KreuzWort

Für 1 – 6 (oder mehr) Spieler ab 8 Jahren

SPIELMATERIAL

4 farbige Buchstabenwürfel (orange, gelb, grün, weiß)
1 schwarzer Farbwürfel
1 KreuzWort-Block
Zusätzlich benötigt jeder Spieler einen Schreibstift.

SPIELIDEE

Mit den Würfeln werden in jeder Runde zwei Buchstaben bestimmt. Jeder Spieler muss einen davon möglichst so auf seinem KreuzWort-Blatt eintragen, dass waagerecht und senkrecht sinnvolle Wörter entstehen. Je länger ein Wort ist, desto mehr Punkte bringt es ein. Klingt ganz einfach! Doch verflixt – nicht immer wird der Buchstabe gewürfelt, den man gerade brauchen könnte. Am Ende gewinnt, wer mit seinen Wörtern die meisten Punkte erzielt.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält ein KreuzWort-Blatt vom Block und nimmt einen Stift. Die fünf Würfel werden in der Mitte bereitgelegt.

SPIELABLAUF

Der Spieler mit dem längsten Vornamen beginnt (im Zweifelsfalle der Jüngste) und würfelt mit allen fünf Würfeln. Der schwarze Farbwürfel zeigt eine Farbkombination. Nur die beiden Würfel mit den angezeigten Farben gelten, die anderen beiden haben keine Bedeutung. Der Spieler, der gewürfelt hat, nennt laut die beiden Buchstaben. **Jeder** Spieler muss sich nun für einen der beiden gültigen Buchstaben entscheiden und diesen in ein beliebiges freies Kästchen auf seinem KreuzWort-Blatt eintragen.

Beispiel: Der schwarze Farbwürfel zeigt die Farbkombination Grün/Gelb. Nur der gelbe und der grüne Würfel sind daher gültig. Der Spieler, der gewürfelt hat, sagt laut: „G oder R!“ Jeder Spieler muss entscheiden, ob er ein G (gelber Würfel) oder ein R (grüner Würfel) in ein Kästchen auf seinem KreuzWort-Blatt einträgt. In diesem Beispiel hat sich der Spieler für das G entschieden.

Sobald alle Spieler einen Buchstaben auf ihrem KreuzWort-Blatt eingetragen haben, würfelt der im Uhrzeigersinn nächste Spieler – und wieder trägt jeder einen der beiden gültigen Buchstaben in ein Kästchen ein. Auf diese Weise geht es weiter, bis bei jedem das letzte Kästchen ausgefüllt ist.

Besonderheit: Auf dem weißen Würfel befindet sich ein „?“. Dies ist ein Joker, bei dem jeder Spieler einen beliebigen Buchstaben auf seinem KreuzWort-Blatt eintragen kann, also auch J, Q, X oder Y. Das ß wird durch SS, die Umlaute Ä, Ö und Ü durch AE, OE und UE ersetzt – es ist daher nicht möglich, Umlaute oder ß bei einem gewürfelten „?“ zu wählen!

SPIELENDE UND WERTUNG

Nach dem 25. Eintrag endet das Spiel und es kommt zur Wertung. Jede der fünf (waagerechten) Reihen und (senkrechten) Spalten wird gewertet und die jeweilige Punktzahl in das runde Punktefeld rechts daneben bzw. darunter eingetragen. Alle Wörter müssen wie bei einem Kreuzworträtsel in den Reihen von links nach rechts, in den Spalten von oben nach unten gebildet werden.

KOSMOS

Pro Reihe bzw. Spalte wird jeweils
nur das längste Wort wie folgt gewertet:

Wort mit 2 Buchstaben	=	1 Punkt
Wort mit 3 Buchstaben	=	3 Punkte
Wort mit 4 Buchstaben	=	6 Punkte
Wort mit 5 Buchstaben	=	10 Punkte

Beispiel:
Die Punkte für die senkrechten Wörter werden unten, die Punkte für die waagerechten Wörter rechts in die runden Felder eingetragen.

Waagerecht ergeben sich
1 + 3 + 3 + 10 + 10 Punkte,

senkrecht ergeben sich
10 + 3 + 6 + 0 + 6 Punkte.

Gesamtsumme: 52 Punkte.

Wichtig: Gebeugte Verben wie z. B. „gehst“ oder „lauf“ sind erlaubt. In Zweifelsfragen bei der Wortbildung ist der Duden maßgeblich. Diagonale Wortbildungen oder solche von rechts nach links bzw. von unten nach oben werden bei der Wertung **nicht** berücksichtigt. Eigennamen, Abkürzungen und geographische Bezeichnungen sind ausgeschlossen. Und natürlich soll weder abgeschrieben noch geschummelt werden.

SPIELEN MIT MEHR ALS SECHS SPIELERN

KreuzWort kann man auch gut in einer größeren Runde spielen. Jeder Spieler erhält ein KreuzWort-Blatt. Für die zusätzlichen Spieler sollten weitere Stifte bereitgelegt werden.

SOLOVARIANTE

Spielt ein Spieler allein, würfelt natürlich nur er und versucht, möglichst viele Punkte zu erzielen. Seine eigenen Ergebnisse kann er aufschreiben und vergleichen.

DIE AUTOREN

Uwe Rapp arbeitet als Dozent am Deutschkolleg in Stuttgart, ist verheiratet und hat zwei Kinder. Bernhard Lach ist Jurist in Heilbronn, verheiratet und hat drei Kinder. Nach über 25 gemeinsamen Jahren im Schachverein Marbach a.N. bekamen die beiden Lust, auch selbst Spiele zu erfinden. Bei ihren stets im Team entwickelten Spielkonzepten suchen sie als Ausgleich zum vergrübelten Schachspiel am liebsten nach einfachen aber pfiffigen Spielmechanismen, bei denen der Spielspaß im Vordergrund steht. KreuzWort ist ihr sechstes im Kosmos Verlag veröffentlichtes Spiel.

Uwe Rapp

Bernhard Lach

Gestaltung: Bluguy Grafikdesign
Redaktion: Bärbel Schmidts, Christoph Rother

Autoren und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

© 2013/2015 Franckh-KOSMOS Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7 • D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de • kosmos.de

Art.-Nr: 711153
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY

Ersatzblöcke können über den KOSMOS Ersatzteilservice bestellt werden.
Weitere Infos im Internet unter Kosmos.de

EINFACH GENIAL

Das beliebte Legespiel:
Genial einfach, einfach genial! Weltweit preisgekrönt.
Für 1 – 4 Spieler ab 8 Jahren