

© 1994 Editrice Giochi S.p.A.
Via Bergamo, 12 - 20135 Milan



Ab 2 Spieler

SPIELMATERIAL

1 Spielplan aus Plastik

25 Marmeln in 3 verschiedenen Farben

210 Karten "Kategorien", aufgeteilt in 5 Kartenstöße

26 vorgestanzte Buchstaben - 1 Sanduhr

1 Schreibblock - 1 Buchstabenbehälter - 4 Murrelhalter

4 Aufkleber - 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

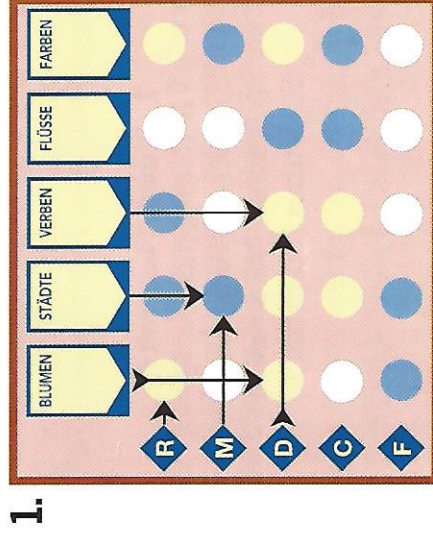
Es wird jeweils einer der 4 Aufkleber auf einen Murrelhalter aufgeklebt. Die Aufkleber dienen dazu, die Spieler während des Spiels an den Wert der verschiedenen Marmeln zu erinnern. • Jeder Spieler erhält einen Murrelhalter. Die 5 Kartenstöße werden so in die entsprechend vorgesehenen Plätze auf dem Spielplan gelegt, dass die Kategorie lesbar ist. • Die vorgestanzten 26 Buchstaben werden herausgelöst und in den Behälter gegeben. ○ Die 25 farbigen Marmeln werden willkürlich in die Einhöhungen auf dem Spielplan gelegt. • Die Sanduhr wird neben den Spielplan gestellt und ein Bleistift oder ein Kugelschreiber zusammen mit dem Schreibblock bereitgehalten. Der Beginner des Spiels wird ausgelost. ○ Es werden 5 Buchstaben aus dem Behälter gezogen und unbedeckt auf die linke Seite des Spielplans gelegt.

SPIELABLAUF

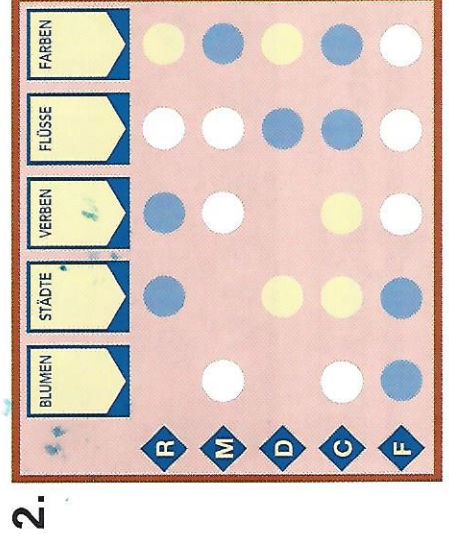
Der Spieler, der an der Reihe ist, muss innerhalb weniger, durch die Sanduhr vorgegebenen Sekunden, Worte finden, die mit den gezogenen Buchstaben beginnen und den aufgedeckten Kategorien entsprechen. Jedes Mal, wenn der Spieler, der an der Reihe ist, ein Wort findet, teilt er es den anderen laut mit und nimmt anschließend die Murrel vom Spielplan, die sich auf der entsprechenden Kreuzstelle von Buchstabe und Kategorie befindet.

Beispiel: Bei der ersten Spielrunde entspricht die Ausgangsstellung auf dem Spielplan der Abbildung 1. Der Spieler, der an der Reihe ist, lässt die Sanduhr laufen und findet in den wenigen ihm zur Verfügung stehenden Sekunden folgende Worte:

1. Rose (Blume mit R) - 2. Moskau (Stadt mit M)
3. Denken (Verb mit D) - 4. Dahlie (Blume mit D)



Er nimmt für jedes Wort die entsprechende Murrel und legt sie auf seinen Murrelhalter. Am Ende seines Spiels sieht der Spielplan wie in Abbildung 2 aus.

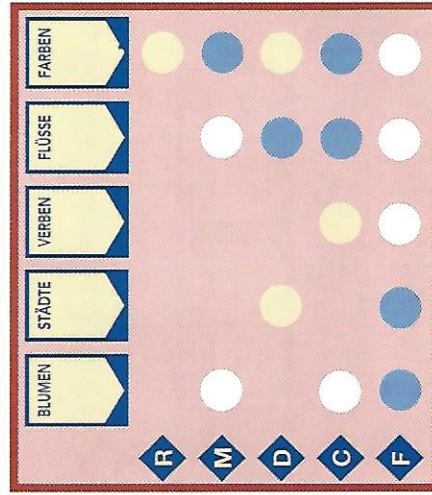


Der nächste Spieler (der Spielverlauf ist im Uhrzeigersinn) lässt die Sanduhr laufen und versucht nun seinerseits, die meistmöglichen Worte zu finden, hat jedoch dabei nur noch die Buchstaben und Kategorien zur Verfügung, deren Kreuzstellen von Murmeln belegt sind.

Beispiel: Gehen wir zurück auf die Ausgangssituation in Abbildung 2. In der von der Sanduhr vorgegebenen Zeit gelingt es dem zweiten Spieler, der die vom vorangegangenen Spieler gewählten Buchstaben und Kategorien nicht mehr nutzen kann (Blume mit R, Stadt mit M, Verb mit D, Blume mit D), folgende Worte zu finden:

1. Rhone (Fluss mit R)
2. Rom (Stadt mit R)
3. Machen (Verb mit M)
4. Riechen (Verb mit R)
5. Cottbus (Stadt mit C)

Der Spielplan würde anschliessend wie in Abbildung 3 aussehen.



Wenn es einem Spieler einmal nicht gelingen sollte, ein Wort zu finden, "passt" er und gibt an seinen Nachfolger weiter, ohne eine einzige Murmel zu nehmen.

Das Spiel geht solange weiter, bis keine Murmeln mehr auf dem Spielplan vorhanden sind oder bis alle Spieler gezwungen sind, zu "passen". Ein Spieler, der "passt", behält jedoch das Recht, weiterzuspielen, wenn das Spiel an seine Reihe kommt, aber nur solange, bis die Spielpartie abgeschlossen ist.

PUNKTEVERTEILUNG

Am Ende einer Partie rechnen die Spieler ihre erzielten Punkte wie folgt aus.

- die weissen Murmeln zählen 1 Punkt
- die gelben Murmeln zählen 2 Punkte
- die blauen Murmeln zählen 3 Punkte

Die jeweils erzielten Punkte werden auf dem Schreibblock notiert, dann geht es mit der nächsten Partie weiter, wobei man die 5 Karten der Kategorien austauscht, die 25 Murmeln neu auf dem Spielplan verteilt und die 5 Buchstaben aus der Vorrunde durch neue ersetzt (zuvor die alten in den Behälter zurückwerfen). Nach der ersten Partie wird jede darauffolgende von dem Spieler begonnen, der die wenigsten Punkte aufweist. Das Spiel verläuft immer im Uhrzeigersinn.

SPIELELENDE

Der erste Spieler, der mehr als 100 Punkte erzielt, hat die Partie gewonnen.

SPIELVARIANTEN

Category kann auch auf Zeit gespielt werden, indem vor Spielbeginn die Spielzeit oder die Anzahl der Spielpartien festgelegt wird.

In diesem Fall ist der Spieler Gewinner, der nach Ablauf der festgesetzten Zeit die höchste Punktzahl erzielt hat.

ANMERKUNG

Die 4 in der Spielbox enthaltenen Murmelhälfter sollen keine Limitierung der Spieleranzahl darstellen, doch ist es ratsam, sich bei mehr als 4 Spielern in Teams aufzuteilen.

TIPS

Bei Category ist es schwer, eine bestimmte Spielstrategie vorzugeben, da sich bei jeder neuen Spielrunde die Ausgangssituation ändert und es die zahlreichen Kombinationen praktisch unmöglich machen, sich zweimal in der gleichen Position zu befinden. Der Spieler, der das Spiel beginnt, hat den Vorteil, alle Kombinationen ausnutzen zu können, die anderen Mitspieler haben jedoch mehr Zeit, nachzudenken. Es ist ratsam, immer aufmerksam den Spielverlauf zu beobachten und dabei auch beim Spiel der Gegner zu versuchen, die meistmöglichen Worte herauszufinden. Ausserdem sollte man sich immer auf die Murmeln mit der höchsten Punktzahl (die blauen) konzentrieren, ohne jedoch dabei zu vergessen, dass man nur wenige Sekunden zur Beendung des eigenen Spiels zur Verfügung hat.

Pour 2 joueurs ou davantage

CONTENU :

- 1 planche de jeu en plastique
- 25 billes de 3 couleurs différentes
- 210 cartes "catégorie"
- 26 fiches alphabétiques
- 1 sablier
- 1 carnet pour marquer les points
- 1 housse de rangement en tissu
- 4 "porte-billes"
- 4 adhésifs
- 1 règlement

PRÉPARATION

Détachez les 4 adhésifs et appliquez-en un sur chaque "porte-billes". Les adhésifs servent, pendant le jeu, à rappeler les valeurs des billes. ● Remettre un "porte-billes" à chaque joueur. ● Introduire les 5 paquets de petites cartes dans les emplacements prévus à cet effet sur la planche de jeu, le côté indiquant les catégories tourné vers le haut. ○ Détacher les 26 fiches alphabétiques de leur support et les introduire dans la housse. ● Prendre les 26 billes colorées et les déposer au hasard sur les 25 emplacements creux de la planche de jeu. ● Prendre le sablier et le placer à côté de la planche de jeu. ○ Procurez-vous un crayon ou un stylo à bille et conservez-le à portée de main avec le carnet servant à marquer les points. ● Extraire 5 fiches alphabétiques et les placer, la lettre tournée vers le haut, sur la planche de jeu, dans les cinq emplacements prévus à cet effet sur la gauche de la planche. ● Tirer au sort pour désigner qui sera le premier joueur.