

# WIRBEL EUTZWORT

Welt!

den

Das schnellste Wort-Spiel

Nur wer als Erster den

Timer aktiviert, kann

gewinnen - wenn ihm

nur keiner zuvor kommt.



Winning Moves

## **KREUZWORT-WIRBEL**

Für 2–4 Spieler ab 8 Jahre

### **Zubehör**

88 Buchstabenplättchen in 3 Farben = unterschiedliche Punktwerte  
einschließlich 2 Joker (Sterne)

1 elektrischer Zeitgeber (Timer)

### **Worum es geht**

*Jeder Spieler bekommt 22 Buchstaben, aus denen er im Wettlauf mit der Zeit Worte bilden und ein Kreuzwort (siehe Diagramme) zusammenfügen muss. Dazu hat er 5 Minuten Zeit, aufgeteilt in 9 Intervalle. Die farbigen Buchstaben zählen entsprechend mehr bei der Abrechnung.*

*Wer zuerst aus allen Buchstaben ein Kreuzwort gelegt hat, stoppt den Timer und beendet das Spiel – falls ihm der Timer nicht zuvorkommt. Es gewinnt, wer dann die meisten Punkte verbuchen kann.*

## ***Vorbereitungen***

Der Timer wird mit zwei 1,5 Volt-Batterien bestückt und in die Mitte der Spielfläche gestellt. Die 88 Buchstaben werden verdeckt gemischt, jeder Spieler nimmt sich 22 davon und legt sie verdeckt seitlich vor sich hin. Ein Stern kann jeden Buchstaben ersetzen. Bei 2 oder 3 Spielern werden die restlichen Buchstaben zur Seite gelegt.

## ***Der Timer***

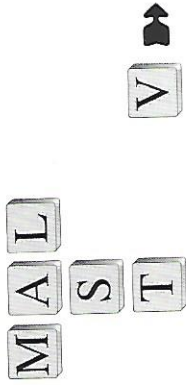
Der Timer ist eine elektronische Uhr, in der der gesamte zeitliche Spielablauf gespeichert ist. Nur zum Start der Runde muss man auf den grünen Knopf drücken, alles andere geschieht automatisch: Nach 30 Sekunden signalisiert der Timer, dass das nächste Intervall beginnt (falls nicht jemand vorher fertig war und auf den roten Knopf gedrückt hat), im 9. und letzten Intervall von 1 Minute Dauer kündigt er mit mehreren Tönen das Ende an und schließlich kommt das Schlussignal. Der gelbe Punkt hält den Timer an, bis er mit einem zweiten Knopfdruck auf den gelben Punkt wieder in Gang gesetzt wird.

## ***Das Spiel***

### **1. Intervall**

Um das Spiel zu starten, drückt einer der Spieler auf den grünen Knopf. Sofort nehmen die Spieler 6 Buchstaben von ihren 22, drehen sie um und versuchen, aus fünf Buchstaben ein oder mehrere Wörter zu bilden, die in Kreuzwort-Manier zusammenhängen oder sich kreuzen müssen.

## Beispiel 1

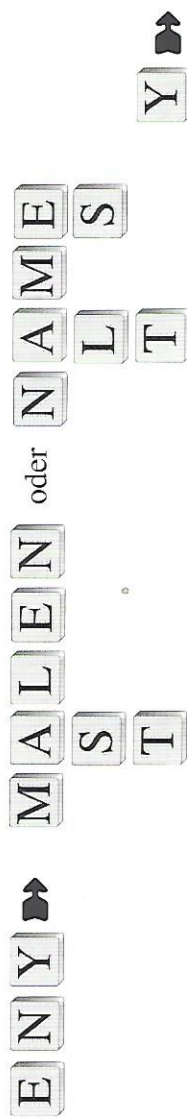


Schafft ein Spieler das vor Ablauf der ersten 30 Sekunden (= 1. Intervall) und hat nur noch einen Buchstaben übrig, schlägt er schnell auf die rote Kugel in der Mitte des Timers. Dadurch ertönt sofort das Signal zum Start des zweiten Intervalls. Schafft es kein Spieler vor Ablauf der Zeit, gibt der Timer automatisch das Signal zum Start des zweiten Intervalls.

### 2. Intervall

Wenn das Signal zum zweiten Intervall ertönt, geben alle Spieler sofort einen beliebigen Buchstaben an ihren Nachbarn zur Rechten weiter und decken zusätzlich 2 Buchstaben von ihrem Vorrat auf. Die neuen Buchstaben müssen nun schnell in das Kreuzwort eingefügt werden. Man kann sie – wenn es passt – einfach anlegen oder auch die schon gelegten Worte wieder ändern und ein neues Kreuzwort bilden. Am Ende muss aber wieder mindestens ein Buchstabe übrig bleiben, zum Weitergeben an den rechten Nachbarn.

## Beispiel 2



Wer als erster nur noch einen Buchstaben übrig hat, schlägt auf den roten Ball und startet damit das dritte Intervall. Schafft es keiner, gibt der Timer automatisch das Signal zum nächsten Intervall.

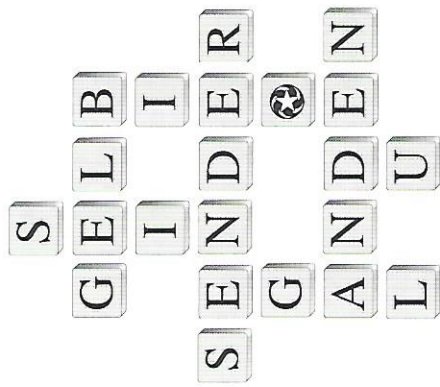
### 3. – 8. Intervall

In allen Runden geben die Spieler sofort bei Ertönen des Signals einen Buchstaben nach rechts weiter und decken zwei Buchstaben aus ihrem Vorrat auf, die sie wieder – bis auf einen – ins Kreuzwort einbauen müssen. So geht es weiter, bis das Signal zum letzten Intervall ertönt.

### 9. Intervall

Ein Buchstabe wird wieder weiter gegeben und die letzten 2 aufgedeckt. Aus allen 22 Buchstaben muss jetzt ein Kreuzwort gelegt werden, ohne dass ein Buchstabe übrig bleibt. Der Timer meldet mit kurzen Zwischentönen, dass das letzte Intervall läuft.

### Beispiel 3



Wer zuerst fertig ist, haut auf die rote Kugel des Timers, das Schlussignal ertönt und alle hören sofort auf. Wenn keiner fertig wird, kommt das Schlussignal automatisch. Nach dem Signal darf keiner mehr einen Buchstaben berühren.  
Damit ist die 1. Runde zu Ende. Alle Buchstaben, die in das Kreuzwort eingebaut werden konnten, zählen – die anderen werden zur Seite gelegt.

## Wertung

- ◆ Wer am Ende der Runde alle 22 Buchstaben in seinem Kreuzwort verarbeitet hat, bekommt 10 Bonuspunkte.
- ◆ Wer die Runde mit einem Schlag auf die rote Kugel beendet, erhält zusätzlich 10 Bonuspunkte.

Dann werden die Punktwerte aller Buchstaben in den Kreuzworten zusammengezählt:

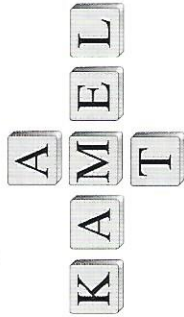
**1 Punkt für die schwarzen Buchstaben,**

**3 Punkte für die grünen Buchstaben,**

**5 Punkte für die roten Buchstaben.**

Buchstaben, die Bestandteil von 2 Worten sind, zählen doppelt. Im folgenden Beispiel zählt das M also 2 x 3 Punkte. Nicht verwendete Buchstaben zählen nicht.

## Beispiel 4



Wer die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt die Runde. Ein Spiel kann über eine oder mehrere Runden gehen. Darüber sollte man sich vor dem Spiel einigen.

## **Streitfälle**

Stellt ein Spieler fest, dass ein Mitspieler unerlaubt die rote Kugel gedrückt hat, sei es, dass es noch unbenutzte Buchstaben gab oder ein ungültiges Wort verwendet wurde, dann kann er die gelbe Kugel drücken und das Spiel damit unterbrechen. Während der Pause darf keiner der Spieler seine Buchstaben bewegen. Hat der Spieler, der die Pause herbeigeführt hat, Unrecht, so bekommt er 10 Minuspunkte, ansonsten erhält der ertappte Spieler die 10 Minuspunkte.

Vor dem Spiel sollte festgelegt werden, welche Worte und Wortformen gelten. Normalerweise gelten alle Worte, die im Duden oder einem anderen von allen Mitspielern akzeptierten Wörterbuch zu finden sind.

## **Wichtig**

*Während des Spiels muss immer darauf geachtet werden, dass kein Spieler im Eifer des Gefechts vergisst, gleich zu Beginn eines neuen Intervalls einen Buchstaben weiterzugeben und 2 neue aufzudecken.*



## **Streitfälle**

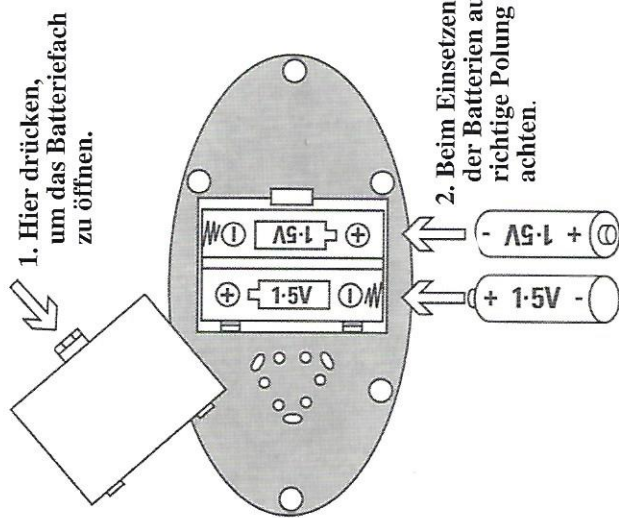
Stellt ein Spieler fest, dass ein Mitspieler unerlaubt die rote Kugel gedrückt hat, sei es, dass es noch unbenutzte Buchstaben gab oder ein ungültiges Wort verwendet wurde, dann kann er die gelbe Kugel drücken und das Spiel damit unterbrechen. Während der Pause darf keiner der Spieler seine Buchstaben bewegen. Hat der Spieler, der die Pause herbeigeführt hat, Unrecht, so bekommt er 10 Minuspunkte, ansonsten erhält der ertappte Spieler die 10 Minuspunkte.

Vor dem Spiel sollte festgelegt werden, welche Worte und Wortformen gelten. Normalerweise gelten alle Worte, die im Duden oder einem anderen von allen Mitspielern akzeptierten Wörterbuch zu finden sind.

### **Wichtig**

*Während des Spiels muss immer darauf geachtet werden, dass kein Spieler im Eifer des Gefechts vergisst, gleich zu Beginn eines neuen Intervalls einen Buchstaben weiterzugeben und 2 neue aufzudecken.*

## Hinweise zum Batterie-Austausch



### Wichtig:

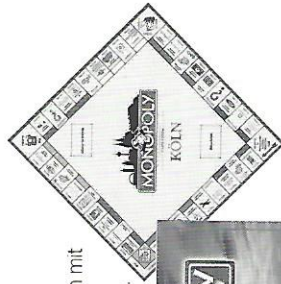
- ◆ Der Timer arbeitet nur einwandfrei, wenn die 1,5V-Batterien richtig eingesetzt wurden (Plus- und Minus-Pole wie abgebildet).
- ◆ Das Austauschen von Batterien sollte nur von Erwachsenen oder unter Anleitung von Erwachsenen vorgenommen werden.
- ◆ Nie verschiedene Batterie-Typen oder neue und alte Batterien zusammen einlegen.
- ◆ Versuchen Sie nie, nicht wiederaufladbare Batterien aufzuladen.
- ◆ Wiederaufladbare Batterien müssen vor dem Aufladen aus dem Timer genommen werden.
- ◆ Leere Batterien immer aus dem Batteriefach herausnehmen und umweltgerecht entsorgen.

# Kennen Sie schon ♦♦♦

... unser neues Autorenspiel Verrat!, das alle Voraussetzungen hat, ein Spiele-Klassiker zu werden. 12 Wesire kämpfen um Macht und Einfluss am Hof. Das Ziel ist der Thron des Sultans, doch mancher landet statt dessen im Verlies. Nur der Spieler, der seine Wesire am klügsten manövriert, wird den Umsturzkampf im Palast gewinnen. Für 4 Spieler ab 12 Jahre.



... und die MONOPOLY Städte-Edition mit den Ausgaben Düsseldorf, Frankfurt, Hamburg, Köln, Leipzig und München.



Das Legespiel für fixe Klempner.

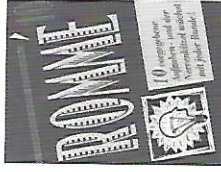


Ein turbulentes Spiel um Angebot und Nachfrage.

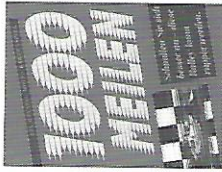


Wer erkennt die unbekannte Spielregel zuerst?

von Bob Abbot / Alex Randolph



Das klassische Rommé mit 10 x mehr Spannung.



Eine spannende Autoralyse mit Hindernissen.



Ein Kartenspiel für blitzschnelle Kombiniere.

von Reiner Knizia

Winning Moves Deutschland GmbH · 40545 Düsseldorf · Beisenplatz 2 · Telefon (02 11) 55 79 180 · Fax (02 11) 55 79 230