

## SUCCESS STORY BELGE

**Les Belges ont plébiscité son retour :**  
**un classique du jeu de société “surréaliste”**  
**et “bien de chez nous” est réédité après 20 ans !**

**“nonsense™”**

**(ex. “Carabistouille”) DÉBARQUE AU MOIS D'OCTOBRE !**

***“Nonsense” est un jeu qui allie savamment l'absurde et le surréalisme à la belge ! Il va vous faire revivre la liberté imaginative de votre enfance en vous faisant improviser sur des situations incongrues ! Faites entrer un piano à queue dans un bus bondé sans que personne ne s'en aperçoive ... ou placez un crocodile dans un jardin d'enfants sans éveiller les soupçons.***

Ce jeu belge simple et drôle est né il y a plus de 20 ans sous le nom de “Carabistouille”. Lors de sa sortie en 1991, le jeu connut un succès fulgurant et fut sacré Jeu de l'Année dans plusieurs pays. En quelques années, Le jeu s'écoulait à quelques dizaines de milliers d'exemplaires. Parmi les fans inconditionnels du jeu, on compte l'équipe de Jacques Mercier !



Il y a quelques mois, convaincus par les demandes répétitives du public qui cherchait à se procurer le jeu, Véronique Houbaert et Marcel Veelo décident de se lancer à nouveau dans l'aventure éditoriale et donnent un nouveau souffle aux Editions du Hibou.

Ils passent le jeu à la loupe et décident de lui donner un nouveau nom, un nouveau packaging cubique et des règles simplifiées pour ne garder que l'essentiel du mécanisme !

### **Comment joue-t-on à Nonsense ?**

L'objectif est de raconter, au départ d'une situation donnée, une histoire en 1 minute tout en glissant un mot secret dans son récit. Bien entendu, personne ne doit repérer ce fameux mot ! Les “baratineurs” prennent beaucoup de plaisir à mener en bateau les autres joueurs. Tandis que les timides découvriront avec plaisir qu'ils sont capables d'improviser avec talent ! Une vraie révélation. Certains improviseront en restant très rationnel, d'autres imagineront les histoires les plus fantaisistes ou fantastiques.

Les spectateurs gagnent quand ils sont suffisamment perspicaces pour découvrir le ou les mot(s) caché(s). Il n'y a aucun temps mort dans le jeu. Même quand on n'improvise pas, on continue de jouer en cherchant les mots intrus !

### **Nonsense, c'est aussi un outil de développement personnel et transgénérationnel !**

La mécanique de jeu développe la créativité, l'écoute et la confiance en soi. On apprend à prendre la parole avec plaisir devant les autres et même à se lâcher ! Chez les plus jeunes, Nonsense stimule l'élocution et enrichit le vocabulaire ! Les grands-parents, eux, joindront l'utile à l'agréable en jouant avec leurs petits-enfants tout en pratiquant de l'entraînement cérébral ! Cerise sur le gâteau, grâce à ses cartes multilingues (français, anglais et néerlandais), ce jeu s'avère être un excellent moyen, ludique et efficace, d'apprendre des langues.

Dès le mois d'octobre, le jeu sera distribué, par l'intermédiaire Asmodee, dans tous les bons magasins de jouets qui conseillent leurs clients. Un site Internet sera activé prochainement : **[www.nonsensethgame.be](http://www.nonsensethgame.be)**.

# Communiqué de presse

## Bruxelles, le 26 août 2010

nonsense™

### À propos des Editions du Hibou

Les prémises de l'histoire des Editions du Hibou remontent à 1989, lorsque Véronique Houbaert prépare un travail de fin d'étude qu'elle consacre à la production d'un nouveau jeu de société (dans le cadre d'une formation de gestion d'entreprise). Rapidement, son projet décroche l'adhésion des banques.

La CGER (aujourd'hui BNP Paribas) décide de soutenir la production à 100%... L'aventure commence alors en 1992 avec le lancement d'un jeu de questions-réponses sur l'ouverture des marchés européens !

L'histoire se poursuit ensuite avec "Carabistouille" et "Original Dessert", un jeu d'ambiance avant l'heure qui reprenait 6 jeux réunis, un jeu d'improvisation, un jeu de vocabulaire, un jeu d'enquête, un jeu de chronologie, un jeu de proverbes et de mimes... Suite au décès de Bernard Ralet, co-fondateur des Editions du Hibou et mari de Véronique Houbaert, l'activité d'édition de jeux est mise entre parenthèses pendant quelques années mais la société continue d'exister. Aujourd'hui, suite aux nombreux témoignages d'anciens fans de "Carabistouille" Véronique Houbaert décide de se lancer à nouveau dans l'aventure éditoriale ! Si la réédition de Carabistouille (Nonsense) rencontre le succès escompté, les Editions du Hibou devraient également, avec le concours d'Asmodee, éditer d'autres jeux parmi lesquels des jeux de langage.

### À propos de Asmodee

Asmodee est le leader européen de la distribution de jeux de société et de jeux de cartes à collectionner. Asmodee est présente en Belgique, aux Pays-Bas, au Luxembourg, au Royaume-Uni, en France, en Allemagne et en Espagne. Elle est également active aux Etats-Unis et au Canada au travers d'une filiale.

Asmodee est également un éditeur de jeux de société reconnu, avec des succès mondiaux dont le plus célèbre est Jungle Speed (N°1 des ventes en France et au Benelux).

Asmodee doit son succès à une sélection des meilleurs fournisseurs du marché. Chaque distribution est exclusive, ce qui permet à Asmodee d'offrir aux différents produits une exposition optimale sur les points de vente. De plus, Asmodee dispose d'un réseau de distribution très large, qui va du magasin spécialisé à l'hypermarché.

Pour plus d'informations vous pouvez visiter le site [www.asmodee.com](http://www.asmodee.com)

### Contact presse :

Editions du Hibou

- Véronique Houbaert (Conceptrice du jeu) - [veronique@nonsensethesame.be](mailto:veronique@nonsensethesame.be) - +32494 50 16 88
- Marcel Veelo (Responsable communication) - [marcel@nonsensethesame.be](mailto:marcel@nonsensethesame.be) - +32478 31 31 49

