

Wir zerlegen das Wort Bibliothek... wri zregelen dsa Wtor Blibtilokhe... und noch mehr: rw zgrlen sd Rotw Bilkbotiet. Und wir gehen noch weiter: zrwriegeledsnorwat BLEKOTECO!!! Bei diesem unterhaltsamen Spiel müssen die Spieler ihre geistige Geschicklichkeit unter Beweis stellen und möglichst schnell die vier Begriffe notieren, deren Kategorie und Anfangsbuchstaben vorgegeben sind.

■ INHALT:

1 Symbolwürfel.	1 Sanduhr (60 Sekunden Laufzeit).	1 Spielbrett.
4 Zahlenwürfel.	10 Kategorienkarten.	1 Spielanleitung.
4 Buchstabenwürfel.		

■ SPIELVERLAUF

Jeder Spieler hat einen Stift und ein Blatt Papier („Antwortblatt“), das er mit seinem Namen versieht. Die 10 Kategorienkarten werden gemischt und mit der Rückseite nach oben in der Mitte des Tisches abgelegt. Jede Karte umfasst 6 Kategorien.

Einer der Spieler wirft nacheinander die 4 Würfelpaare, d. h. er wirft jeweils einen Buchstabenwürfel und einen Zahlenwürfel zusammen. Die 4 Wurfresultate werden dann paarweise auf dem Spielbrett angeordnet. Anschließend wirft der Spieler den Symbolwürfel und legt diesen ebenfalls an der vorgesehenen Stelle auf das Spielbrett.

Die Zahl, die zum jeweiligen Buchstaben gewürfelt wurde, gibt an, wie viele Punkte jeder Spieler für die entsprechende Antwort erhält.

Der Spieler, der den Wurf gemacht hat, nimmt die oberste Karte vom Stapel der Kategorienkarten und liest die Kategorie vor, die dem geworfenen Symbol entspricht.



Sobald die Kategorie vorgelesen wurde, wird die Sanduhr umgedreht und alle Spieler notieren auf ihrem Antwortblatt EINE Antwort (d. h. einen passenden Begriff) je Buchstabe, wobei jede Antwort jeweils mit einem der gewürfelten Buchstaben beginnen muss. Die Punktzahl für jede Antwort ergibt sich aus der Zahl, die zum jeweiligen Buchstaben gehört.

Für jeden Buchstaben ist eine einzige Antwort zu notieren.



Wurden zwei oder mehr übereinstimmende Anfangsbuchstaben gewürfelt, ist nur eine Antwort mit dem jeweiligen Buchstaben zu notieren. In diesem Fall entspricht die Punktzahl für diese Antwort der Summe der entsprechenden Zahlenwürfel.

HINWEIS: Die Antworten sind gültig, wenn bei Personen der allgemein bekannte Name, Nachname oder das Pseudonym notiert wurde. Die Antworten müssen klar erkennen lassen, was oder wer gemeint ist.

Die Sanduhr bestimmt die Zeit (60 Sekunden), innerhalb der das Antwortblatt mit der beschrifteten Seite nach unten auf dem Tisch abzulegen ist. Jeder Spieler sollte so schnell wie möglich antworten und sein Antwortblatt ablegen. Das Antwortblatt darf auch dann abgelegt werden, wenn keine Antworten für alle 4 Buchstaben gegeben wurden.

Das Antwortblatt wird mit der beschrifteten Seite nach unten auf den Stapel der bereits abgelegten Antwortblätter gelegt.

Damit ein Spieler Punkte erhält, muss sein Antwortblatt vor Ablauf der Zeit abgelegt worden sein. Andernfalls sind die Antworten des betreffenden Spielers ungültig.

Nach Ablauf der Zeit werden die Punkte für die einzelnen Spieler zusammengezählt, wobei die Reihenfolge der abgelegten Antwortblätter genau zu beachten ist. Haben mehrere Spieler die gleiche Antwort notiert, so erhält nur der Spieler die entsprechenden Punkte, der sein Antwortblatt zuerst abgelegt hatte.

■ ENDE DER SPIEL

Eine Partie umfasst 10 Spielrunden, d. h. in einem Spiel werden nacheinander alle 10 Kategorienkarten benutzt. DAS SPIEL ENDET, SOBALD DIE LETZTE DER 10 KATEGORIENKARTEN VERWENDET WURDE. Der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl gewinnt.

■ CREDITS

Kreatives Design: José Antonio Abascal Holly
Graphic Design: Edigráfica Arte & Diseño
Übersetzungen: Babel Gabinete de Traducción.