



KATEGORUM

FÜR 2-6 SPIELER

INHALT: 6 Spielboxen, 6 Antwortblöcke, 18 Kategorien-Karten, Zeituhr, 1 Würfel, Würfel-Roll-Brett, 6 Bleistifte

ZIEL DES SPIELS

Schnell die 12 Kategorien einer Karte mit Antworten zu füllen, die mit demselben Buchstaben beginnen. Punkte gibt's, wenn kein anderer Spieler die gleichen Antworten hat. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

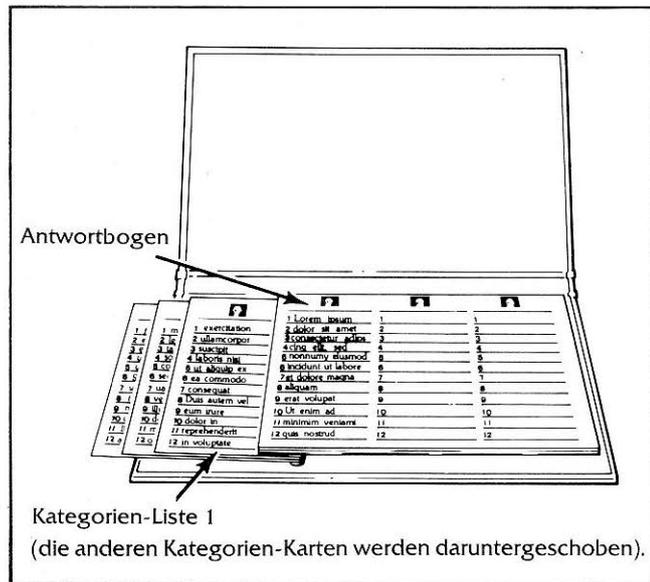
SPIELVORBEREITUNG

Ein Antwort-Block wird durch den seitlichen Schlitz in jede der Spielboxen mit der Kartonrückseite nach unten eingeschoben (s. Abb.1).

Dann wird die Kategorien-Karte mit Liste 1 -wie gezeigt- unter den Antwortblock geschoben.

Anmerkung: Jede Spielbox enthält die Listen von 1-12 (3 Karten pro Box). Die beiden anderen Karten werden unter die Kategorien- Karte mit Liste 1 geschoben.

ABB. 1 ZUSAMMENBAU DER SPIELBOX



UND JETZT GEHT'S LOS:

Das Spiel wird in drei Runden gespielt. In jeder Runde müssen folgende Einzelschritte nacheinander getan werden:

1. Alle Spieler nehmen sich eine Spielbox und einen Bleistift. Alle Mitspieler müssen die gleiche Kategorien-Liste aufgedeckt in ihrer Spielbox liegen haben.

2. Setzen der Zeituhr

Die Stop-Seite der Zeitanzeige wird gedrückt und der Knopf zur Zeiteinstellung in Uhrzeigerichtung so weit wie möglich gedreht. (s.Abb.2).

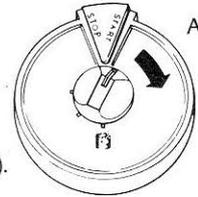


ABB. 2

3. Das Würfel-Roll-Brett wird auf den Tisch gelegt. Ein Spieler wirft den Buchstaben-Würfel auf dem Brett und nennt den gewürfelten Buchstaben. Dieser Buchstabe ist der Schlüssel-Buchstabe, der in dieser Spielrunde gilt. *Vorsicht:* Der zwanzigseitige Würfel ist schwer. Er sollte ausschließlich auf dem Würfel-Roll-Brett gerollt werden, um mögliche Beschädigungen der Tischplatte auszuschließen.

4. Ein Spieler drückt die START-Anzeige der Zeituhr, und die Runde beginnt.

5. Alle Spieler füllen schnell die erste Spalte auf ihren Antwortkarten aus. Antworten müssen zu der Kategorie passen und mit dem gewürfelten Anfangsbuchstaben beginnen. (s. Abb. 3)

ABB. 3 EIN AUSGEFÜLLTER ANTWORTBOGEN

LISTE 1	EINS
1. JUNGENNAME	1. BERND
2. DEUTSCHE STADT	2. BERLIN
3. KALTE SPEISE	3. BIRNENKOPF
4. SCHULSACHEN	4. BUNTSTIFT
5. SPORTVEREIN	5. WERDER BREMEN
6. INSEKT	6. BIENE
7. FRÜHSTÜCK	7. BRÖTCHEN
8. MÖBEL	8. BETT
9. TV-SHOW/SENDUNG	9. BERCHT AUS BONN
10. MEER, SEE	10. BODENSEE
11. PRÄSIDENT/MINISTER	11. BRANDT
12. PRODUKTNAME/ MARKENNAME	12. BAHLSSEN

6. Wenn die Zeit abgelaufen ist, müssen die Spieler sofort das Schreiben einstellen.

7. **Wertung einer Runde:** Die Spieler lesen reihum ihre Antworten zu Nummer 1 laut vor. Sie werten ihre eigenen Antwort-Bogen aus, indem sie eine gültige, d.h. eine Antwort, die nicht mit der Antwort eines Mitspielers übereinstimmt, einkreisen. Dann geht es mit dem Vorlesen der Antworten weiter, bis alle 12 Kategorien ausgewertet sind. Es gibt 1 Punkt pro eingekreister Antwort. Das Ergebnis wird in den Kopf der Spalte geschrieben, wie es Abb. 4 zeigt.

ABB. 4 DIESER SPIELER BEKOMMT 6 PUNKTE

LISTE 1	EINS
1. JUNGENNAMEN	1. BERND
2. DEUTSCHE STADT	2. BERLIN
3. KALTE SPEISE	3. BIRNENKOMPOTT
4. SCHULSACHEN	4. BUNTSTIFT
5. SPORTVEREIN	5. WERDER BREMEN
6. INSEKT	6. BIENE
7. FRÜHSTÜCK	7. BRÖTCHEN
8. MÖBEL	8. BETT
9. TV-SHOW/SENDUNG	9. BERICHT AUS BONN
10. MEER, SEE	10. BODENSEE
11. PRÄSIDENT/MINISTER	11. BRANDT
12. PRODUKTNAME/ MARKENNAME	12. BAHLSSEN

Beginn einer neuen Runde: Die Uhr wird neu gestellt, ein neuer Buchstabe gewürfelt, und dieselbe Kategorie für die neue Runde wieder eingesetzt, d.h. die Antworten kommen in die nächste Spalte desselben Blattes. Anmerkung: Wird derselbe Buchstabe zweimal hintereinander geworfen, wird ein neuer Buchstabe gewürfelt.

GEWINNER DES SPIELS

Nach drei Spielrunden zählen alle Spieler ihre 3 Wertungen von den Antwortbögen zusammen. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel. (s. Abb. 5 mit einem vollständig ausgefüllten Bogen.)

Im Falle eines Gleichstandes spielen die betroffenen Spieler eine weitere Runde mit einem neuen Buchstaben. Der Spieler mit der höchsten Wertung aus dieser Runde ist Gewinner.

ABB. 5 DIESER SPIELER HAT 25 PUNKTE ERZIELT

LISTE 1	EINS	ZWEI	ELF
1. JUNGENNAMEN	1. BERND	1. KARL	1. MARTIN
2. DEUTSCHE STADT	2. BERLIN	2. KOBLENZ	2. MÜNCHEN
3. KALTE SPEISE	3. BIRNENKOMPOTT	3. KÄSE	3. METTWURSTBROT
4. SCHULSACHEN	4. BUNTSTIFT	4. KANISTER	4. MAPPE
5. SPORTVEREIN	5. WERDER BREMEN	5. KÖLN F.C.	5. MÜNCHEN BAYERN
6. INSEKT	6. BIENE	6. KÄFER	6. MAIKÄFER
7. FRÜHSTÜCK	7. BRÖTCHEN	7. KAFFEE	7. MARMELADE
8. MÖBEL	8. BETT	8. KORBSTUHL	8. MATTE
9. TV-SHOW/SENDUNG	9. BERICHT AUS BONN	9. KENNZEICHEN D.	9. MANN, WIE ES SCHNITT UND LACHT
10. MEER, SEE	10. BODENSEE	10. KÖNIGSEE	10. MITTELMEER
11. PRÄSIDENT/MINISTER	11. BRANDT	11. KOHL HELMUT	11. MITTERAND
12. PRODUKTNAME/ MARKENNAME	12. BAHLSSEN	12. KENT	12. MARLBORO

REGELN FÜR GÜLTIGE ANTWORTEN:

- * Das erste Wort der Antwort muß mit dem geworfenen Buchstaben beginnen.
- * Die Artikel "Ein", "Eine" oder "Der, die, das" gelten nicht als Anfangsbuchstaben. Beispiel: "H" ist der Titel des Kinofilms "Der Hexer". "P" ist der Anfangsbuchstabe des Romans "Das Parfüm".
- * Dieselbe Antwort darf in einer Runde nicht doppelt eingesetzt werden. Beispiel: "Rosa" kann nicht für eine Farbe und auch als Mädchenname genommen werden.
- * Wird mit einem Eigennamen geantwortet, kann Vor- oder Zuname gewählt werden, solange der Anfangsbuchstabe des ersten Wortes mit dem Schlüsselbuchstaben beginnt. Beispiel: Für den Buchstaben "P" ist eine "Bekannte Persönlichkeit" gefragt. Dann kann die Antwort "Paul Newman" oder "Presley, Elvis" lauten.
- * Phantasievolle Antworten können durchaus gültig sein. Aber wenn ein Spieler übertreibt, müssen die Mitspieler über die Annehmbarkeit abstimmen.

Strittige Antworten: Beim Vorlesen der Antworten können die Mitspieler die Annehmbarkeit prüfen. Wird eine Antwort als übertrieben angesehen, stimmen alle Spieler, also auch der, der die Antwort gegeben hat, über die Annehmbarkeit ab. Spieler, die zustimmen, heben den Daumen nach oben. Spieler, die nicht zustimmen, senken den Daumen nach unten. Im Falle eines unentschiedenen Ausgangs bei der Abstimmung zählt die Stimme des Antwortenden nicht mit.

BEGINN EINES NEUEN SPIELS

Zum Start eines neuen Spiels wird die Kategorien-Karte aus der Spielbox genommen, umgedreht und wieder eingeschoben, d.h. eine neue Kategorien-Liste ist jetzt zu lesen. Sind beide Listen einer Kategorien-Karte gespielt, wird sie umgedreht und mit der Rückseite weitergespielt. Es ist unbedingt darauf zu achten, daß alle Spieler mit den gleichen Listen-Nummern spielen.

SPIEL-VARIANTEN

- * **Zusatz-Punkte:** Wer mit Eigennamen oder Titeln antwortet, bekommt einen Zusatz-Punkt, wenn der Schlüsselbuchstabe öfter als einmal als Anfangsbuchstabe in der Antwort auftaucht. Zum Beispiel: Ronald Reagan, Regierungs-Rat, Die Sieben Schwaben oder Bertold Brecht. Dafür gibt es 2 Punkte. Gelingt es einem Spieler sogar dreimal den gleichen Anfangsbuchstaben zu finden, dann bekommt er drei Punkte.
- * **Spielzeit-Verkürzungen:** Es gibt drei gelbe Striche auf der Zeituhr. Wer's schwieriger möchte, kann das Spiel durch Einstellen der Uhr auf einen der drei gelben Striche verkürzen.

© 1990 Milton Bradley GmbH
Milton Bradley GmbH,
Lange Wende 2,
D-4770 Soest

4917D¹⁰⁹⁰