

# Köpfchen-Köpfchen!

## Das Kreuzwort-Spiel

**Inhalt:** 1 Spielplan  
4 Ordner-Schienen  
110 Spielsteine

### Spielanleitung

Zuerst werden die Mitlaute getrennt von den Selbstlauten: A E I O U Ä Ö Ü, mit der Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Jeder der Mitspieler darf sich 3 Selbst- und 7 Mitlaute nehmen und legt sie zusammen auf seine Ordner-Schiene. Die übriggebliebenen Teile der beiden Hälften werden miteinander vermischt und bleiben verkehrt auf dem Tisch liegen. Jeder Mitspieler versucht nun **allein** aus seinen 10 Steinen ein Hauptwort zu bilden. Wer das längste Wort zusammenstellt, darf das Spiel beginnen. (Abkürzungen, z. B. ADAC oder PKW sowie Dialektwörter sind verboten.) Der Anfangsbuchstabe des ersten Wortes muß auf dem mit weißem Punkt gekennzeichneten Feld stehen, die übrigen in Pfeilrichtung waagrecht angereiht. Der linke Nachbar muß nun versuchen, sein Wort durch einen gleichen Buchstaben mit dem bereits gelegten Wort zu verbinden.

Beispiel:

```
      M
      U
THEATER  T H E A T E R
      L
      E
```

Ferner kann aus dem Wort Theater beispielsweise „THEATERSTÜCK“ gelegt werden.

In diesem Sinne versucht nun schön der Reihe nach ein jeder seine 10 Steine loszuwerden, denn wer zuerst keinen Stein mehr besitzt, ist glücklicher Sieger unseres Spieles. Kann ein Spieler aus seinen Steinen in Verbindung mit den bereits gelegten Worten kein Hauptwort mehr anreihen, so kann er aus dem vorhandenen Vorrat bis zu 3 Steinen dazunehmen. Gelingt es ihm dann noch immer nicht, wird er übergangen. Zwischen zwei waagrecht bzw. senkrechten Worten, muß immer eine Zeile frei bleiben, damit keines der Worte verunstaltet wird und auch am Ende des Spieles noch leserlich ist.

Kommt einer der Spieler mit einem Buchstaben seines eben gelegten Wortes auf ein farbiges Feld, muß er folgendes beachten:

**Gelbes Feld:** Wahllos einen Stein vom rechten Nachbarn holen, selbst wenn dessen schon vorbereitetes Wort zerstört wird.

**Rotes Feld:** An den linken Nachbarn einen Stein abgeben.

**Blaues Feld:** Drei Steine aus dem vorhandenen Vorrat aufnehmen.

**Grünes Feld:** Man muß einen seiner Steine gegen irgend einen Stein eines Mitspielers (ohne hinzusehen) austauschen.

Unter den hundertzehn Steinen befinden sich 3 Steine ohne Bezeichnung. Diese sind die wertvollsten des ganzen Spieles, denn sie sind anstelle von jedem beliebigen Buchstaben zu verwenden. Befindet sich unter den bereits auf dem Plan gelegten Worten ein Ersatzstein, so darf er von demjenigen, der gerade im Begriff ist, ein Wort anzufügen, entfernt und durch den passenden Buchstaben ersetzt werden.

Nr. 3133/3136



Nürnberger Spielefabrik L. Kleefeld & Co.