

# Kreuzwort



Für 2 Spieler  
ab 7 Jahren

## Inhalt:

- 1 vertikales Spielfeld
- 1 Unterteil
- 70 Spielsteine

## Spielziel:

Punkte sammeln durch Wörter und Wörter innerhalb von Wörtern bilden.

## Vorbereitung:

Stecken Sie die vertikale Spielfläche und das Unterteil zusammen. Das Spiel wird von 2 Spielern auf nur einer Seite des Spielfeldes gespielt. Legen Sie alle Spielsteine mit den Buchstaben nach oben vor diesem auf den Tisch.

## Spielregel:

Vereinbaren Sie welcher Spieler beginnt. Es wird abwechselnd gespielt. Ist ein Spieler am Zug, kann er:

- entweder bis zu 6 Spielsteine in einen senkrechten Schacht
- oder bis zu 7 Spielsteine in einen waagrechten Schacht in einer Linie platzieren.

Die Spieler bilden senkrecht und waagrecht Wörter, die möglichst viele Wörter in sich beinhalten, um ein Maximum an Punkten zu erreichen. Die Wörter können in vertikalen Schächten aufwärts und abwärts und in horizontalen Schächten vorwärts und rückwärts gebildet werden.

Dabei gelten folgende Regeln:

- es zählen nur Wörter, die im DUDEN stehen.
- Wörter im Plural zählen nicht.
- Namen inklusive Städte, Flüsse usw. sind nicht erlaubt.
- Ist ein Spielstein gespielt, darf er nicht mehr aus den Schächten der Spielfläche genommen werden.
- Bei jedem Spielzug kann man nur horizontal oder vertikal in einer Linie Wörter bilden.

Das Spiel ist kein Kreuzwortspiel im üblichen Sinne. Buchstaben müssen deshalb nicht in allen Bereichen des Spielfeldes Wörter bilden.

Die Spieler erhalten für jeden Buchstaben eines von Ihnen neu gebildeten Wortes einen Punkt. Befinden sich innerhalb des neu gebildeten Wortes ein oder mehrere zusätzliche Wörter, zählen diese ebenfalls.

**BEISPIEL:** Ein Spieler bildet das Wort DABEI:

Er erhält für:

DABEI	5 Punkte
DA	2 Punkte
BEI	3 Punkte
EI	2 Punkte
AB	2 Punkte
<b>TOTAL</b>	<b>14 Punkte</b>

oder ein Spieler bildet das Wort UFER = 4 Punkte

durch hinzufügen eines R ergibt sich ein neues Wort RUFER = 5 Punkte.

Bildet z.B. ein Spieler das Wort UFER und übersieht, dass er durch hinzufügen eines R mit dem Gesamtwort RUFER 5 Mehrpunkte bekommen kann, kann der Gegenspieler –wenn er am Zug ist– das R zufügen und bekommt somit die 5 Punkte.

Die Spieler notieren die von ihnen erreichten Punkte nach jedem Zug auf einem Blatt.

## Spielende:

Das Spiel ist zu Ende, wenn das Spielfeld voll ist oder die Spieler feststellen, dass sie keine neuen Wörter mehr bilden können. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger.