

# OPTION

Die neue  
Dimension der  
Kreuzwortspiele

Ein Spiel für  
2 - 4 Personen  
ab 10 Jahren

## *Spielidee*

Option ist ein Spiel, das jeden begeistert, der mit Buchstaben und Wörtern umzugehen versteht. Es ist ein spannendes, lehrreiches Spiel, bei dem Wörter gebildet, variiert und kombiniert werden müssen. Und es ist ein Spiel der - fast - unbegrenzten Möglichkeiten, das nie langweilig wird und durch den Wortreichtum unserer Sprache immer wieder neue Spielmöglichkeiten und neue Spielentwicklungen eröffnet.

## *Spielausstattung*

2 Spielgitter, 4 Buchstabenständer, 96 zweifarbige Buchstabensteine,  
1 Buchstabenbeutel, 4 Spiellisten

## *Spielziel*

Jeder Spieler muß versuchen, Wörter zu legen, durch Umdrehen der Buchstabensteine zu variieren und zu kombinieren, um möglichst viele Punkte zu sammeln. Sieger ist, wer am Schluß die höchste Punktzahl erreicht hat.

## *Spielprinzip*

Aufgabe des Spielers ist es, aus gezogenen Buchstabensteinen Wörter zu bilden, bzw. bereits auf dem Spielgitter plazierte Wörter zu ergänzen oder zu verändern. Jeder Buchstabe auf dem Spielstein ist mit einer Zahl versehen, die den Buchstabenwert angibt. 94 Spielsteine sind mit zwei Buchstaben bedruckt, 2 nur mit einem Buchstaben und einer Freifläche versehen. Diese Freiflächen sind Joker, die anstelle jedes beliebigen Buchstabens eingesetzt werden können. Einmal gelegt, dürfen sie jedoch nicht mehr verändert werden. Der Gesamtwert aller Buchstaben eines gelegten Wortes ist die Punktzahl die dem Spieler gutgeschrieben wird.

Hat ein Spieler ein Wort gelegt, nimmt er sich aus dem Buchstabenbeutel so viele neue Spielsteine, wie er für das plazierte Wort verbraucht hat.

Auf dem Spielgitter dürfen Worte nur senkrecht oder waagrecht gelegt werden - niemals diagonal. Gelingt es einem Spieler nicht, ein Wort zu bilden, gibt er das Spiel an seinen Nachbarn ab. Ist ein Spieler mit seinen gezogenen Buchstaben nicht zufrieden, kann er sie austauschen, d.h. er muß alle Buchstaben in den Beutel zurückgeben und kann sich dafür neue ziehen. Er kann dann jedoch kein neues Wort legen und erhält in dieser Spielrunde keinen Punkt.

## *Spielvorbereitung*

1. Die beiden Spielgitter - wie auf Seite 8 abgebildet - zusammenstecken
2. Alle Spielsteine in den Buchstabenbeutel legen und gut mischen. Nun muß jeder Spieler einen Spielstein ziehen und die beiden Buchstabenwerte addieren. Wer die höchste Gesamtpunktzahl erzielt, darf beginnen.
3. Spielsteine wieder in den Beutel zurücklegen und erneut mischen. Der erste Spieler beginnt und nimmt sich - ohne in den Beutel zu schauen - 7 Spielsteine heraus, die er so auf seinen Buchstabenständer legt, daß er beide Buchstaben sehen kann. Die anderen Spieler folgen seinem Beispiel. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.
4. Ein Wörterbuch bereitlegen, das bei Unstimmigkeiten zu Rate gezogen werden kann. Es darf jedoch nicht benutzt werden, um Anregungen daraus zu beziehen. Alle im Wörterbuch aufgeführten Wörter sind zulässig. Ausnahmen: Eigennamen, Fremdwörter, Abkürzungen und Wörter mit Apostroph und Bindestrich. Die Pluralform und gebeugte Zeitwörter sind erlaubt.
5. Ein Spieler wird zum Schriftführer ernannt. Seine Aufgabe besteht darin, die Punktzahlen der Spieler zu notieren und die Endabrechnung vorzunehmen.
6. Vor dem Spiel sollte eine Denkzeit vereinbart werden (z.B. 1 Minute). In dieser Zeit muß der Spieler, der an der Reihe ist, ein Wort gelegt, ein bereits bestehendes erweitert oder einen bzw. mehrere Buchstaben eines vorhandenen Wortes umgedreht haben. Gelingt ihm das nicht, erhält er keinen Punkt und muß an seinen Nachbarn weitergeben.

## *Spielstart*

Der erste Spieler beginnt und versucht - innerhalb der festgelegten Zeit - aus seinen Spielsteinen ein Wort mit mindestens 4 Buchstaben zu bilden. Er legt dieses Wort anschließend ins Zentrum des Spielgitters und addiert die einzelnen Buchstabenwerte. Die Gesamtpunktzahl wird vom Schriftführer notiert. Nun ist der nächste an der Reihe. Ab jetzt können auch Wörter mit weniger als 4 Buchstaben gelegt werden.

## *5 Möglichkeiten, möglichst viele Punkte zu erzielen*

1. Ein bestehendes Wort wird durch Vorsetzen oder Anhängen eines oder mehrerer Buchstaben erweitert.

## *Beispiel*

F A L L  
F A L L + E = F A L L E  
F A L L + E I N = E I N F A L L

2. Ein neues Wort wird mit einem bereits vorhandenen gekreuzt.

*Beispiel*

<b>FALL</b>	oder	<b>B</b>	oder	<b>K</b>
<b>E</b>		<b>A</b>		<b>N</b>
<b>L</b>		<b>L</b>		<b>FALL</b>
<b>L</b>		<b>FALL</b>		<b>L</b>
				<b>L</b>

3. Ein neues Wort wird so an ein bereits vorhandenes angelegt, daß es dieses gleichzeitig verändert.

*Beispiel*

ursprüngliches Wort:	<b>FALL</b>		<b>AUS</b>
neue Kombination:	<b>FALLE</b>	oder	<b>MAUS</b>
	<b>L</b>		<b>A</b>
	<b>T</b>		<b>L</b>
	<b>E</b>		<b>E</b>
	<b>R</b>		<b>R</b>
	<b>N</b>		

4. Ein neues Wort wird parallel zu einem bereits vorhandenen gelegt, wobei selbstverständlich auch alle untereinanderstehenden Buchstaben ein Wort ergeben müssen.

*Beispiel*

<b>WADE</b>	oder	<b>P</b>
<b>AUTOBUS</b>		<b>AM</b>
		<b>DA</b>
		<b>DU</b>
		<b>ES</b>
		<b>L</b>

Es entstehen also gleichzeitig:  
**WO, AB, DU, ES**

**AM, DA, DU, ES**

5. Zwei parallelaufende aber nicht aneinanderstoßende Wörter werden durch einen oder mehrere Buchstaben miteinander verbunden und es entsteht ein doppeltes oder gar dreifaches Wortkreuz.

## Beispiel

<b>S</b>	<b>G</b>										
T	E		S	G							
A	R		T	E							
M	U	E	L	A	D	E	R	A	M	P	E
M	D		M	U	S	E					
	E		M	D							
				E							

Aus den vorhandenen Wörtern 'STAMM' und 'GEREDE' entstehen zusätzlich: 'LADERAMPE', 'MUSE', 'AM', 'DU', 'ES' und 'RE'.

## Dies und DAS für noch mehr Spaß

1. Den doppelten Gesamtpunktwert erhalten Sie, wenn Sie ein Wort mit mindestens 6 Buchstaben plazieren. Das gilt auch, wenn Sie ein bereits vorhandenes Wort erweitern und das neue Wort aus mehr als 6 Buchstaben besteht.
2. Grundsätzlich spielt es keine Rolle, welche Farbe die Buchstaben haben, aus denen sich ein Wort zusammensetzt. Gelingt es Ihnen jedoch ein **ein** farbiges Wort, das aus mindestens sechs Buchstaben besteht, zu bilden, erhalten Sie zusätzlich zum Gesamtpunktwert 25 EXTRA-Punkte.
3. Gelingt es Ihnen, alle sieben Buchstaben auf einmal zu setzen, erhalten Sie zusätzlich zum Gesamtpunktwert 25 EXTRA-Punkte.

## Risiko-Spiel

Jetzt geht's um Alles oder Nichts. Wer das Risikospiel liebt oder kein Wort aus seinen 7 Buchstaben bilden kann, hat die Chance, durch Buchstabenumdrehen Punkte zu erzielen.

Überlegen Sie sich, welches Wort durch Umdrehen eines oder mehrerer Buchstaben einen neuen Sinn erhält. Prüfen Sie anhand der Spielsteinliste, ob sich auf der Rückseite des entsprechenden Buchstabens derjenige befinden kann, den Sie zur Umbildung des Wortes benötigen. Besteht die Möglichkeit, gehen Sie das Risiko ein und nehmen Sie den entsprechenden Buchstaben aus dem Spielgitter. Haben Sie Pech, setzen Sie ihn sofort wieder zurück und Sie haben Ihre Chance verspielt: 0 Punkte. Haben Sie jedoch Glück und es befindet sich tatsächlich der Buchstabe auf der Rückseite des Spielsteins, den Sie benötigen, bilden Sie das neue Wort. Erstens wird Ihnen nun - wie

gewohnt - die Gesamtpunktzahl des neuen Wortes gutgeschrieben. Zweitens erhalten Sie zusätzlich für jeden umgedrehten Buchstaben 10 bzw. bei einfarbigen Wörtern mit mindestens 6 Buchstaben 20 EXTRA-Punkte. Doch damit nicht genug, denn auch auf neue Wörter, die durch Umdrehen entstanden, treffen selbstverständlich die Möglichkeiten 1 und 2 zu. Sie sehen, es lohnt sich wirklich, etwas zu riskieren!  
 Wichtig: in Kreuzworten dürfen Buchstaben nur dann umgedreht werden, wenn nicht nur das neue, sondern auch das Kreuzwort, das eventuell verändert wird, einen Sinn ergeben.

### *Beispiel für das Risiko-Spiel*

Ausgangswort: ROSE

Auf der Rückseite des 'R' kann ein 'M' 'G', 'C', 'L', 'U' sein.

'ROSE' läßt sich folglich in 'LOSE' abändern. Auf der Rückseite des 'E' kann ein 'J', 'T', 'K', 'V', 'X', 'Z', 'S', 'W', 'O' oder 'A' sein. Aus 'ROSE' läßt sich folglich 'ROSA', 'ROSS' oder 'ROST' bilden.

Das gleiche Wort im Wortkreuz:

Ausgangskreuz	R O S E B E R	
Umwandlung nicht erlaubt	R O S T B E R	ROST ist zwar erlaubt. TBER ergibt jedoch keinen Sinn
Umwandlung erlaubt	<b>ROSA</b> B E R	Beide Wörter ergeben einen Sinn

## *Damit die Punkte-Rechnung aufgeht*

Alle Buchstabenwerte eines gebildeten und/oder ergänzten Wortes werden addiert und dem jeweiligen Spieler gutgeschrieben. In Wortkreuzen zählt jeder Buchstabe jedes unmittelbar berührten Wortes. Buchstaben die innerhalb von Wortkreuzen Bestandteil mehrerer Wörter sind, werden bei jedem Wort mitgewertet. EXTRA-Punkte für einfarbige Wörter gelten innerhalb von Wortkreuzen nur jeweils für das betreffende Wort. Bei Wörtern, die aus mindestens 6 gleichzeitig gesetzten Buchstaben bestehen und Bestandteil eines Wortkreuzes sind, gilt der doppelte Wortwert nur für dieses eine Wort. Joker haben keinen Buchstabenwert. Bei Spielende zieht jeder Spieler den Wert der Buchstaben, die sich noch auf seinem Buchstabenständer befinden von seinem Gesamtpunktstand ab.

## *Klare Regeln, falls etwas unklar ist*

Legt, ergänzt oder verändert ein Spieler ein Wort, muß er das neue Wort laut aufsagen. Wird kein Einspruch erhoben, werden die Punkte notiert. Erhebt ein anderer Spieler Einspruch (z.B. weil orthografische Fehler vorliegen), wird anhand eines Wörterbuches überprüft, wer Recht hat. Wurde zu Recht Einspruch erhoben, muß der Spieler, der das Wort plaziert hat, seine Spielsteine zurücknehmen und darf erst in der nächsten Runde ein neues Wort bilden. Wurde zu Unrecht Einspruch erhoben, erhält derjenige, der Einspruch erhoben hat, 10 Minuspunkte.

## *Spielende*

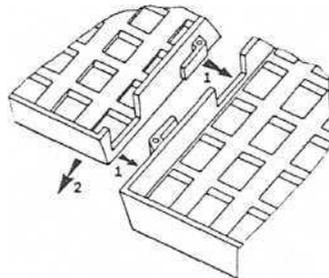
Das Spiel ist beendet . . . . .

- . . . wenn keine Spielsteine mehr im Buchstabenbeutel sind oder
- . . . wenn ein Spieler alle 7 Spielsteine auf einmal plaziert - die Punktzahlen aller Spielsteine, die sich noch auf dem Buchstabenständer seiner Mitspieler befinden, werden ihm als Pluspunkte gutgeschrieben.
- . . . wenn kein Spieler mehr in der Lage ist, ein Wort auf dem Spielgitter zu plazieren bzw. anzulegen oder durch Buchstabenumdrehen zu verändern.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß und spannende Spielstunden beim bilden, variieren und kombinieren der Wörter.

### *Die Punkte-Rechnung auf einen Blick:*

- Die Zahlen der Buchstabensteine eines gelegten Wortes addiert ergeben den ersten Punktwert.
- Ein Wort (ob neu gelegt oder ergänzt) mit mindestens 6 Buchstaben erzielt den doppelten Gesamtpunktwert.
- Ein Wort aus mindestens 6 einfarbigen Buchstabensteinen erzielt zusätzlich 25 EXTRA-Punkte.
- Ein Wort aus allen 7 Buchstabensteinen auf einmal erzielt zum Gesamtpunktwert noch zusätzlich 25 EXTRA-Punkte.
- Bei Neubildung eines Wortes durch Umdrehen von Buchstabensteinen erzielt man pro umgedrehtem Stein 10, bzw. bei einfarbigen Wörtern mit mindestens 6 Buchstaben 20 EXTRA-Punkte zusätzlich zur Gesamtpunktzahl.
- In Wortkreuzen zählen die Buchstabenwerte aller unmittelbar berührten Wörter.
- Wer zu Unrecht Einspruch gegen ein Wort erhebt erhält 10 Minuspunkte.
- Bei Spielende werden jedem Spieler die auf seinem Buchstabenständer eventuell noch vorhandenen Buchstabenwerte abgezogen.
- Wenn ein Spieler alle 7 Buchstabensteine auf einmal plazieren kann, ist das Spiel vorzeitig beendet und die Punktezahl aller auf den Buchstabenständern seiner Mitspieler befindlichen Spielsteine werden ihm gutgeschrieben.



Art.Nr. 601 1067



**General Mills, inc,**  
Deutsche Zweigniederlassung

Klöcknerstraße 1 - 6054 Rodgau - Nieder-Roden  
Telefon: 0 6106/78 55 - Telex: 417 806 genmi