

CriSSCross

Ein möglichst langes Wort mit y?

Wie wäre es mit X-Y-L-O-P-H-O-N-S-P-I-E-L-E-R ? Doch D-E-S-O-X-Y-R-I-B-O-N-U-C-L-E-I-N-S-A-E-U-R-E ist natürlich noch viel, viel besser! Das bringt Punkte! Doch passt es auch in das Kreuzwortgitter? Wo ist Platz? Wo ist der Anschlussbuchstabe?

Schnell muss es gehen, denn die Sanduhr läuft unerbittlich. Und die Mitspieler haben alle schon ein Wort eingetragen ...

Wer schließlich, nach 20 Runden, die meisten Punkte sammeln konnte, ist Sieger.

Spielmaterial: 1 doppelseitiger Kreuzwort-Block,
55 Begriffskarten, 6 Bleistifte,
1 Radiergummi, 1 Sanduhr,

Spielvorbereitung

- **Jeder Spieler erhält 1 Blatt vom Block und 1 Bleistift.**
Vor Spielbeginn sollte sich darauf geeinigt werden, ob die Spieler die blaue oder rote Seite des Blattes benutzen.
- **Die Spielkarten** werden in der Tischmitte bereitgelegt. Wird auf der blauen Seite des Blockes gespielt, liegen die Karten mit der roten Seite nach oben und umkehrt.
- **Die Sanduhr und das Radiergummi** werden ebenfalls in der Tischmitte, für alle Spieler gleich gut erreichbar, platziert.

Spielverlauf

Ein Begriff
wird vorgelesen

- Ein beliebiger Spieler dreht die oberste Karte vom Stapel um (so dass jetzt also Farbe von Block und Begriffskarte übereinstimmen) und liest einen der drei Begriffe darauf vor.

***Hinweis:** Um Begriffswiederholungen zu vermeiden, wird empfohlen, während eines Spiels nur die Begriffe ein und derselben Einteilung zu benutzen, also beispielsweise immer nur den obersten Begriff auf den Karten. Im nächsten Spiel kann dann der mittlere Begriff oder der oberste Begriff der anderen Farbe benutzt werden usw.*

Nun sind alle Spieler (auch der, der vorgelesen hat) aufgefordert, ein zu diesem Begriff passendes und möglichst langes Wort zu finden und in ihr Kreuzwortgitter einzutragen.

Erstes Wort über
Sternchen-Feld

- Das erste Wort überhaupt muss mit einem beliebigen Buchstaben über das mittlere Feld (mit Sternchen) führen. Alle weiteren Wörter müssen dann mit diesem ersten oder einem der folgenden Wörter immer mindestens einen Buchstaben gemeinsam haben, d.h. kein Wort (außer dem ersten) darf im Kreuzwortgitter stehen, das nicht mindestens mit einem anderen Wort über Kreuz verbunden ist.

Alle weiteren
Wörter müssen
über Kreuz
verbunden sein

Jeder Spieler kann
Sanduhr umdrehen

- Solange die Sanduhr noch nicht läuft, haben alle Spieler genügend Zeit, ein Wort zu suchen. Doch in dem Moment, wo ein beliebiger Spieler sie umdreht, läuft die Zeit unerbittlich...

Ein Spieler kann die Sanduhr zu jedem beliebigen Zeitpunkt der Runde (*sofort nach dem Vorlesen des Begriffs, nach dem Schreiben seines Wortes ...*) in Gang setzen.

Wenn die Zeit um ist,
darf niemand mehr
schreiben

Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, muss jeder Spieler umgehend mit Schreiben aufhören. Ein angefangenes Wort darf noch zu Ende geschrieben werden.

Bei der Wertung zählt
jeder Buchstabe des
Wortes; evtl. zwei-
oder dreifach bei
Sonderfeldern

- Es folgt die Wertung. Jeder Spieler liest sein Wort vor. Ist es richtig geschrieben und wird von allen Mitspielern als gültig akzeptiert, zählt er alle Buchstaben seines Wortes zusammen (also auch die, die von früheren Wörtern über Kreuz benutzt wurden),

verdoppelt oder verdreifacht dann diesen Wert, falls das Wort über ein entsprechendes Feld führt, und notiert den Gesamtwert in der Zählleiste auf der rechten Seite seines Blattes. *(Ab der zweiten Runde sollte immer sofort die Summe gebildet werden, so dass man jederzeit weiß wer führt.)*

Kein Wort oder ein falsches bringen keine Punkte

Hat ein Spieler kein Wort aufgeschrieben, notiert er eine Null in seiner Zählleiste. Dasselbe gilt, wenn ein Wort falsch geschrieben oder ungültig ist. Solche Wörter werden nach der Wertung wieder ausradiert.

Kein Wort oder ein falsches bringen keine Punkte

- **Eine neue Runde kann beginnen.** Der Begriff der nächsten Karte wird vorgelesen, alle suchen wieder nach einem möglichst langen Wort, irgendein Spieler wird wieder die Sanduhr umdrehen, anschließend kommt es erneut zur Wertung usw.

Spieler mit höchster Punktzahl nach 20 Runden ist Sieger

- **Sieger ist,** wer - nach genau zwanzig Runden - die höchste Gesamtpunktzahl erreicht hat.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der das höchste Einzelergebnis erzielt hat.

Das Spiel kann beginnen... viel Vergnügen!

Sollte es zu Unklarheiten über einzelne Wörter kommen, lesen Sie bitte...

Weitere spezielle Regeln

Ä = AE, Ö = OE,
Ü = UE, ß = SS

- Pro Feld ein Buchstabe. Ä, Ö und Ü werden wie üblich als AE, OE und UE geschrieben; ß = SS.
- Nur waagrecht oder senkrecht, nicht diagonal.
- Nur die Grundform eines Wortes gilt (keine Mehrzahl, keine Beugungen). Nicht erlaubt sind nicht allgemein gebräuchliche Fremdwörter und alle Abkürzungen.
- Grundsätzlich werden auf die meisten Begriffe einzelne Wörter als Antwort erwartet.

Nur Grundform,
keine Mehrzahl,
keine Beugungen

Einzelne Wörter

Lautet der Begriff beispielsweise »Etwas Schwarzes«, wäre die Antwort »Die Trauerkleidung, die Opa Fritz damals, im Winter 69, bei der Beerdigung...« theoretisch sicher akzeptabel, aber als Antwort muss schon »Trauerkleidung« ausreichen.

Andererseits ist eine Antwort wie »Berner Sennenhund« bei »Hunderassen^ natürlich genauso statthaft wie »Santiago de Chile« bei »Eine außereuropäische Hauptstadt«.

Wenn mehrere Wörter, dann ohne Leerschritt

- Wird nach realen oder fiktiven Persönlichkeiten gefragt, gilt grundsätzlich nur der Nachname (oder Künstlername), es sei denn, der Vorname gehört unverzichtbar dazu (z.B. *Pipi Langstrumpf*).

Alle Antworten aus mehreren Wörtern werden ohne Leerschritt geschrieben (z. B. *KönigsbergerKlopse, CharlieBrown, GoldeneHochzeit...*).

Alle Buchstabenkombinationen müssen sinnvolle Wörter ergeben

- Erscheinen irgendwo 2 oder mehr Buchstaben direkt nebeneinander, müssen sie ein sinnvolles Wort ergeben, andernfalls gilt das zuletzt geschriebene Wort als ungültig und muss nach der Wertung (0 Punkte) wieder ausradiert werden.

B
A N R A I N E R
P U D E L
R E I M ▲ ▲

S

T

A »ND« und »AL« sind keine gültigen Wörter. Das zuletzt geschriebene Wort »Anrainer« muss wieder ausradiert werden.
M
M

Vorhandene Wörter dürfen nicht verlängert werden

Es ist nicht erlaubt, an bereits notierte Wörter »anzubauen«, d.h. diese durch Hinzufügen von neuen Buchstaben zu verlängern (*»Baum« wird zu »Baumschule« oder »Baumaterial«*). Wohl aber ist es gestattet, vorhandene Wörter indirekt zu verändern, sofern sie dadurch weiterhin sinnvoll bleiben. Ist dies aber nicht überall der Fall, gilt das zuletzt geschriebene Wort als ungültig. Zusätzliche Punkte bringt diese Vorgehensweise aber so oder so nicht, sie ermöglicht lediglich das Unterbringen eines Wortes.

Da »TSCHOCK« kein gültiges Wort ist, gilt das zuletzt geschriebene Wort »Statthalter" nicht und muss komplett ausradiert werden.

H
O
S C
S T E H C A F E
A H
erlaubt ► T R A U M
T U
erlaubt ► H A S T
A D
L A
nicht erlaubt! ► T S C H O C K
E H
R

Möglichst keine allzu hergeholten Wörter benutzen

- Ein Spieler muss ein Wort begründen, falls ein Mitspieler dessen Gültigkeit anzweifelt. Können sich die Spieler nicht einigen, wird abgestimmt. Zur Ablehnung wird die Mehrheit benötigt.
- Um überflüssige Diskussionen zu vermeiden, wird empfohlen, keine allzu hergeholten Wörter oder Wortkreationen zu verwenden. Andererseits aber sollte man auch nicht jedes Wort zu kritisch betrachten.
- Jedes der Doppel- bzw. Dreifachfelder kann selbstverständlich zweimal (in beiden Richtungen) zur Wertung gebracht werden.
- Sollte es einem Spieler gelingen, ein Wort zu bilden, das über zwei Dreifachfelder führt, erhält er hierfür den 6-fachen Punktwert.
- Nachdem ein Spieler die Sanduhr umgedreht hat, ist sie damit unaufhaltsam in Gang gesetzt. Sie darf nicht mehr gestoppt oder gar zurückgedreht werden. Der Spieler, der sie umgedreht hat, darf aber selbst auch noch schreiben, solange sie läuft.

Radiergummi kann auch während einer Spielrunde benutzt werden

- Das Radiergummi kann jederzeit benutzt werden. Auch während einer Spielrunde, falls man sich verschrieben hat oder einem ein besseres Wort eingefallen ist.

Es darf allerdings immer nur das aktuelle Wort korrigiert oder gänzlich ausradiert werden. Wörter, die in vorherigen Runden geschrieben wurden, dürfen nicht mehr verändert werden.

Das Radiergummi ist nach Benutzung stets wieder in die Tischmitte zurückzulegen. Die Fairness sollte verbieten, es zu lange zu benutzen oder gar absichtlich zu blockieren.

- Nach 10 Runden ist das Gesamtergebnis der linken Spalte in das oberste Feld der rechten Spalte einzutragen.

***Haben Sie Fragen oder Anregungen zu diesem Spiel?
Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung. Schreiben Sie uns oder rufen Sie an:***

**F.X. Schmid GmbH & Co. KG, Produktentwicklung,
Bachstr. 17, 83209 Prien/Chiemsee, 08051/6908-31**

***Diese Spielregel
würde gemäß der
Rechtschreibreform
verfasst.***

Spielidee: David Mair
Gestaltung: Lüders&Baran
Redaktion, Art Direction und
Herstellung: Stefan Brück

Made under License from
The Michael Kohner Corp.
© 1997 F. X. Schmid
D-83209 Prien

No. 71312.9

