

TAGS

TAGS sind Markierungen, Etiketten oder Schlagwörter (im Internet als #TAGS bekannt).

Bei **TAGS** (sprich TÄGS) sammeln die Spieler Murmeln, indem sie Lösungswörter finden, die zu einem Buchstaben (Zeile) und einem Thema (Spalte) passen. Um eine Murmel in Zeile **F** und in Spalte **Beruf** einzusammeln, könnte man z. B. „**Förster**“ sagen. Im Uhrzeigersinn

haben die Spieler abwechselnd **15 Sekunden**, um so viele Wörter wie möglich zu finden. Die Spieler erhalten Punkte für das Einsammeln von Murmeln und das Leerräumen von Spalten. Am Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

☆☆☆ Vor dem ersten Spiel ☆☆☆

Buchstaben-TAGS

Rückseite



Für das erste Spiel empfiehlt es sich, alle **8** schwierigen Buchstaben-TAGS, die keinen Anfangsbuchstaben zeigen, vorab auszusortieren.

Vorderseite

Anfangsbuchstabe, zu dem dein Wort passen muss

Vorderseite



Schwierige TAGS: „mit ...“; „endet auf ...“

Themen-TAGS

Schwierige Themen-TAGS haben **4** oder **5** farbige Sterne auf der Vorder- und Rückseite. Für ein leichteres Spiel kann man diese aussortieren.

Rückseite Vorderseite



Icon und Farbe zeigen den Themenbereich an

Sterne zeigen die Schwierigkeit an

Thema, zu dem dein Wort passen muss

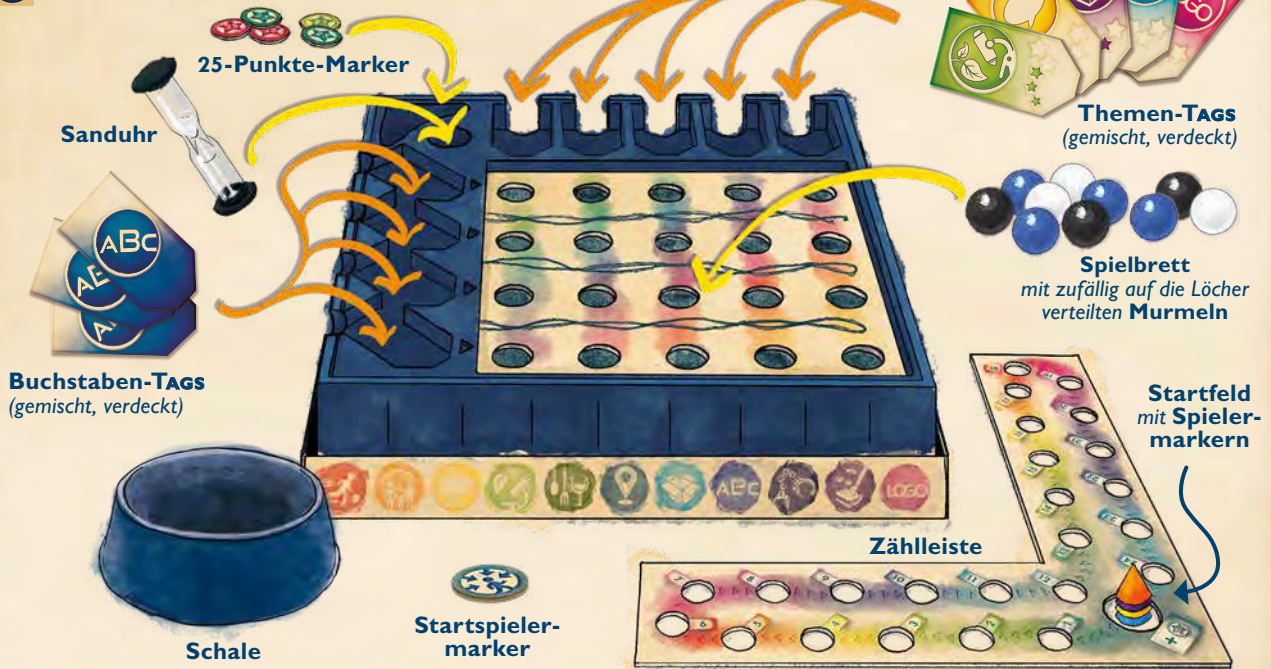


Kriminalität

Die Themen-TAGS zu Kriminalität enthalten erwachsenere Themen; wer will kann diese ebenfalls vorab aussortieren.

☆☆☆ Aufbau ☆☆☆

1 Platziert das Spielmaterial so in der Spielschachtel:



Buchstaben-TAGS (gemischt, verdeckt)

Themen-TAGS (gemischt, verdeckt)

Spielbrett mit zufällig auf die Löcher verteilten **Murmeln**

Startfeld mit **Spielermarkern**

Zählleiste

2 Jeder Spieler nimmt sich eine Schale und einen Spielermarker. Der älteste Spieler nimmt sich den Startspielermarker.

3 Legt die Zählleiste aufs Spielfeld und stellt die Spielermarker ins Startfeld.

☆☆☆ Spielablauf ☆☆☆

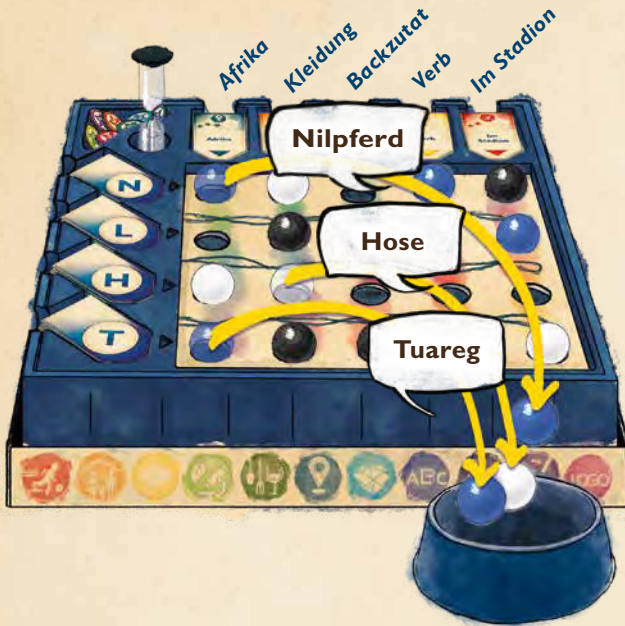
☆ Eine Spielrunde ☆

Beginn einer Spielrunde

Zuerst deckt ein beliebiger Spieler den jeweils obersten Themen-TAG jeder Spalte auf. Falls jemand einen TAG nicht versteht, kann dieser mit allen Spielern besprochen und gegebenenfalls ersetzt werden. Danach deckt ein Spieler den

jeweils obersten Buchstaben-TAG jeder Zeile auf und dreht die Sanduhr um. Dreht die Spielschachtel so, dass der Startspieler die Kartentexte richtig herum lesen kann. Dieser Spieler beginnt jetzt seinen Zug.

Ein Spielzug



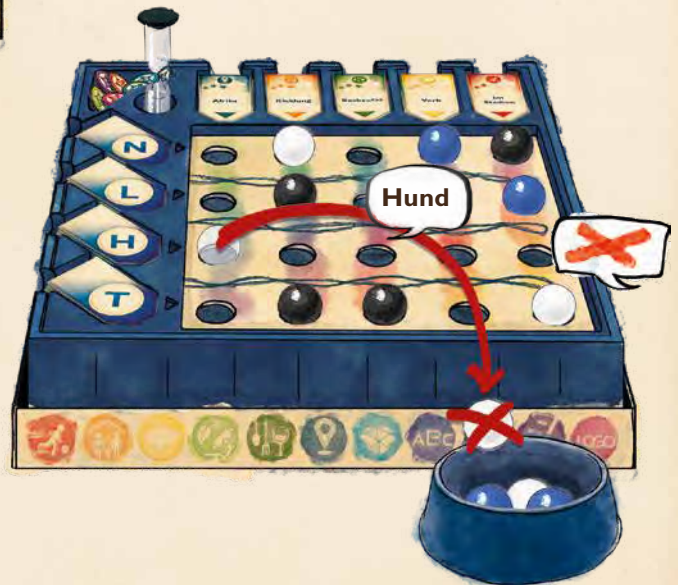
1 Wer am Zug ist, sagt **möglichst viele richtige Lösungswörter**, und nimmt sich für jedes die entsprechende Murmel.

Jonas ist am Zug. Er sagt: „Nilpferd“, „Hose“, „Tuareg“ und nimmt sich nach jedem Wort die entsprechende Murmel.

Währenddessen: Die Mitspieler beobachten die Sanduhr, protestieren bei falschen Lösungswörtern und überlegen sich eigene Lösungen für ihren nächsten Zug. Wer am Zug ist, muss nicht auf die Sanduhr achten.

2 Ein Lösungswort ist richtig, wenn es **sowohl zum Thema (Spalte) als auch zum Buchstaben (Zeile) einer Murmel passt**. Das Lösungswort muss **typisch für das Thema** sein.

Jonas sagt „Hund“ und nimmt sich die weiße Murmel. Hanna protestiert: „Hunde gibt es überall, nicht nur in Afrika!“ Jonas legt die Murmel zurück.



3 Nimmt ein Spieler die **letzte Murmel in einer Spalte**, nimmt er sich zusätzlich den entsprechenden Themen-TAG. (Buchstaben-TAGS bleiben bis zum Rundenende liegen.)

Jetzt sagt Jonas „Hyäne“ und nimmt sich die Murmel. Da die Spalte nun leer ist, schnappt er sich zusätzlich auch noch den Afrika-TAG.

Findet ein Spieler kein einziges passendes Wort, scheidet er **nicht** aus. Wenn er wieder am Zug ist, kann er erneut Lösungswörter sagen und Murmeln nehmen.

Ende eines Spielzugs



Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, ruft ein Spieler: „**Stopp!**“ Der Zug des aktuellen Spielers endet damit sofort. Dann wird die Spielschachtel so gedreht, dass sie zum nächsten Spieler im Uhrzeigersinn zeigt. Die Sanduhr wird umgedreht und dieser Spieler ist sofort am Zug.



Wurde das Lösungswort **vor dem „Stopp!“** gesagt, darf die Murmel noch genommen werden.



Falls ein Spieler ein Lösungswort erst **nach dem „Stopp!“** sagt, bekommt er die Murmel nicht mehr. Der nächste Spieler darf das gleiche Lösungswort sagen.

Ende einer Spielrunde und Wertung

Eine Spielrunde endet:

- Wenn ein Spieler die letzte Murmel nimmt,
- oder wenn alle Spieler direkt nacheinander kein richtiges Lösungswort finden.

Am Rundenende erhalten die Spieler Punkte für ihre eingesammelten Murmeln und TAGS:

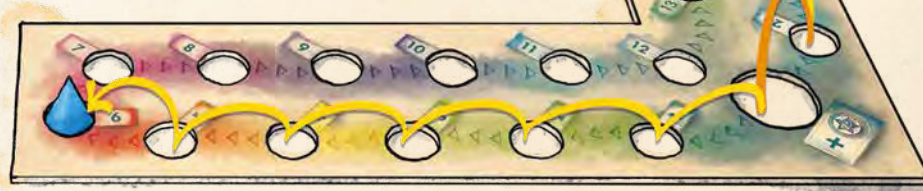


1 Punkt 2 Punkte 3 Punkte



1 Punkt für jeden farbigen Stern

Jeder Spieler rückt seinen Spielermarker entsprechend seiner erzielten Punkte auf der Zählleiste vor. Sobald ein Spielermarker erneut das Feld 0 der Zählleiste erreicht oder es überschreitet, nimmt sich der Spieler einen 25-Punkte-Marker.



Wertungsbeispiel

Hanna hat bereits **19 Punkte**. Am Rundenende hat sie eine schwarze und zwei blaue Murmeln sowie einen 2-Punkte-TAG und einen 3-Punkte-TAG.



$$3 + 2 + 2 = 7$$

Ihre Murmeln sind **7 Punkte** wert.



$$2 + 3 = 5$$

Ihre TAGS sind **5 Punkte** wert.

Sie bewegt ihren Spielermarker insgesamt **12 Felder** weiter. Da sie dabei das Startfeld überschreitet, erhält sie einen **25-Punkte-Marker**.



★ Vorbereitung für die nächste Runde ★

- Legt alle offenliegenden Buchstaben-TAGS und alle noch nicht abgeräumten, offenen Themen-TAGS sowie alle bereits gewerteten TAGS zur Seite (z. B. in den Deckel der Spielschachtel).
- Verteilt alle **20** Murmeln erneut zufällig auf dem Spielbrett.
- Gebt den Startspielermarker an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weiter.

★★★ Spielende ★★★

Das Spiel endet, nachdem jeder Spieler ein Mal Startspieler war. (Die Rundenanzahl entspricht der Spieleranzahl.) Der Spieler mit den meisten Punkten (Punkte auf der

Zählleiste plus **25-Punkte-Marker**) gewinnt. Bei Gleichstand gewinnen alle daran beteiligten Spieler.

★ ★ ★ Wann ist ein Lösungswort richtig? ★ ★ ★

Ein Lösungswort ist richtig ...

- wenn es typisch ist. „**Feuerwehrauto**“ ist ein gutes Lösungswort für **Das ist rot**. Nur „**Auto**“ würde jedoch nicht gelten, da Autos verschiedene Farben haben.
- auch wenn es aus mehreren Wörtern besteht. „**Stairway to Heaven**“ gilt als **Lied** mit **S**.
- wenn das erste Wort zum Buchstaben-TAG passt. „**Die Schatzinsel**“ gilt als **Buchtitel** mit **S**. Der Artikel (der/die/das, ein/einer/eine) wird dabei ignoriert.
- auch wenn das gleiche Wort schon für ein anderes Thema benutzt wurde. Passt das gleiche Wort zu mehreren Themen-TAGS, darf es mehrfach genannt werden. „**Tiger**“ kann sowohl als **Gefährliches Tier** als auch für **Das ist gestreift** gewertet werden.

Um lange Diskussionen zu vermeiden, hilft es, vor Spielbeginn ein paar Absprachen zu treffen.

Dürfen Dialekte, andere Sprachen, alternative Schreibweisen oder Fremdwörter genannt werden? Sind bei Namen Vor-, Spitz- oder nur Nachnamen zugelassen?

Ist „Die kleine Meerjungfrau“ ein gültiges Lösungswort für Märchen, Sage mit K oder M, oder für beides?

Ein Lösungswort ist falsch ...

- wenn die Lösung nicht zum Buchstaben passt oder untypisch für das Thema ist.
- wenn es eine reine Übersetzung ist wie z. B. „**Cologne**“ für Köln oder „**Acqua**“ für Wasser.
- Die Mitspieler sollten sofort protestieren, wenn jemand ein falsches Lösungswort sagt.

„**Ein Elefant ist nicht gestreift!**“

„**Frosch schreibt man nicht mit V!**“

Falls der Protest berechtigt war, muss der Spieler die entsprechende Murmel sofort zurücklegen. Im Streitfall müssen sich die Spieler einigen. **Die Zeit läuft dabei weiter!** Eine kurze Abstimmung liefert bei Bedarf eine schnelle Entscheidung. Bei Stimmengleichstand ist das Lösungswort falsch.

Umso toleranter die Spieler sind, desto einfacher wird das Spiel.



★ ★ ★ Spielvarianten ★ ★ ★

★ Teamspiel ★

Bei mehr als 4 Spielern wird in Teams gespielt (ihr könnt auch schon mit 4 Spielern in Teams spielen). Die Teams müssen nicht gleich groß sein.

Jedes Team erhält eine gemeinsame Schale und einen Spielermarker. Vor jeder Runde wird ein Spieler jedes Teams bestimmt, der Murmeln und TAGS einsammelt. Alle im Team dürfen Lösungen rufen. Die übrigen Regeln bleiben gleich.

★ Angepasste Schwierigkeitsgrade ★

Gemischte Gruppe

Wenn Kinder und Erwachsene, Neulinge und TAGS-Profis, Muttersprachler und Nicht-Muttersprachler zusammen spielen, kann das Spiel auf zwei Arten angepasst werden:

- **Weniger Punkte:** Die sichereren Spieler erhalten nur **1 Punkt** für jede Murmel und **2 Punkte** für jeden TAG.

- **Mehr Zeit:** Im Zug der ungeübten Spieler wird die Sanduhr nach dem ersten Ablaufen erneut umgedreht, ohne „Stopp!“ zu rufen. Erst nachdem die Sanduhr zum zweiten Mal abgelaufen ist (**30 Sekunden**), wird „Stopp!“ gerufen.

Generelle Spielschwierigkeit

Um das Spiel insgesamt leichter oder schwieriger zu machen, gibt es drei Möglichkeiten:

- **Sterne:** Je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad können die leichten Themen-TAGS (**2–3 Sterne**) oder die schwierigen Themen-TAGS (**4–5 Sterne**) aussortiert werden.
- **Nur Anfangsbuchstaben:** Um das Spiel zu vereinfachen, kann man nur mit den Buchstaben-TAGS spielen, die Anfangsbuchstaben zeigen.
- **Nicht alle Themen:** Gefällt einer Gruppe ein Thema überhaupt nicht, können alle TAGS mit diesem Symbol aussortiert werden.



★ Credits ★

TAGS ist eine vollständig überarbeitete Neuauflage des Spiels **Category** (1989) von Spartaco Albertarelli.

Autor: Spartaco Albertarelli

Entwicklung der überarbeiteten Neuauflage: Roland Goslar, Sabine Machaczek

Regeln: Sabine Machaczek, Annika Brüning

Grafikdesign und Icons: Annika Brüning

Illustrationen: Marina Fahrenbach

Produktionsmanager und

Ausführender Produzent: Heiko Eller

Besonderer Dank: Niklas Bungardt, Petra Hofstetter, Ferdinand Köther, Jannes Rupp und all unseren Freunden und Testspielern.

In Gedenken an
Harald Bilz,
der **Category**
liebte.

