CROSSWORD is een fascinerend woordspel voor jong en oud en kan met een onbeperkt aantal spelers, maar ook alleen worden gespeeld.

Inhoud : 13 letterdobbelstenen, 1 dobbelbeker en een zandloper.

Het spel : Iedere speler neemt, zonder te kijken, een dobbelsteen uit de beker en degene die het hoogste puntentotaal op zijn steen heeft, mag beginnen.

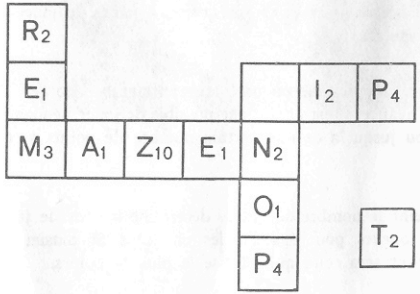
Hij doet alle 13 dobbelstenen in de beker, schudt er mee en werpt ze uit op de tafel, terwijl op hetzelfde moment de zandloper wordt omgedraaid.

Van de letters die nu voor hem liggen, moet de speler trachten woorden te vormen, zoals bij een kruiswoordraadsel.

Hij mag alleen bestaande woorden gebruiken, dus geen eigen vindingen en bovendien geen eigennamen, afkortingen en dialekt-uitdrukkingen.
Op de dobbelstenen bevindt zich een joker, die blanko is.
Deze joker kan voor elke letter worden gebruikt, doch heeft geen waarde en wordt dus niet meegeteld.

Als de joker gebruikt wordt, b.v. in de plaats van een „a" en wordt hier een tweede woord aangelegd, dan blijft de joker een „a" en kan dus nooit voor 2 verschillende letters doorgaan.
Zolang de zandloper doorloopt, mag de speler woorden vormen en letters verschuiven naar eigen inzicht, maar hij moet direkt ophouden als de zandloper leeg is en daarna zijn punten gaan tellen.

Puntentelling : Zoals U reeds gezien heeft is op elke letter, behalve de joker, een bepaalde waarde aangegeven. Als de zandloper leeg is, worden de puntentotalen horizontaal en vertikaal bij elkaar geteld en de totaalwaarde van de niet gebruikte stenen hiervan afgetrokken, geheel volgens het nevenstaande voorbeeld.



Horizontaal	23 punten
Vertikaal	13 punten
	36 punten
Ongebruikt	2 punten
Totaal	34 punten

Van de letters, die zowel horizontaal als vertikaal gebruikt zijn, worden de punten dus tweemaal geteld.
Nadat de eerste speler zijn punten geteld en opgeschreven heeft, mag de speler aan zijn linkerhand verder gaan.

Winnaar is degene die na een vooraf vastgesteld aantal beurten, b.v. 4 of 5, het hoogste puntentotaal heeft bereikt.
Het is ook mogelijk te spelen tot een bepaalde tijdsduur, of tot een bepaald puntentotaal is bereikt, b.v. 200 of 300.

Wanneer echter een speler dit puntentotaal heeft bereikt, moet de ronde toch uitgespeeld worden om iedere speler gelijke kansen te geven. Zijn er meerdere spelers met het vastgestelde puntentotaal, dan is degene winnaar die de hoogste totaalscore heeft bereikt.
Wanneer er meer dan 6 spelers meedoen, is het doelmatiger om met een partner te spelen, die beide aktief aan het spel meespelen, zij kunnen elkaar dan om raad vragen etc.
Daarnaast is CROSSWORD ook interessant om alleen te spelen. De speler ziet direkt welk puntentotaal hij met een enkele worp kan bereiken.

Bij vaak alleen spelen wordt zijn woordenkeus groter en zal hij steeds vaker w
wanneer er met meerdere personen wordt gespeeld.

Junior-spelregels : Voor jongere spelers, die CROSSWORD even graag spelen
ouderen, kan men het aantal dobbelstenen verminderen, zodat het vorme
woorden gemakkelijker wordt en de allerkleinsten kan men woorden onafha
van elkaar op tafel laten leggen.
Winnaar is degene die de meeste woorden of punten met zijn dobbelstenen
gevormd.

EIN FASZINIERENDES WORTSPIEL FÜR DIE GANZE FAMILIE

CROSSWORD kann einzeln, in Gruppen oder mit Partnern gespielt werd

Inhalt : Ein Satz mit 13 Spielwürfeln, Spielbecher, Sanduhr.

SPIELVERLAUF :

Zu Beginn des Spieles nimmt sich jeder Teilnehmer einen Würfel aus dem B
ohne ihn vorher anzusehen. Der Spieler, der die höchste Zahl auf seinem
stehen hat, beginnt. Der erste Spieler legt nun alle 13 Würfel in den Spielb
schüttelt ihn kräftig und stülpt anschliesend die Spielsteine auf den Tisch
diesem Moment an läuft die Sanduhr ab. Aus den Buchstaben, die auf der Ober
der Würfel erscheinen, muss der Spieler nun Worte bilden, die er nach A
Kreuzworträtsel anlegt. Es sind nur Worte erlaubt, die auch in einem Lexik
finden sind ; also keine Eigenschöpfungen bitte ! Ebenfalls nicht erlaubt i
Verwendung von Eigennamen, Abkürzungen, Dialekt und Fremdwörtern.
Im Spiel enthalten ist ein Joker, der nicht bedruckt ist. Der Joker kann jeden
staben ersetzen, er wird jedoch nicht gewertet. Wird der Joker verwendet, m
sobald ein zweites Wort darangelegt wird, denselben Buchstaben ersetzen, d
und derselbe Joker kann nicht zwei verschiedene Bedeutungen haben. Währe
Sanduhr läuft, können alle Würfel behebig umgelegt werden. Ist die Sanduhr
laufen, muss der Spieler sofort aufhören und seine Wertung entgegennehmen