

Das Wort „Ort“ ist über ein Doublefeld gegangen und sein Wert verdoppelt sich dadurch von 5 auf 10.

Bei Benutzung der gleichen Wörter, aber besserer Platzierung hätte sich eine wesentlich höhere Punktzahl ergeben können:

Beispiel:

TRIPLE				TRIPLE		TRIPLE
	DOUBLE					DOUBLE
			L ₂			
TRIPLE	T ₂	E ₁	E ₁	R ₂	TRIPLE	
			I ₂			
	O ₁	R ₂	T ₂			
	DOUBLE		E ₁		DOUBLE	
TRIPLE			R ₂	O ₁	M ₃	TRIPLE

Wertung für dieses Beispiel:

Teer	6 Punkte
Leiter (10 Punkte verdreifacht)	30 Punkte
Ort (5 Punkte verdoppelt)	10 Punkte
Rom (6 Punkte verdreifacht)	18 Punkte
Gesamt	64 Punkte

Das Beispiel zeigt, daß 2 Wörter, die ein Triplefeld kreuzen, auch den dreifachen Wert erbringen. Ebenso ist es bei den Doublefeldern, die dann den doppelten Wert ergeben.

Wenn ein Wort mehrere Bonusfelder kreuzt, wird der ganze Wert so oft mal verdoppelt oder verdreifacht, wie Bonusfelder durchlaufen worden sind.

Z. B.: Gesamtwert eines Wortes 11, es sind 3 Triplefelder gekreuzt worden: 11 x 3=33 x 3=99 x 3=297.


Wenn die Sanduhr abgelaufen ist und der Spieler noch ungenutzte Buchstabenwürfel übrig hat, wird der Wert dieser Würfel von der Summe der gesetzten Würfel abgezogen.

Ein Spieler erhält einen Extrabonus von 50 Punkten, wenn er alle 13 Würfel platziert hat, bevor die Sanduhr abgelaufen ist.

Allgemeine Regeln

1. Ein Spieler darf seine Worte und Buchstaben umsetzen, solange die Uhr läuft.
2. Es dürfen nur Worte verwendet werden, die in einem Standardlexikon zu finden sind; Dialekt, Abkürzungen, Fremdwörter oder Eigennamen sind nicht erlaubt.
3. Das Spiel hat gewonnen, wer die höchste Punktzahl nach einer vorher festgelegten Anzahl von Runden erreicht hat.
Spielen mehr als 6 Personen mit, ist es vorteilhaft, Partnerschaften zu bilden. Die Partner können sich während eines Spieles beraten, jeder kann direkt eingreifen.
4. happycross ist aber auch ein anregendes und interessantes Einzelspiel. Der Spieler sieht, wieviele Punkte er mit einem einzigen Wurf erreichen kann.
5. Für die jüngeren Spieler können die Regeln vereinfacht werden, indem man sie so viele Wörter wie möglich bilden läßt, ohne sie nach Kreuzwortart zu setzen.

Spielanleitung

happycross

 ● Nr. 601 1113 ●

Schmidt
 SPIEL+FREIZEIT GMBH

Ziel des Spieles ist es, hoch zählende Worte nach Art der Kreuzworträtsel mit so vielen Würfeln wie möglich aufzubauen, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Durch Benützung der Bonusfelder (Double und Triple) läßt sich die Wertung beträchtlich erhöhen.

Am Spiel können sich zwei oder mehr Spieler beteiligen; happycross ist aber auch als Einzelspiel hochinteressant.

Bevor das Spiel beginnt, stellen Sie die Sanduhr gerade in den dafür vorgesehenen Schlitz an der linken Stirnseite des Spielgitters. Die Sanduhr läßt sich drehen, so daß sie nicht bei jedem Spiel zum Umdrehen aus der Halterung herausgenommen werden muß.

Jeder Spieler nimmt sich nun blind einen Buchstabenwürfel und würfelt. Der Spieler, auf dessen Würfeloberseite der Buchstabe mit der höchsten Punktezahl erscheint, beginnt das Spiel.

Spielverlauf

Der erste Spieler legt die 13 Buchstabenwürfel in den Würfelbecher, würfelt und schüttet sie dann in das große Feld an der Stirnseite des Gitters.

Die Sanduhr wird gedreht und der Spieler beginnt sofort Kreuzworte auf dem Spielgitter zu bilden.

Es dürfen dabei nur die Buchstaben verwendet werden, die auf der Oberseite der Würfel zu sehen sind.

Zwei der Würfel haben eine Raute (◊) abgebildet, die als Joker verwendet werden kann. Dieser Joker kann als Ersatz für jeden beliebigen Buchstaben verwendet werden, er zählt aber **nicht** für die Wertung. Ausgenommen von dieser Regel ist nur, wenn der Joker ein Double- oder Triplefeld kreuzt; dann verdoppelt oder verdreifacht sich der Wert des ganzen Wortes.

Wird ein Joker für 2 Worte verwendet, muß er auf jeden Fall in beiden Worten den gleichen Buchstaben ersetzen.

Das erste Wort, das gebildet wird, muß auf jeden Fall entweder waagrecht oder senkrecht über das Startfeld gehen. Das nächste Wort muß sich nach Kreuzwortart so anschließen, daß beiden Worten ein Buchstabe gemeinsam ist.

Beispiel:

POL LITER RANG
R A N G
R T A R T E N

Wenn ein zweites Wort gebildet wird, kann das erste Wort verändert werden durch Hinzufügung eines Buchstaben am Anfang oder Ende des Wortes.

Kreuzt ein Wort das Feld Double (doppelt) oder Triple (dreifach), so wird der errechnete Wert des ganzen Wortes verdoppelt oder verdreifacht. Bevor die Sanduhr abgelaufen ist, sollte man versuchen, so viele Buchstabenwürfel wie möglich zu setzen.

Versuchen Sie, Ihre Worte so zu platzieren, daß Sie ein Double- oder Triplefeld benutzen können, um die Gesamtwertung zu erhöhen.

Wertung:

Die Wertung für jedes Wort setzt sich zusammen aus der Summe aller Zahlen, die auf den Würfeln erscheinen. Kreuzen sich zwei Worte, so wird der Buchstabe, der beiden Worten gemeinsam ist, zweimal gezählt: jedes Wort erhält also den vollen Zählwert. Kreuzt ein Wort die Felder Double oder Triple, wird der Wert des ganzen Wortes verdoppelt oder verdreifacht.

Beispiel:

TRIPLE						TRIPLE	
		DOUBLE					
					DOUBLE		
			L ₂				
TRIPLE		T ₂	E ₁	E ₁ START	R ₂		TRIPLE
			I ₂		O ₁		
	O ₁	R ₂ DOUBLE	T ₂		M ₃		
			E ₁			DOUBLE	
TRIPLE			R ₂	TRIPLE			TRIPLE

Wertung:

Teer	6 Punkte
Leiter	10 Punkte
Ort (5 Punkte verdoppelt)	10 Punkte
Rom	6 Punkte
Gesamt	32 Punkte