heureux de recevoir vos questions et commentaires au sujet de « The Game of THINGS... ». Faites-nous parvenir un courriel à « info@thegameofthings.com ». Visitez notre site Web au « www.thegameofthings.com ». Contactez-nous au 0011 1 416.537.0290. Écrivez-nous à QUINN & SHERRY, INC., Suite 144, 412 Roncesvalles Ave., Toronto, ON, CANADA M6R 2N2.



Nous désirons connaître vos commentaires au sujet de nos jouets, puzzles et jeux. Contactez-nous à : Customer Service, 1400 E. Inman Pkwy., Beloit, WI 53511 patch@patchproducts.com • 1-800-524-4263. Pour plus de plaisir, visitez patchproducts.com.

Copyright © 2015 Patch Products, LLC, Beloit, WI 53511 É.-U. Tous droits réservés. **The Game of THINGS...**, **THINGS...** et le logo de QUINN & SHERRY sont des marques commerciales ou des marques déposées de QUINN & SHERRY, INC. © 2011 QUINN & SHERRY, INC., Tous droits réservés. QUINN & SHERRY, INC., Suite 144, 412 Roncesvalles Ave., Toronto, Ontario, CANADA M6R 2N2 info@thegameofthings.com, 0011 1 416.537.0290. Fabriqué en Chine.

* La forme masculine est employée uniquement dans le but d'alléger le texte.

www.thegameofthings.com

www.thegameofthings.com

