

KROSS THE WORDZ

**DAS WORTSPIEL FÜR
KREUZ- & QUERDENKER**

Ein spannendes Wortspiel für
2 bis 5 Spieler ab 10 Jahren

Eigentlich ganz einfach:
Bringt die angesagten Buchstaben geschickt
auf eurem Blatt unter und bildet so
möglichst viele lange Wörter. Dabei könnt ihr
eure Wörter waagrecht und senkrecht schreiben.
Wer die Buchstaben clever nutzt,
hat am Ende die Nase vorn!



moses.

DAS IST DRIN:

- 1 Block
- 24 Aufgaben-Karten
- 26 Buchstaben-Karten



Zusätzlich benötigt ihr für jeden Spieler einen Stift.

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Jeder Spieler bekommt ein Blatt vom Block und legt es vor sich ab. Mischt die Aufgaben-Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte. **Legt alle Buchstaben-Karten offen daneben.** Am besten sortiert ihr die Buchstaben von A bis Z. Achtet darauf, dass alle die Buchstaben gut sehen können. Jeder Spieler nimmt einen Stift zur Hand und schon kann es losgehen.

SO WIRD GESPIELT:

Zuerst zieht jeder von euch eine Aufgaben-Karte vom Stapel. Seht euch eure Karte an und legt sie verdeckt vor euch ab.

Ab jetzt spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.

Bist du am Zug? Dann **nenne einen Buchstaben** laut und für alle hörbar. Jeder von euch trägt nun den genannten Buchstaben in ein beliebiges **freies Feld** auf seinem eigenen Blatt ein. Sobald alle Spieler diesen Buchstaben

eingetragen haben, ist der nächste Spieler dran. Nach und nach versucht ihr, in den Zeilen und Spalten auf eurem Blatt Wörter zu bilden. Dabei müsst ihr folgende Regeln beachten:

- Die Leserichtung ist von oben nach unten (Spalte) bzw. von links nach rechts (Zeile), **diagonal zählt nicht!**
- Verwendet nur Wörter, die in einem gängigen deutschsprachigen **Wörterbuch** stehen.
- **Abkürzungen** und **Eigennamen** sind **nicht** erlaubt.
- Ihr dürft Wörter nur in der Grundform verwenden. *Plural* (Mehrzahl) ist aber erlaubt. Beugungen sind dagegen nicht erlaubt: „SPIEL“ und „SPIELE“ sind erlaubt, „SPIELS“ hingegen nicht.
- Auch **Verben** (Tunwörter) dürft ihr nur in der Grundform benutzen: „GEHEN“ ist erlaubt, „GEHT“ dagegen nicht.
- Ich müsst nicht auf Groß- und Kleinschreibung achten. Tragt einfach **große Druckbuchstaben** ein, damit ihr den Überblick behaltet.
- In einer Zeile dürfen **mehrere kurze Wörter** stehen. Diese Wörter dürfen sich jedoch **nicht** überlappen: in der Kombination T-U-E-R-Z-E könnte man entweder „TUER“ oder „ERZE“ werten, jedoch **nicht beides**. Für Spalten gilt analog dasselbe.
- Ihr dürft aber denselben Buchstaben für ein zweites Wort nutzen, wenn sich dort die **Zeile und Spalte kreuzen** (wie im Kreuzworträtsel: ein Wort waagrecht, ein Wort senkrecht).
- Umlaute und das scharfe S müsst ihr ausschreiben:
Ä = AE / Ö = OE / Ü = UE / ß = SS

Hinweis: Seid ihr euch nicht sicher, wie man ein Wort richtig schreibt? Dann dürft ihr im Wörterbuch nachschlagen oder eure Mitspieler fragen. Denn falsch geschriebene Wörter zählen am Ende nicht.

WAS TUN, WENN MAN EINEN BUCHSTABEN NICHT EINTRAGEN WILL?

Passt der genannte Buchstabe so gar nicht auf dein Blatt? Dann kannst du ihn **ablehnen**. Nimm stattdessen die Buchstaben-Karte mit diesem Buchstaben und lege sie vor dir ab. Wird ein Buchstabe, dessen Buchstaben-Karte vor dir liegt, erneut genannt? Dann **musst** du den Buchstaben diesmal eintragen!

EINE BUCHSTABEN-KARTE LIEGT BEREITS VOR EINEM MITSPIELER?

Du möchtest den genannten Buchstaben nicht eintragen und diese Buchstaben-Karte liegt vor einem Mitspieler? Dann nimm dir die Karte von ihm und lege sie vor dir ab. Die Buchstaben-Karten können so im Spielverlauf mehrmals zwischen den Mitspielern „hin- und herwandern“.

Wichtig: In jedem Spielzug darf immer nur **ein Spieler** auf das Eintragen des Buchstabens verzichten! Das ist immer derjenige von euch, der sich die zugehörige Buchstaben-Karte als Erster schnappt. Die anderen Spieler müssen diesen Buchstaben in diesem Spielzug eintragen!

Vorsicht: Liegen am Ende des Spiels eine oder mehrere Buchstaben-Karten vor dir, dann zählt jede davon **1 Minuspunkt**.

WAS MACHE ICH MIT MEINER AUFGABEN-KARTE?

Versucht während des Spiels, ein Wort zu finden, das zu eurer Aufgaben-Karte passt. Habt ihr am Ende des Spiels ein passendes Wort notiert, erhaltet ihr **3 Bonuspunkte**. Diese Bonuspunkte könnt ihr **nur einmal** erhalten.

Hinweis: Die Aufgaben erlauben es euch manchmal, Wörter zu verwenden, die ihr sonst nicht nehmen dürft. Das sind zum Beispiel Vornamen, Städtenamen usw.



ENDE DES SPIELS:

Wer von euch alle 36 Felder seines Blatts als Erster komplett mit Buchstaben gefüllt hat, bekommt **3 Bonuspunkte**. Das können im selben Spielzug auch mehrere oder sogar alle Spieler sein. Die restlichen Mitspieler spielen so lange weiter, bis nur noch **1 Spieler** übrig bleibt. Dieser Spieler darf für sich selbst noch **einen letzten Buchstaben** nennen. Hat er danach immer noch freie Felder auf seinem Blatt? Dann endet das Spiel dennoch.

NUN FOLGT DIE WERTUNG:

Jeder von euch markiert die **gültigen** Wörter in den Zeilen und Spalten und schreibt das jeweilige Zwischenergebnis in die Punktefelder neben der Zeile bzw. Spalte. Je nach Wortlänge gibt es folgende Punkte:

Wort mit 2 Buchstaben:	2 Punkte
Wort mit 3 Buchstaben:	3 Punkte
Wort mit 4 Buchstaben:	5 Punkte
Wort mit 5 Buchstaben:	7 Punkte
Wort mit 6 Buchstaben:	10 Punkte



Achtung: Habt ihr ein Wort mehrfach auf eurem Blatt? Dann dürft ihr es nur einmal werten.

Zählt nun alle eure Punkte in den Punktefeldern der Zeilen und Spalten zusammen und tragt die Summen ein.

Rechnet eure Bonuspunkte dazu: je **3 Bonuspunkte** für Aufgaben-Karte erfüllt bzw. als Erster fertig.

Zieht dann für jede Buchstaben-Karte, die vor euch liegt, je **1 Minuspunkt** ab.

Beispiel:

AMSEL:

3 Bonuspunkte



-2 Punkte

5	10	2	5	7	7	
A	S	T	H	M	A	10
L	U	F	T	A	M	7
S	P	I	E	L	S	7
T	P	N	I	E	E	3
O	E	A	L	R	L	0
P	N	R	X	A	R	0

Hinweis: AR darf hier nur einmal gewertet werden; ALS und STOP überlappen sich (du darfst nur eines der beiden Wörter werten).

Wer von euch danach die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei Gleichstand vergleichen die beteiligten Spieler ihre **gewerteten** Wörter:

Wer mehr Wörter mit 6 Buchstaben hat, gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleich viele Wörter mit 6 Buchstaben, vergleichen diese Spieler die Wörter mit 5 Buchstaben usw.

Solltet ihr sogar bei den Wörtern mit 2 Buchstaben noch einen Gleichstand haben, teilt ihr euch den Sieg.

Autor: Michael Feldkötter
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker
Lektorat: Elke Vogel
Redaktion: Anneli Ganser,
Daniel Gaca
Herstellung: Anja Trentepohl

© 2019 moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90317