




# CATEGORY<sup>®</sup>

*game*





**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.

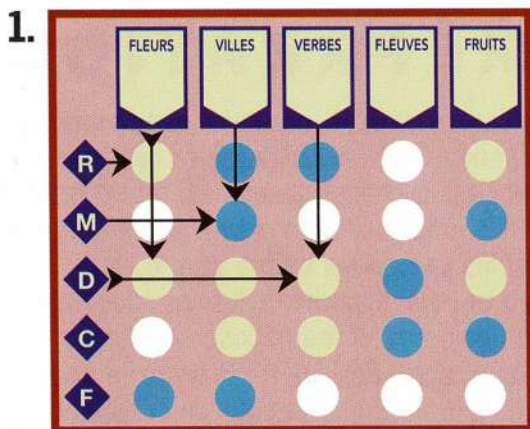
# COMMENT JOUER

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 prélève 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:

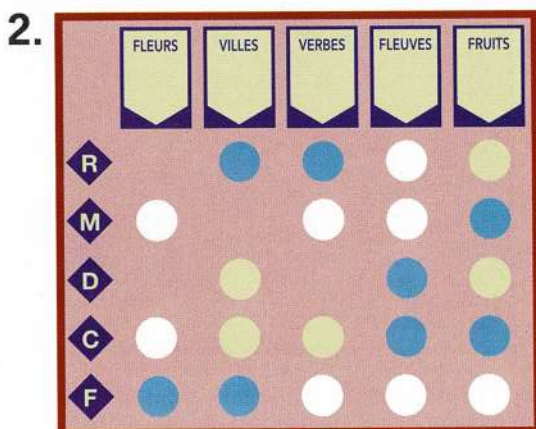
1. Rose (Fleurs avec le "R")
2. Moscou (Villes avec le "M")
3. Dormir (Verbes avec le "D")
4. Dahlia (Fleurs avec le "D").







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.



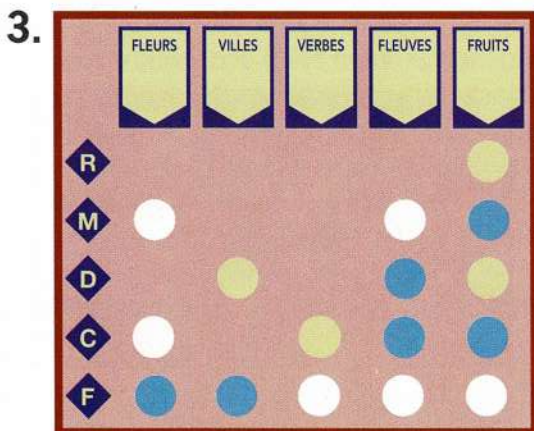
Le joueur suivant (le jeu se joue dans le sens des aiguilles d’une montre) retourne le sablier qui détermine le temps dont il disposera et cherche à son tour le plus grand nombre de mots possibles. Il ne peut évidemment utiliser que les croisements encore occupés par des billes.

**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.



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.

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

