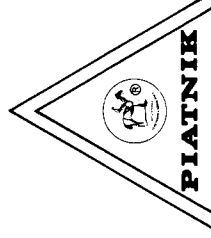


TYP-DOM SUPER

Das Kreuzwortspiel

4 Spielvarianten
für 2-6 Personen

PIATNIK-Spiel Nr. 6354



Spielinhalt:

70 schwarze Buchstaben mit Mitlauten
50 rote Buchstaben mit Selbstlauten

1. Kreuzwort-Spiel

Die Steine werden vor der Partie verkehrt auf den Tisch gelegt. An einer Partie können 2 bis 5 Spieler teilnehmen; jeder Teilnehmer nimmt 5 rote und 8 schwarze Steine und stellt sie so auf, daß die Buchstaben von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können. Der Spieler, der den Stein gezogen hat, der dem „Z.“ am nächsten liegt, beginnt. Er legt ein Wort mit seinen am schwersten anzubringenden Buchstaben (J, V, X, Y) oder ein möglichst langes Wort in der Mitte des Tisches auf. (Abb. 1)

Nun setzen der Reihe nach die anderen Spieler je ein Wort dazu, so daß dieses, in der Art eines Kreuzworträtsels, mit den bereits bestehenden Worten mindestens einen Buchstaben gemeinsam hat. (Abb. 2 und 3). Es muß aber überall, wo die Steine einander berühren, ein sinnvoller Begriff entstehen. Es wäre daher falsch, wie in Abb. 4 gezeigt, das Wort „Stern“ anzusetzen, da die Buchstabenverbindung RW keinen Sinn ergibt.

Dagegen ist das Wort „NAHT“ in Abb. 5 richtig eingefügt. Wenn, wie in diesem Beispiel, Buchstaben von 2 oder mehreren bestehenden Worten miteinander verbunden werden, darf der betreffende Spieler noch ein 2. Wort ansetzen.

Je ein roter und ein schwarzer Stein ist statt mit einem Buchstaben mit einem Sternchen versehen (Jolly). Diese Steine können an Stelle eines fehlenden Buchstabens angesetzt werden, wobei der rote Stein nur für einen Selbstlaut und der schwarze Stein nur für einen Mitlaut verwendet werden darf.

Die Verwendung des Jolly-Steins zeigt die Abb. 7, in dem im Wort „SPIEL“ an Stelle des „E“ ein Jolly angesetzt wird. Schon angesetzte, aber an drei Seiten noch nicht verbaute Jolly-Steine können von einem Spieler gegen den dargestellten Buchstaben ausgetauscht werden, wenn dieser an der Reihe ist. Der geraubte Jolly kann vom neuen Besitzer wieder nach Belieben verwendet werden.

Man darf auch den Begriff des bereits gesetzten Wortes durch Hinzufügen eines oder mehrerer Buchstaben verändern, z. B. EIS in REISE. Auch Mehrzahlbildungen sind erlaubt (z. B. Abb. 6 WORT in WORTE).

Findet einer der Spieler innerhalb der vereinbarten Zeit keine Möglichkeit, aus seinen Steinen ein ansetzbares Wort zu konstruieren, so muß er einen Stein kaufen und darf nicht ansetzen, auch wenn ihm dies jetzt möglich wäre. Dies gilt auch für den Fall, daß er ein zweites Wort ansetzen dürfte, aber keine Möglichkeit sieht. Als Ausnahme gilt nur der Fall, daß der betreffende Spieler nach dem Ansetzen des ersten Wortes keine Steine mehr hat, und daher das Spiel beendet ist.

Die Runde ist aus, wenn es einem Spieler gelungen ist, alle seine Steine aufzubreuchen. Er hat damit die Partie gewonnen und erhält von seinen Mitspielern für jeden von ihnen nicht angesetzten Stein die Punktezahl gutgeschrieben. Schwarze Steine werden mit einem Punkt, rote Steine mit drei Punkten sowie Jolly-Steine mit 10 Punkten bewertet.

Als anzusetzende Begriffe dürfen keine Firmen-, Marken- oder Familiennamen verwendet werden. Zeitworte dürfen nur in ihrer Grundform (also z. B. nicht Befehlsform oder Mitvergangenheit) gebraucht werden. Jedoch können jederzeit von den Mitspielern Vereinbarungen über die zu verwendenden Worte getroffen werden, wodurch das Spiel erleichtert oder verschärft werden kann.

Spielstein-Verzeichnis:

Buchstabe:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z ★

Anzahl:

1 2 3 3 3 4 6 4 3 5 6 1 3 6 4 8 6 3 1 6 6 4 6 1 1 1 2 1 4

Musterpartie eines Kreuzwort-Spieles:

4 Spieler haben folgende Steine gezogen und ange-
setzt:

gezogen	übrig geblieben	zu zahlende Punkte
1. AEEEEBHMRXS★	B★	11
2. IIOO*DFKLNPSV	FKLV	4
3. AAUYBMJRRSTW	AAUYBJM	15
4. AAOOUGHLNRFZ	—	—

Der vierte Spieler erhält daher insgesamt 30 Punkte gut-
geschrieben.

Abb. 1, 1. Spieler

EXAMEN

Abb. 2, 2. Spieler

D O
E X A M E N
I I
N N
O O

Abb. 3, 3. Spieler

D O
E X A M E N
I I
N N
W O R T

Abb. 4, falsch

D O
E X A M E N
I I
S T E R N
W O R T

Abb. 5, 4. Spieler

D O
E X A M E N
I I
N N
W O R T
← 1. Wort
A A
H O L Z
← 2. Wort

Abb. 6, 1. Spieler

D O
E X A M E N
I I
N N
W O R T
← 1. Wort
S
R E H
← 2. Wort

Abb. 7, 2. Spieler

D O
E X A M E N
I I
N N
W O R T
← 1. Wort
S
R E H
← 2. Wort
S P I
H O L Z

Abb. 8, 3. Spieler

D O
E X A M E N
I I
N N
W O R T
← 1. Wort
S
R E H
← 2. Wort
S P U R
H O L Z

Abb. 9, 4. Spieler

G N
H O N D U R A S
← 1. Wort
← 2. Wort
E X A M E N
I I
N N
W O R T
← 1. Wort
S
R E H
← 2. Wort

2. Presto

Eine überaus spannende und flotte Spielweise ist Presto. Diese Art ist besonders geeignet für 4 bis 6 Personen. Je mehr sich daran beteiligen, umso „aufregender“ ist das Spiel. Die Spielsteine werden auf sämtliche Spieler aufgeteilt, z. B.: bei 4 Personen 12 schwarze, 7 rote
bei 5 Personen 10 schwarze, 6 rote
bei 6 Personen 8 schwarze, 5 rote

Eventuelle Reststeine werden nicht verwendet. Die Spielsteine liegen verdeckt vor jedem Spieler auf dem Tisch, so daß die Buchstaben nicht zu sehen sind. Auf das Kommando „Los!“ drehen alle Spieler ihre Steine um und beginnen jeder für sich ein Spiel zusammenzusetzen, das in der gleichen Weise fehlerfrei und sinnvoll aufgebaut wird, wie dies vom Kreuzwort-Spiel bekannt ist. Dabei ist es unwichtig, ob die Steine den anderen Spielern sichtbar sind oder nicht. Dann jeder baut für sich ein Spiel so rasch wie möglich. Gewonnen hat, wer zuerst ein Spiel unter Verwendung aller seiner Steine fertig hat, was er mit dem Ruf „Fertig!“ bekanntgibt. Der Sieger erhält vier Punkte gutgeschrieben, der Zweite noch zwei Punkte. Wenn der zweite Spieler beendet hat, wird das Spiel abgebrochen.

Zur Vereinfachung des Spieles kann auch vereinbart werden, daß jeder Spieler auch dann bereits Schluß machen kann, wenn er nur mehr einen Buchstaben Rest hat. Er erhält dann aber nur zwei beziehungsweise als Zweiter einen Punkt gutgeschrieben.

3. Point-Typ-Dom

Die Steine werden verdeckt auf den Tisch gelegt und gemischt. Jeder Spieler bekommt 8 schwarze und 5 rote Steine. Bei dieser Spielweise kann man die Anzahl der Steine variieren, wodurch das Spiel noch interessanter wird, z. B. 10 schwarze und 8 rote Steine oder 12 schwarze und 8 rote.

Der Spieler, der den Stein gezogen hat, der dem „Z“ am nächsten ist, beginnt ein Wort zu setzen. Der zweite Spieler setzt sein Wort so, daß er einen Buchstaben des vorherin gesetzten Wortes verwendet.

Grundbedingung ist auch hier, daß sich die Worte gegenseitig kreuzen, die Wortgebilde müssen immer einen Sinn ergeben. Das Spiel Point-Typ-Dom unterscheidet sich von den anderen Spielarten dadurch, daß jeder Buchstabe einen eigenen Punktwert hat (siehe Tabelle). Dabei werden alle Buchstaben des neu angesetzten Wortes gezählt, also auch diejenigen, die bereits auf dem Tisch gelegen sind. Diese Punkte werden für jeden einzelnen Spieler zusammengezählt und aufgeschrieben.

Es kommt also nicht darauf an, wie lange ein Wort ist, sondern welchen Wert die einzelnen Buchstaben haben. Der Jolly z. B. (mit dem Sternchen) zählt, wenn er im Spiel angesetzt wurde, 0 Punkte, bleibt er aber einem Spieler am Ende des Spieles übrig, werden von der Punkteanzahl, die er erzielt hat, 10 Minuspunkte für den Jolly abgezogen.

Jener Spieler, der mit seinen Steinen als Erster fertig ist (d. h. aus allen Buchstaben Worte bilden und ansetzen konnte), ist der Sieger und bekommt für das Beenden des Spieles zusätzlich 10 Punkte, während die Steine, die den Spielern übrigbleiben, dem Betreffenden als Minuspunkte abgerechnet werden müssen.

Es kann vorkommen, daß ein anderer Mitspieler mehr Punkte erzielen konnte als der Sieger. Seine Worte waren dann mehr wert.

Die Partie ist aber erst dann beendet, wenn jeder Spieler gleich oft zum Ansetzen gekommen ist (die Runde muß also fertiggespielt werden).

Wer zwei oder mehrere Buchstaben von verschiedenen bereits bestehenden Worten verbindet, darf noch ein Wort ansetzen.

Kann ein Spieler kein Wort ansetzen, darf er 1 bis 3 Steine nach eigener Wahl kaufen, aber erst wieder in der nächsten Runde ansetzen.

Buchstabenwerte:

Buchstabe

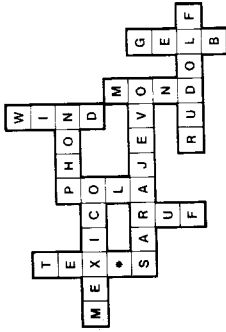
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z *

Point-Wert

1 4 4 3 1 3 4 3 1 6 4 2 3 2 1 4 9 2 2 3 1 6 6 9 9 6 0

Musterbeispiel von Point-Typ-Dom:

1. Spieler hat gezogen: EIUOO CFHLMNPX
2. Spieler hat gezogen: EIOU* DFLLRSTW
3. Spieler hat gezogen: AAEEO BDGJMNRV



- 1. RUNDE Spieler 1 setzt M E X I C O = 19 Punkte
- 1. RUNDE Spieler 2 setzt T E X * S = 15 Punkte
- 1. RUNDE Spieler 3 setzt S A R A J E V O = 19 Punkte
- 2. RUNDE Spieler 1 setzt P O L A + P H I O N = 18 Punkte
- 2. RUNDE Spieler 2 setzt W I N D = 12 Punkte
- 2. RUNDE Spieler 3 setzt M O N D = 9 Punkte
- 3. RUNDE Spieler 1 setzt R U F (ist fertig) = 16 Punkte
- 3. RUNDE Spieler 2 setzt R U D O L F = 12 Punkte
- 3. RUNDE Spieler 3 setzt G E L B = 11 Punkte

6 + 10

- REST (L) = -2

ABRECHNUNG

Spieler	1	2	3
1. RUNDE	19	15	19
2. RUNDE	18	12	9
3. RUNDE	16	12	11
53	39	39	39
	- 2 (L) Rest		

4. Wer behält recht?

Der Sinn des Spieles liegt in der Kunst, aus dem vom Vorspieler überlassenen Wortfragment, unter Erwägung der zur Verfügung stehenden Buchstaben, jeweils ein anderes Wort zu formen.

Für die Verteilung der Spielsteine, die Funktion des Steines * (Jolly), sowie der Gattung der Wörter, die angesetzt werden dürfen, gelten die Regeln des Kreuzwort-Spieles.

Derjenige, welcher den dem Alphabet-Ende am nächsten liegenden Buchstaben besitzt, beginnt das Spiel. Er legt einen Buchstaben in der Mitte des Tisches sichtbar auf und sagt gleichzeitig ein Wort an, in dem der Buchstabe enthalten ist.

Der nächste Spieler setzt dann jeweils einen Stein vorne oder rückwärts dazu, indem er versucht, ein anderes Wort zu nennen, welches die wachsende Buchstabenverbindung geschlossen beinhaltet. Er muß jedoch dabei bedenken, daß er unmittelbar in die Lage kommen könnte, mit den in seinem Besitz verbleibenden Steinen das eben ausgesprochene Wort auch tatsächlich vollenden zu müssen. Kommt jemand zum Ansetzen, ohne daß er in der Lage ist, unter den vorangegangenen Bedingungen ein neues Wort zu nennen, so setzt er die Buchstaben in das Wortgebilde seines Vorgängers oder kauft einen Buchstaben und kann,

wenn die Möglichkeit gegeben ist, ansetzen, andernfalls weitermelden. Jedes neu beginnende Wort kann gewagt werden, da die Möglichkeit, das diktierte Wort selbst erfüllen zu müssen, gering ist. Man muß nicht selbst alle Steine dafür besitzen, weil es ohnehin von Spielern zu Spielern umgestaltet wird. Wenn sich jedoch ein laufender Wortteil der Unveränderlichkeit nähert, steigt auch die Möglichkeit, das diktierete Wort selbst ansetzen zu müssen.

Ist ein genanntes Wort beendet worden, so beginnt der Urheber des beendeten Wortes ein neues Wort, auch wenn er nicht an der Reihe wäre. Er setzt einen Buchstaben so an, daß das neu entstehende Wort das beendete kreuzt. Die übergangenen Mitspieler werden dabei ausgelassen.

Hat ein genanntes Wort eine Runde unverändert hinter sich, das heißt, wenn niemand der Mitspieler in der Lage gewesen ist, die letzte Ansage abzuändern, so muß der Urheber dieses Wortes dieses zur Gänze vollenden und ein neues beginnen. Sollte ihm aber dabei ein nötiger Buchstabe fehlen, so scheidet der betreffende Spieler aus und zählt jedem Mitspieler die ihm verbleibenden Punkte.

Diktirt jemand ein Wort, das mit dem Stein, den er dazu setzt, schon fertig ist, so beginnt der nächste in der Runde ein neues Wort.

Es darf nur an einem Wort gebaut werden, bis dieses vollendet ist.

Ein Buchstabe darf niemals so angesetzt werden, daß er mit zwei nebeneinander liegenden Seiten in das Gebilde eingreift und dadurch zwei verschiedene Wörter unvollendet bleiben.

Beim Ansagen muß darauf Rücksicht genommen werden, daß für das Wort genügend Platz vorhanden ist und nicht Wortverbindungen entstehen, die keinen Sinn ergeben.

Kann ein zum Zug kommender Spieler einen Stein so einsetzen, daß ein Quadrat entsteht, so darf er als Prämie einen weiteren Stein im Sinne des eigenen oder fremden Wortes einsetzen. Ebenso kann ein Spieler dann zwei Steine einsetzen, wenn sein neues Wort die bereits liegenden Wörter in einem Selbstlaut (A E I O U Y) kreuzt.

Hinsichtlich des Gewinnes und dessen Errechnung gelten die Spielregeln des Kreuzwort-Spieles.

Kann ein Spiel auf diese Weise nicht beendet werden, was nur selten vorkommen wird, so ist derjenige Gewinner, der die geringste Punkteanzahl der Reststeine hat. Bei gleicher Punktezahl ist keiner Gewinner. Die darauffolgende Partie geht um den doppelten Einsatz.