

1359



CATEGORY[®]

game



eg
SPIELE



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.

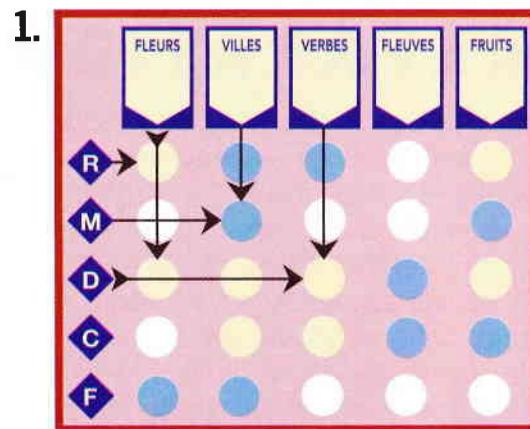
COMMENT JOUER

Le joueur désigné dispose du temps indiqué par le sablier (quelques secondes en tout) pour trouver des mots commençant par les lettres extraites et correspondant aux catégories indiquées sur les cartes.

Chaque fois qu'il trouve un de ces mots, le joueur le déclare à haute voix et préleve de la planche la bille placée au croisement correspondant.

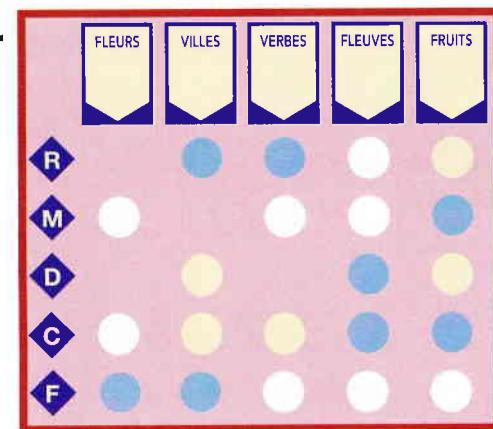
Exemple: Vous êtes le premier joueur et la planche se présente comme dans la figure 1. Tournez le sablier et durant les quelques secondes dont vous disposez, vous réussissez à trouver les mots suivants:

1. Rose (Fleurs avec le "R")
2. Moscou (Villes avec le "M")
3. Dormir (Verbes avec le "D")
4. Dahlia (Fleurs avec le "D").



Pour chaque mot, prenez la bille indiquée et placez-la sur votre "porte-billes". Une fois que vous avez terminé votre tour, la planche se présentera comme dans la figure 2.

2.



Le joueur suivant (le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre) retourne le sablier qui détermine le temps dont il disposera et cherche à son tour le plus grand nombre de mots possibles. Il ne peut évidemment utiliser que les croisements encore occupés par des billes.

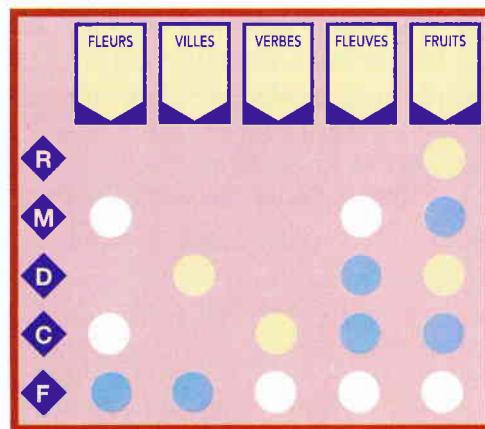
Exemple: Revenons à la situation présentée dans la figure 2. Pendant le temps prévu par le sablier, le second joueur qui ne peut profiter des croisements que vous avez utilisés précédemment (Fleurs avec le "R", Villes avec le "M", Verbes avec le "D", Fleurs avec le "D"), réussit à trouver les mots suivants:

1. Rhône (Fleuves avec le "R")
2. Rome (Villes avec le "R")
3. Manger (Verbes avec le "M")
4. Ronfler (Verbes avec le "R")
5. Cologne (Villes avec le "C")



A la fin du temps dont il dispose, la planche se présentera de la manière indiquée sur la figure 3.

3.



Si un joueur ne réussit pas à trouver le moindre mot, il passe son tour sans prendre aucune bille. Le jeu continue de cette manière, tour après tour, et la manche se termine une fois qu'il n'y a plus de billes sur la planche ou si tous les joueurs ont été obligés de passer. Un joueur qui passe conserve toutefois le droit de jouer aux tours suivants, mais seulement tant que la manche n'est pas terminée.

NOMBRE DE POINTS

A la fin de chaque manche, les joueurs additionnent les points obtenus selon la couleur des billes qu'ils possèdent:

- **Les billes blanches valent 1 point**
- **Les billes jaunes valent 2 points**
- **Les billes bleues valent 3 points**

Les points obtenus par chaque joueur sont relevés sur le carnet prévu à cet effet, puis on passe à la manche suivante, en remplaçant les 5 cartes des catégories, en repositionnant au hasard les 25 billes sur la planche de jeu et en "piochant" 5 nouvelles lettres dans la housse (après y avoir remis celles qui avaient été utilisées pendant la manche qui vient de se terminer).



Après la première manche, chaque manche recommence en partant du joueur qui a le score le plus bas, et le jeu continue toujours dans le sens des aiguilles d'une montre.

FIN DU JEU

Le premier joueur qui réussit à totaliser un score supérieur à 100 points gagne la partie.

VARIANTES

Category peut aussi être joué "au temps", en décidant au début de la partie au bout de combien de temps elle devra être terminée, ou encore "au nombre de manches" que l'on entend jouer. Dans ce cas, c'est le joueur qui a réalisé le score le plus élevé au terme du temps préfixé ou du nombre de manches prévues qui remporte la partie.

NOTA BENE

Les 4 "porte-billes" contenus dans le coffret ne représentent pas une limite au nombre de joueurs qui peuvent participer à Category, mais si vous êtes plus de 4 personnes, nous vous conseillons de vous diviser en équipes.

CONSEILS

Lorsque l'on joue à Category, il n'est pas possible de déterminer une stratégie précise, car à chaque manche la situation de jeu est destinée à se modifier et les possibilités de combinaisons sont si élevées que vous ne vous trouverez jamais dans les mêmes situations. Celui qui joue le premier a l'avantage de pouvoir exploiter toutes les combinaisons, mais les autres joueurs auront davantage de temps pour penser. Observez toujours avec la plus grande attention le déroulement du jeu en cherchant à déterminer le plus grand nombre possible de mots, même durant le tour de vos adversaires. Si vous y arrivez, cherchez toujours à prendre les billes de la valeur la plus élevée (les billes bleues) mais n'oubliez jamais que vous ne disposez que de quelques secondes pour terminer votre tour.

Ab 2 Spieler

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan aus Plastik
- 25 Murmeln in 3 verschiedenen Farben
- 210 Karten "Kategorien", aufgeteilt in 5 Kartenstöße
- 26 vorgestanzte Buchstaben - 1 Sanduhr
- 1 Schreibblock - 1 Buchstabenbehälter - 4 Murmelhalter
- 4 Aufkleber - 1 Spielanleitung

SPIELVORBEREITUNG

Es wird jeweils einer der 4 Aufkleber auf einen Murmelhalter aufgeklebt. Die Aufkleber dienen dazu, die Spieler während des Spiels an den Wert der verschiedenen Murmeln zu erinnern. ● Jeder Spieler erhält einen Murmelhalter. 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 Murmeln werden willkürlich in die Einhöhlungen auf dem Spielplan gelegt. ● Die Sanduhr wird neben den Spielplan gestellt und ein Bleistift oder ein Kugelschreiber zusammen mit dem Schreibblock bereithalten. Der Beginner des Spiels wird ausgelost. ○ Es werden 5 Buchstaben aus dem Behälter gezogen und unbedeckt auf die linke Seite des Spielplans gelegt.

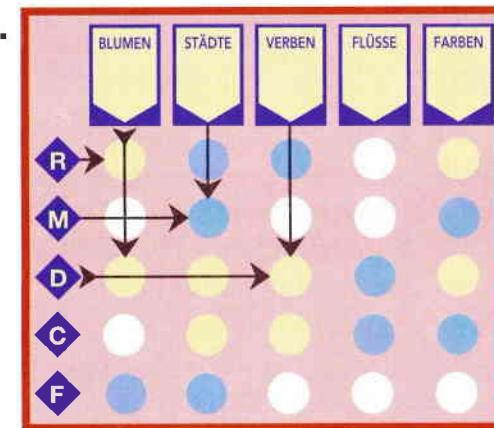
SPIELABLAUF

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 Murmel 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:

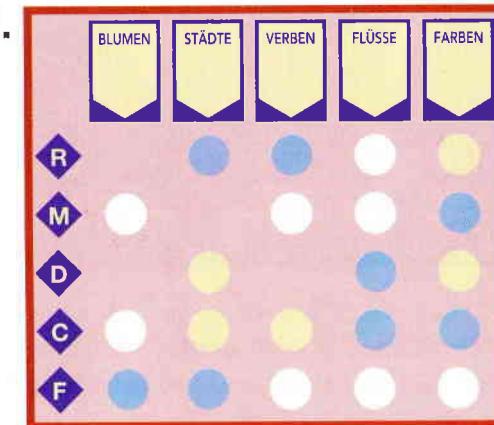
1. Rose (Blume mit R) - 2. Moskau (Stadt mit M)
3. Denken (Verb mit D) - 4. Dahlie (Blume mit D)

1.



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

2.





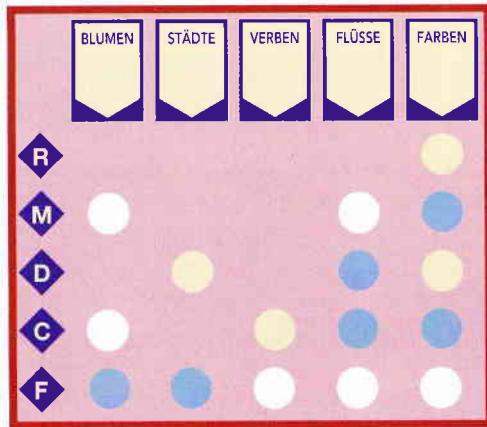
Der nächste Spieler (der Spielverlauf ist im Uhrzeigersinn) lässt die Sanduhr laufen und versucht nun seinerseits, die meistmöglichen Worte zu finden, hat jedoch dabei nur noch die Buchstaben und Kategorien zur Verfügung, deren Kreuzstellen von Murmeln belegt sind.

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.

3.



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.

4

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.



SPIELENDE

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.

5



ANMERKUNG

Die 4 in der Spielbox enthaltenen Murmelhalter 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.