

- Immer wenn einer von euch einen Hinweis für seine Karte hat, sagt er ihn laut für alle.

*Wichtig: Es gibt keine festgelegte Spielerreihenfolge. Sobald jemand eine Idee für seine Karte hat, darf er einen Hinweis geben.*

- Der Hinweisgeber darf nichts weiter zu seiner Karte sagen.
- Alle anderen müssen die Koordinate erraten. Dabei dürft ihr miteinander sprechen und eure Ideen austauschen. Aber ihr dürft keine Informationen über die Koordinatenkarten auf euren Händen preisgeben.
- Nachdem ihr euch auf eine Koordinate geeinigt habt, gebt ihr eure finale Antwort. Falls ihr euch noch nicht sicher seid, könnt ihr eure Antwort erst mal zurückstellen und einen anderen Hinweis erraten.

Wenn ihr die Koordinate richtig erratet, wird die Koordinatenkarte offen an den passenden Platz im Raster gelegt.



Wenn ihr falsch ratet, wird die Koordinatenkarte verdeckt abgelegt. Der Hinweisgeber darf die Koordinaten nicht verraten.

Der Hinweisgeber zieht dann eine neue Koordinatenkarte. Wenn der Stapel leer ist, spielt ihr weiter, bis alle ihre Handkarte gespielt haben (oder die Sanduhr abgelaufen ist).

## Regeln für Hinweise

- Ein Hinweis darf nur aus einem einzigen Wort bestehen, das beide Wörter in einen Zusammenhang bringt. Wortneuschöpfungen sind nicht erlaubt. Haltet euch im Zweifelsfall an ein Wörterbuch.
- Ein Hinweis darf keine Wortteile der beiden Wörter beinhalten.
- Hinweise dürfen nicht wiederverwendet werden. Das betrifft auch falsch geratene Hinweise.

## Spielende

Das Spiel kann auf zwei Arten enden:

- Der Stapel ist leer und keiner hat mehr Karten auf der Hand.  
*ODER*
- Die Sanduhr läuft ab.

Zählt die Koordinatenkarten im Raster und schaut, wie gut ihr gespielt habt:



Mau

Oje!  
Aber das nächste Mal läuft's bestimmt besser!

Okay

Na ja, ihr lernt euch wahrscheinlich gerade erst kennen!

Gut

Wow!  
Ihr habt einen guten Draht zueinander!

Super

Perfekt!  
Ihr könnt wohl Gedanken lesen!

|           |      |       |       |     |
|-----------|------|-------|-------|-----|
| Schnell   | < 4  | 4-5   | 6-7   | 8+  |
| Klassisch | < 8  | 8-11  | 12-14 | 15+ |
| Experte   | < 12 | 12-16 | 17-22 | 23+ |

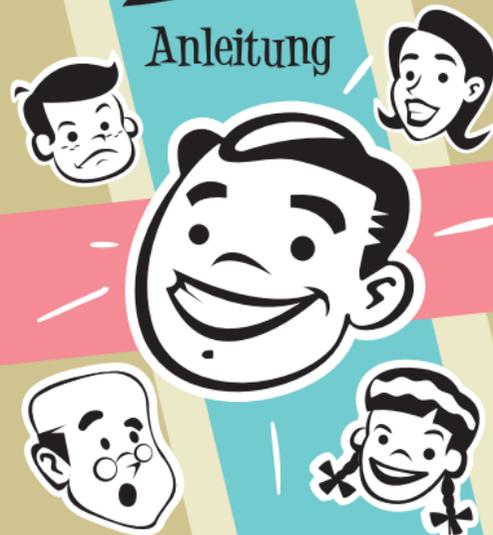
© 2020 Blue Orange Edition. Cross Clues und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange Edition. Veröffentlicht und vertrieben unter Lizenz von Blue Orange, 97 Impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. [www.blueorangegames.eu](http://www.blueorangegames.eu)

Grégory Grard

# KREUZWEISE

DENKT GEMEINSAM UM DIE ECKE!

## Anleitung



# Einführung

Kannst du mit nur einem einzigen Hinweis eine Verbindung zwischen „Bär“ und „Doktor“ herstellen? Na, hast du einen? Dann sag ihn deinen Mitspielern und lass sie raten, welche beiden Wörter du mit deinem Hinweis verbinden willst!

## Spielmaterial

- 10 Rasterplättchen
- 25 Koordinatenkarten
- 50 Wortkarten
- 10 Wortkarten „Liebe“
- 1 Sanduhr (ca. 5 Min)

# Ziel des Spiels

Arbeitet zusammen, um das Wortraster mit Koordinatenkarten zu füllen! Ihr müsst euch Hinweise für immer genau zwei Wörter im Raster ausdenken. Wenn die anderen erraten können, welche zwei Wörter gemeint sind, dürft ihr die Koordinatenkarte an die entsprechende Stelle im Raster legen. Wenn sie daneben liegen, wird die Koordinatenkarte abgeworfen. Euer Ziel ist es, das Raster mit möglichst vielen Koordinatenkarten zu füllen, indem ihr so viele Wortkombinationen wie möglich erratet.

Wählt eure Hinweise klug, um die beste Punktzahl zu erreichen!



# Aufbau

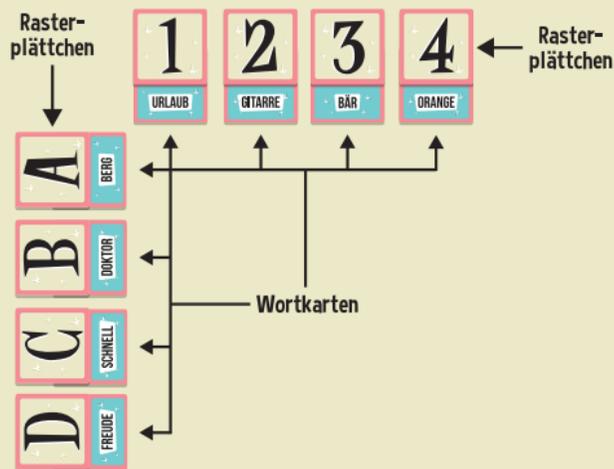
- Wählt eine der drei folgenden Rastergrößen: Klassisch (4x4), Schnell (3x3) oder Experte (5x5).
- Legt das Raster mit Hilfe der Rasterplättchen aus. Die Buchstaben markieren die Reihen und die Zahlen die Spalten (siehe Abbildung rechts).
- Mischt die Wortkarten und legt eine unter jedes ausliegende Rasterplättchen, sodass immer nur eins der beiden abgebildeten Wörter sichtbar ist. Wenn ihr die neuen Wortkarten verwenden wollt, mischt sie einfach vor dem Auslegen unter die anderen.

- Sucht alle Koordinatenkarten heraus, die zu eurem gewählten Raster passen. Beispiel: Für das schnelle Raster (3x3) braucht ihr die Koordinatenkarten A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2 und C3.

- Mischt die Koordinatenkarten und bildet damit einen verdeckten Stapel.

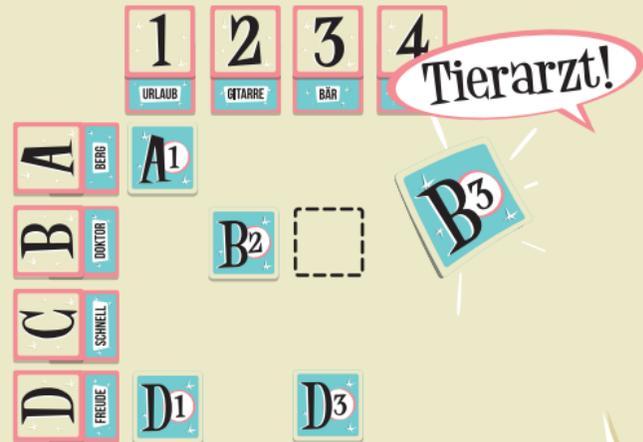
- Optional: Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit der Sanduhr spielen wollt. Die Sanduhr gibt die Länge der Partie vor (5 Min). Wenn ihr mit dem Expertenraster (5x5) spielt, habt ihr 10 Minuten Zeit (lasst die Sanduhr dann zwei Mal durchlaufen).

- Legt das nicht benötigte Spielmaterial zurück in die Schachtel.



# Spielablauf

- Sobald ihr bereit seid, kann's losgehen! Falls ihr die Sanduhr verwendet, dreht sie jetzt um.
- Jeder zieht eine Koordinatenkarte vom Stapel, ohne sie den anderen zu zeigen. Der Buchstabe und die Zahl auf der Koordinatenkarte geben an, welche beiden Wörter ihr verbinden müsst.
- Jeder überlegt sich dann einen Hinweis, mit dem er die beiden Wörter seiner Koordinatenkarte zusammen beschreiben kann. Der Hinweis darf nur aus einem einzigen Wort bestehen.



Beispiel: „Tierarzt“ könnte ein Hinweis für die Verbindung zwischen Bär und Doktor sein.



**Spielt ihr zu zweit oder dritt?**  
Zu Beginn zieht jeder 2 Koordinatenkarten. Ihr könnt frei wählen, für welche Karte auf der Hand ihr einen Hinweis gebt. Wer eine Koordinatenkarte nach einem Hinweis abgibt, zieht sofort eine nach.