

Dertien in een Dozijn: Spelregels

- Stuur een mooi, grappig, ambigu woord naar de spelleider. (niels@bunkhotels.com)
- Het woord mag geen eigenaam zijn.
- Je krijgt een paar dagen later een lijstje terug met jouw woord + de woorden van de andere schrijvers.
- Je schrijft een verhaal van exact 144 woorden, waarin ieder woord van dat lijstje minstens één keer voorkomt.
- Een titel voor je verhaal is niet verplicht, maar mag wel. De titel telt wel mee bij de 144 woorden.
- Alleen werkwoorden en bijvoeglijke naamwoorden mag je vervoegen, dus kakkineus mag kakkineuze worden. Er is een grijs gebied van wat wel en niet mag: bij twijfel, raadpleeg Niels.
- Zelfstandige naamwoorden (en andere woordsoorten) moeten onveranderd in je verhaal voorkomen. Dus van zelfstandige naamwoorden mag je geen samenstelling maken (van woning mag je geen woningnood maken) je mag ook het getal niet wijzigen (enkelvoud blijft enkelvoud; meervoud idem dus van woning mag je geen woningen maken)
- Je stuurt je verhaal naar de spelleider en die controleert of de gevraagde dertien woorden in de juiste vorm in het verhaal zijn verwerkt. Zo niet, dan laat hij dat de schrijver weten, zodat het hersteld kan worden. Maar let op! Dat is *service* en geen garantie. De schrijver zélf blijft verantwoordelijk voor het juist toepassen van de regels.
- De spelleider maakt alle verhalen anoniem, voorziet ze van een letter en stuurt ze allemaal naar alle deelnemers.
- Alle schrijvers beoordelen de verhalen. Ze kennen aan een verhaal (het beste) 4 punten toe, aan een verhaal 3 punten, aan een 2 punten en aan een verhaal 1 punt. Het eigen verhaal natuurlijk niet.
- Als een jurylid of een schrijver in een verhaal een overtreding bespeurt, meldt zij/hij dit bij de spelleider. Als de overtreding duidelijk inbreuk maakt op de regels, ontvangen de schrijvers per ommegaande een bericht dat dat verhaal gediskwalificeerd is. Aan dat verhaal mogen geen punten worden toegekend.