CÍMke

Az emberek gyakran címkékkel kategorizálják be maguk körül a világot. Te is így gondolkozol?

A játékosok célja, hogy golyókat gyűjtsenek a tábláról a cédulák által megadott témájú, megfelelő betűvel kezdődő szavak megtalálásával. Például a ***T*** betűs sor és a ***Szakma*** oszlopának metszéspontján jó válasz a ***tűzoltó***. A játékosoknak **15** másodperc áll rendelkezésükre, hogy minél több szót találjanak. Pontok kaphatók az összegyűjtött golyókért és a kiürített oszlopokért.

A játékot az nyeri, aki a végére a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Az első játék megkezdése előtt

Betűcédulák

A legelső játékotokban nem javasoljuk a **8** haladó cédula használatát. A haladó cédulákat (amelyeken nem kezdőbetűk láthatók) vegyétek ki az első játékhoz.

Témacédulák

A nehezebb témacédulák mindkét felén **4** vagy **5** színes csillag található. Az első játékhoz vegyétek ki ezeket a cédulákat.

Bűnök és bűnözés

A „Bűnök és bűnözés” kategória cédulái csak felnőtteknek ajánlottak – vegyétek ki ezeket a cédulákat, ha gyerekekkel játszotok!

A játék előkészületei

1 Tegyétek a játék tartozékait a dobozba az alábbiak szerint:

2 Minden játékos magához vesz egy műanyag tálat és egy választott színű figurát. A legidősebb játékos megkapja a kezdőjátékos-jelölőt.

3 Helyezzétek a pontozósávot az asztalra, és tegyétek a kezdőmezőre a figuráitokat.

A játék menete

Egy forduló

A forduló előkészületei

Fordítsátok fel minden oszlopban a legfelső témacédulát. Ha valaki nincs tisztában a cédulán szereplő témával, magyarázzátok el neki vagy fordítsatok fel helyette egy másik cédulát. Ezután minden sorban fordítsátok fel a legfelső betűcédulát, majd fordítsátok meg a homokórát. A dobozt fordítsátok úgy, hogy a kezdőjátékos-jelző birtokosa felé nézzen – ő lesz az első aktív játékos.

Egy kör lejátszása

1 Az aktív játékos megpróbál **minél több helyes választ találni,** és minden helyes válaszért elveszi a megfelelő golyót a tábláról.

*Jani az aktív játékos. A következő szavakat találja: **kenguru, dressz** és **Sydney**. Minden szóért elveszi a hozzá tartozó golyót.*

Közben a többi játékos szemmel tartja a homokórát, és figyeli, hogy az aktív játékos válaszai helyesek-e. Közben azon is gondolkodniuk kell, milyen szavakat mondjanak majd, amikor rájuk kerül a sor. Az aktív játékosnak nem kell figyelnie a homokórát.

2 Egy válasz akkor helyes, ha a golyó oszlopában lévő témához tartozik és a golyó sorában lévő betűcédulának is megfelel. A helyes válasznak kifejezetten a témához kell kapcsolódnia.

*Jani azt mondja: **„dobermann”**, és elveszi a fehér golyót. Hanna szerint a dobermann nem kapcsolódik Ausztráliához, hiszen mindenhol megtalálható, ezért Janinak vissza kell tennie az elvett golyót.*

3 Amikor valaki elveszi egy oszlop utolsó golyóját, el kell vennie az oszlop témacéduláját is (a betűcédulákat nem lehet elvenni).

*Jani azt mondja, **„dingó”**, és elveszi az utolsó golyót az oszlopból, ezért az Ausztrália cédulát is elveszi az oszlop tetejéről.*

Ha az aktív játékos az idő lejárta előtt nem talál egyetlen helyes választ sem, nem esik ki a fordulóból. Amikor később újra rá kerül a sor, ismét próbálhat szavakat találni, hogy golyókat vehessen el.

A kör vége

Amint a homok lepereg a homokórában, valamelyik játékos bemondja: **„Stop!”** – ezzel az aktív játékos köre azonnal véget ér. Forgassátok el a dobozt úgy, hogy az az aktív játékos bal oldali szomszédja felé nézzen – most ez a játékos kerül sorra, és ő lesz az új aktív játékos.

*Az aktív játékos minden golyót megkap, amihez a helyes választ a **„Stop!”** elhangzása előtt kimondta.*

*Azért a szóért, amit az aktív játékos a **„Stop!”** után mond, nem kap golyót, ráadásul a következő játékos bemondhatja ugyanezt a szót, és elveheti az érte járó golyót.*

A forduló vége és a pontozás

A forduló akkor ér véget, amikor:

- valaki elveszi az utolsó golyót a tábláról és vele együtt az utolsó cédulát az oszlop tetejéről,
- vagy ha egyetlen játékos sem talált helyes választ az utolsó körében.

A forduló végén a játékosok a megszerzett golyóikért pontokat kapnak:

1 pont **2 pont** **3 pont**

1 pont minden színes (teli) csillagért

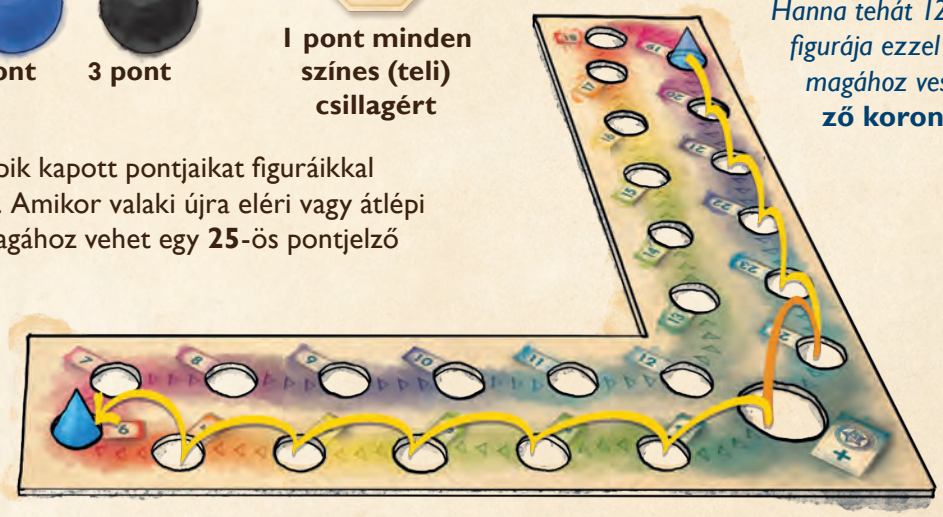
Példa a pontozásra

*Hannának jelenleg **19** pontja van. A forduló végére **1** fekete és **2** kék golyót gyűjtött össze, és egy **2** pontos, illetve egy **3** pontos cédulája van.*

3 + 2 + 2 = 7
*A golyók **7** pontot érnek.*

2 + 3 = 5
A cédulák 5 pontot érnek.

A játékosok lelépik kapott pontjaikat figuráikkal a pontozótáblán. Amikor valaki újra eléri vagy átlépi a startmezőt, magához vehet egy **25**-ös pontjelző korongot.



*Hanna tehát 12 mezőt léphet. Mivel figurája ezzel áthalad a startmezőn, magához vesz egy **25-ös pontjelző korongot**.*

A következő forduló előkészületei

- Vegyétek le az összes képpel felfelé lévő betű- és témacédulát a tábláról. A játékosok adják vissza a megszerzett témacéduláikat. A cédulákat tegyétek vissza a játék dobozába.
- A **20** golyót véletlenszerű elhelyezésben tegyétek vissza a táblára.
- A kezdőjátékos-jelölő birtokosa adja át a jelölőt a bal oldali szomszédjának.

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor mindenki volt egyszer kezdőjátékos (tehát annyi fordulót kell játszani, ahányan játszotok).

A játék győztese az lesz, aki a játék végére a legtöbb pontot gyűjtötte össze (a pontok a táblán plusz a **25**-ös pontjelzők). Döntetlen esetén az érintettek osztoznak a győzelem dicsőségében.

Mi számít helyes válasznak?

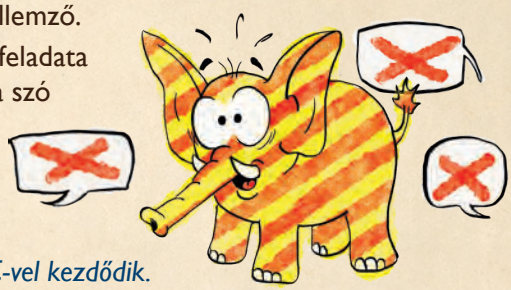
Egy válasz helyes, ha:

- Jellemző. A ***tűzoltókocsi*** jó válasz a ***Piros dolgok témában***, csak egyszerűen ***kocsit*** mondani nem elég, hiszen a kocsik bármilyen színűek lehetnek.
- Több szóból is állhat. A ***Stairway to Heaven*** jó válasz ***S-sel*** kezdődő szóra a ***Dalcímek*** témában.
- Az első szónak kell passzolnia a betűcédulához. ***„A per”*** jó válasz a P-vel kezdődő Könyvcímek témában, mert a névelők nem számítanak.
- Ha a válasz már elhangzott más témában, akkor is lehet újra mondani. Például a ***Tigris*** jó válasz a ***Veszélyes állatok témában*** és a ***Csíkos dolgok témában*** is.

Az esetleges vitákat elkerülendő, érdemes a játék megkezdése előtt egyértelműsíteni, hogy mi fogadható el helyes válasznak. *Például használható-e tájszólás, idegen nyelvű szavak, egyedi írásmódok? Mi a helyzet a jövevényszavakkal? Személynevek esetén a családnév vagy a keresztnév számít? A Forest Gump F vagy G betűs filmcímnek számít, vagy mindkettőnek elfogadható?*

Egy válasz helytelen, ha:

- Nem magyar szó. Az ***Amour*** szerelem helyett vagy az ***Aqua*** víz helyett nem fogadható el. Nem felel meg a betűcédula által megadott feltételeknek vagy nem a témára jellemző.
- A játékostársak feladata kifogást emelni a szó helytelensége mellett. *Például az Elefánt nem csíkos és a Zebra sem C-vel kezdődik.*



Ha a válaszról kiderül, hogy helytelen, az elvett golyót vissza kell tenni a helyére. Ha a válasz helyességének megítélésében a vélemények különböznek, a játékosoknak anélkül kell megegyezésre jutniuk, **hogy a homokórát megállítanák.**

Ha szükséges, gyors szavazással is eldönthetők a vitás esetek. Döntetlen esetén a válasz helytelennek számít.

Minél megengedőbbek a játékosok, annál könnyebb lesz a játék.

Játékváltozatok

Csapatjáték

Ha **4**-nél többen játszotok, alakítsatok csapatokat (**4**-en is játszhattok csapatjátékot). Nem kell, hogy minden csapat ugyanannyi főből álljon.

Minden csapat kap egy műanyag tálat és egy figurát. A csapatok minden forduló elején kijelölik, melyik csapattag fogja elvenni a golyókat és a cédulákat a tábláról. Amikor a csapat soron van, minden csapattag mondhat szavakat. A játék minden további szabálya változatlan.

Különböző nehézségi szintek

A játék nehézségi szintje **3** módon skálázható:

Csillagok: attól függően, hogy könnyebb vagy nehezebb játékot szeretnétek játszani, kivehetitek a könnyű (**2-3** csillagos) vagy a nehéz (**4-5** csillagos) témacédulákat.

Kezdőbetűk: ha könnyebb játékot szeretnétek, használhatjátok kizárólag a kezdőbetű cédulákat.

Témaválasztás: ha egy kategória nem kedvetekre való, kivehetitek az összes hozzá tartozó témacédulát.

Eltérő képességű játékosok

Két módot javaslunk arra, hogy különböző képességű játékosok (felnőttek gyerekekkel, kezdők haladókkal vagy anyanyelvükön játszók idegen ajkúakkal) közös játéka izgalmasabb legyen:

Kevesebb pont: az erősebb játékosok csak 1 pontot kapnak minden golyóért és 2 pontot minden céduláért.

Több idő: a gyengébb játékosok köre addig tart, amíg a homokóra másodszor is lepereg (tehát 15 helyett 30 másodperc áll rendelkezésükre).

Köszönetnyilvánítás

A CÍMke *Spartaco Albertarelli 1989-es Category játékának teljesen átdolgozott kiadása.*
Tervező: *Spartaco Albertarelli*
Az átdolgozott kiadást fejlesztette: *Roland Goslar és Sabine Machaczek*
Játékszabály: *Sabine Machaczek és Annika Brüning*
Grafikai tervezés és ikonok: *Annika Brüning*
Illusztráció: *Marina Fahrenbach*
Produkciós menedzser és producer: *Heiko Eller.* ***Külön köszönet*** *Niklas Bungardtnak, Petra Hofstetternek, Ferdinand Köthernek, Jannis Rupfnak és az összes barátunknak.*
A magyar kiadás szakértője: Bodnár Ágnes

Harald Bilz, a Category című játék nagy rajongója emlékére.

Importálja:
GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest, Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

HEIDELBÄR GAMES™
www.heidelbaer.de

© 2018 HeidelBÄR Games. ***CÍMke***, a HeidelBÄR Games logó és a HeidelBÄR Games a HeidelBÄR Games tulajdona. HeidelBÄR Games, 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 1-651-639-1905. Made in China. Az elemek színben és formában eltérhetnek az illusztráción láthatóktól.. **Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli gyerek részére. Fulladásveszély!**