

# QUELLE TREIB FISCHE GITTERRÄTSEL!

NASS MEER MARINA DAMPF BAD FLUSS  
Das schnelle, smarte Wort-Such-Rennen



© Goliath BV, Völklingen 66, NL 8001-833 Hatten. © Goliath Toys GmbH, Otto-Hahn-Strasse 44, 63303 Dreieich, Deutschland.  
Das Programm und die Marke sind eingetragene Warenzeichen der Goliath Toys GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Marken sind eingetragene Warenzeichen der Goliath Toys GmbH. Alle Rechte vorbehalten. [www.goliathgames.de](http://www.goliathgames.de)

PF0173

# QUELLE TREIB FISCHE GITTERRÄTSEL!

NASS MEER MARINA DAMPF BAD FLUSS  
Das schnelle, smarte Wort-Such-Rennen



REGEN WOLKE WASSER



abb. 1



abb. 2

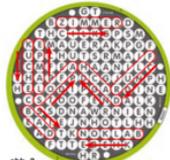


abb. 3

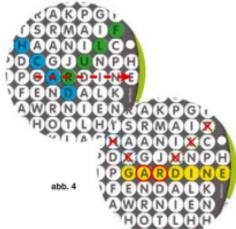


abb. 4

## ANLEITUNG

- **Spielzeit:**  
Finde die meisten Wörter und gewinne!
- **Für:**  
2 - 4 Spieler. Ab 7 Jahren.
- **Inhalt:**  
1 Gitterrätsel-Spielbrett  
10 doppelteilige Spielkarten für 20 Spiele  
1 Totem (unter dem Spielbrett)  
4 x 70 Markersteine (rot, gelb, grün und blau)  
Anleitung
- **Spielvorbereitung:**

Totem für alle gut und in der gleichen Zeit erreichbar auf den Tisch legen. Das Totem befindet sich unter dem Spielbrett. Lege das Gitterrätsel-Spielbrett in die Tischmitte.

Die Spieler wählen eine Spielkarte und legen sie auf die weiße Fläche des Spielbretts, die Löcher der Karte werden auf die 4 Stifte gedrückt. Das durchsichtige Spielbrett wird nun auf Spielbrett und Karte gelegt, mit den gerundeten Gitteröffnungen nach oben, damit darauf später die Markersteine gelegt werden können. Am Ende den grünen Ring in der richtigen Position darauf legen (siehe Abb. 1).

Drehe das transparente Spielbrett bis das grüne Start-Feld in der Öffnung des grünen Rings sichtbar ist (siehe Abb. 2).

Jeder Spieler wählt eine Spielfarbe und spielt mit den entsprechenden Markersteinen.

- **Spielbeginn:**  
Der jüngste Spieler beginnt. Er dreht das transparente Spielbrett im Uhrzeigersinn, bis das erste Wort erscheint. Der Spieler liest das Wort laut vor.  
Alle Spieler suchen nun das Wort im Feld.

Das versteckte Wort kann beliebig geschrieben sein, von links nach rechts, von rechts nach links, horizontal und vertikal oder auch diagonal, aber immer in einer Linie (siehe Abb. 3). Der erste Spieler, der das Wort entdeckt, schnappt sich das Totem, drückt es und bedeckt das gefundene Wort mit seinen farbigen Markersteinen.

**Achtung:** Wenn ein Spieler das Totem nimmt, aber nicht sofort auf das richtige Wort zeigen kann, muss der Spieler diese Runde aussetzen und warten, bis ein anderer Mitspieler das Wort gefunden hat.

- **Das Spiel geht weiter:**  
Das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgeführt. Der nächste Spieler dreht den grünen Ring, bis das nächste Wort erscheint. Das Spiel endet, wenn alle Wörter entdeckt wurden und das grüne Startfeld wieder im Ring erscheint.
- **Kreuz-Wörter:**  
Wenn ein neu gefundenes Wort ein Wort durchkreuzt, das vorher schon gefunden wurde, werden die Markersteine von dem vorher gefundenen Wort wieder entfernt, außer die Markersteine gehören dem Spieler, der auch das neu gefundene Wort entdeckt hat.  
Wenn durch das Entfernen der Markersteine ein anderes Wort unvollständig wird, müssen auch diese Steine des unvollständigen Wortes entfernt werden. (siehe Abb. 4)
- **Spieler:**  
Das Spiel endet, wenn alle Wörter durchgespielt wurden oder wenn ein Spieler keine Markersteine mehr hat.
- **Sieger:**  
Sieger ist, wer die meisten Markersteine auf dem Spielbrett legen hat.
- **Neues Spiel:**  
Die Spieler wählen eine neue Spielkarte und legen diese ein. Das Spiel beginnt von Neuem.
- **Aufbewahrungstipp:**  
Sortiere die Markersteine nach Farben und lege sie jeweils in einen Beutel. Lege das Totem wieder in den dafür vorgesehenen Platz unter dem Spielbrett.