
Kreuzwort Würfeln

Das faszinierende Wort-Knobelspiel für die ganze Familie

Spieler: Zwei und mehr.

Material: Buchstabenwürfel, Würfelbecher

Ziel des Spieles:

Jeder Spieler versucht, in jeder Spielrunde möglichst viele Buchstabenwürfel zu einer zusammenhängenden Kreuzwort-Kombination aus waagrecht und senkrecht lesbaren, sinnvollen Wörtern zu verbinden.

Wer dabei am Ende die meisten Punkte erreicht, ist Sieger des Spieles.

Spielvorbereitung:

Zuerst wird auf einem Notizzettel eine Tabelle mit den Namen der Spieler erstellt. Ein Spielleiter (der natürlich selbst mitspielen darf) übernimmt die Rolle des Schriftführers. Er trägt die pro Runde erzielten Punkte für jeden Spieler in die Tabelle ein. Außerdem übernimmt er auch die Aufgabe des Zeitnehmers.

Nun muss der Spieler bestimmt werden, der das Spiel eröffnet. Dazu nimmt sich jeder Spieler einen Würfel aus dem Becher, ohne ihn anzusehen. Der Spieler mit dem höchsten Buchstabenwert darf beginnen.

Spielverlauf:

Der erste Spieler legt alle Würfel in den Würfelbecher, schüttelt kräftig und stülpt die Würfel auf den Tisch.

Befinden sich unter den nun sichtbaren Buchstaben keine bzw. nur ein einziger Selbstlaut, so darf noch einmal gewürfelt werden. Der Spieler hat jetzt die Aufgabe, innerhalb von zwei Minuten aus den geworfenen Buchstaben Worte zu bilden, die er nach Art von Kreuzworträtseln anlegt. Dabei gelten nur Wörter, die in einem Wörterbuch zu finden sind, sowie Mehrzahlbildungen und alle Arten von Beugungen. Nicht erlaubt sind Namen, Eigennamen, Abkürzungen, Dialekt- und Fremdwörter sowie geografische Bezeichnungen.

Unter den Würfeln befindet sich ein Würfel mit Joker: 

Er kann jeden beliebigen Buchstaben ersetzen, hat jedoch keinen Buchstabenwert. Außerdem gilt, dass der Buchstabe, den ein Joker ersetzt hat, auch in anderen angelegten Kreuzwörtern der gleiche sein muss.

Während der vorhandenen Zeit von 2 Minuten darf der Spieler beliebig die Buchstaben ausprobieren. Ist die Zeit abgelaufen, muss er fertig sein. Danach wird die Wertung der Kreuzwort-Kombination vorgenommen.

Der Punkt-Wert einer Kreuzwort-Kombination:

Jede Kreuzwort-Kombination wird mehrere Wörter enthalten, die senkrecht und waagrecht zu lesen sind.

Um den gesamten Punkt-Wert zu bestimmen, müssen zunächst die **Buchstabenwerte** der vorhandenen Wörter addiert werden. Dabei dürfen Buchstaben, die in zwei Wörtern gleichzeitig vorkommen, zweimal gezählt werden. Joker haben keinen Wert.

Der Buchstabenwert der übriggebliebenen Buchstaben wird ebenfalls addiert und dann vom Ergebnis der Kreuzwort-Kombination abgezogen.

Die verbleibenden Punkte werden in der Tabelle beim betreffenden Spieler eingetragen. Sollte das Ergebnis der nicht verwendeten Buchstaben höher sein als der Gesamtwert der Kreuzwort-Kombination, so wird dieses Spiel für den betreffenden Spieler mit "0" (Null) gewertet.

Beispiel für eine Kreuzwort-Kombination:



Spielende:

Man spielt eine vorher vereinbarte Zahl von Runden. Danach werden die pro Runde erzielten Ergebnisse der einzelnen Spieler zum Gesamtergebnis addiert.

Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht.

