

REINER
KNIZIA

KRISS KROSS

SPIELANLEITUNG

EMF





INHALT

1 Block

2 Würfel

außerdem benötigt (nicht im Spiel enthalten): 1 Stift pro Person

SPIELIDEE

Auf der Jagd nach der höchsten Punktzahl geht es bei **Kriss Kross** darum, Symbole auf geschickte Weise auf eurem Blatt einzutragen. Schafft ihr es, möglichst viele gleiche Symbole nebeneinander in die Reihen und Spalten einzutragen? Bei diesem Würfelspiel ist Taktik gefragt, aber natürlich spielt auch die berühmte Portion Glück eine Rolle.

SPIELVORBEREITUNG

Jede Person bekommt ein Blatt von dem Block, welches die Spielenden gut sichtbar vor sich platzieren. Legt pro Person einen Stift bereit und holt die

Würfel aus der Schachtel. Anschließend wählt jede Person ein anderes Würfelsymbol (Punkt, Kreuz, Dreieck, Quadrat, Kreis oder Stern) und trägt es in das dick umrandete Kästchen ein (drittes Feld in der ersten Spalte).

SPIELABLAUF

Die Person, die als letztes Geburtstag hatte, beginnt mit würfeln und sagt die zwei gewürfelten Symbole laut an. Nun tragen alle die zwei Symbole nebeneinander oder untereinander auf ihrem Blatt ein. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter mit würfeln, das Ergebnis tragen immer alle Spielenden ein.

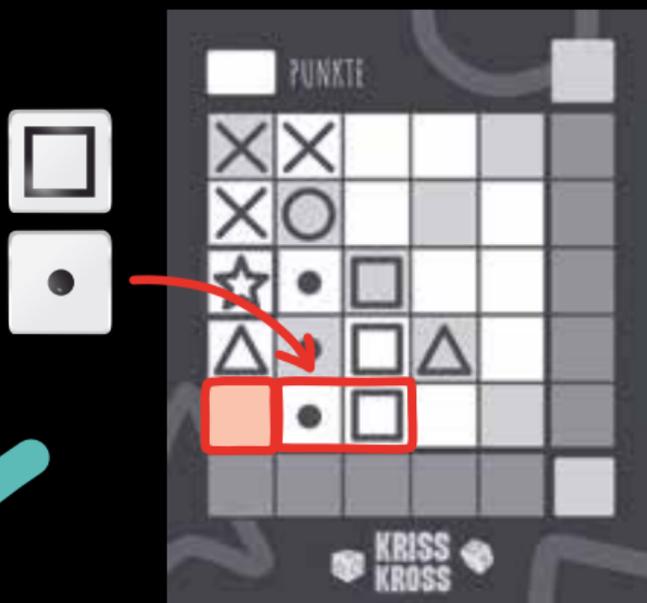
Beim Eintragen der Symbole gibt es folgende Regeln:

- Die gewürfelten Symbole gelten immer zusammen. Das heißt, ihr müsst die beiden Symbole in zwei leere und benachbarte Kästchen waagrecht oder senkrecht eintragen.
- Der neue Würfelwurf muss nicht zwingend mit bereits notierten Symbolen benachbart eingetragen werden.

- Vermeidet Lücken! Denn in ein einzelnes leeres Kästchen dürft ihr nichts mehr eintragen.
- Wichtig: Es herrscht Eintrage-Pflicht! Solange benachbarte Felder frei sind, müsst ihr das Würfelerggebnis eintragen. Ihr dürft nicht passen – auch wenn das manchmal besser wäre.

Beispiel

Ihr müsst die beiden gewürfelten Symbole neben- oder untereinander eintragen. Ihr könnt in das Kästchen links unten deshalb nichts mehr eintragen.

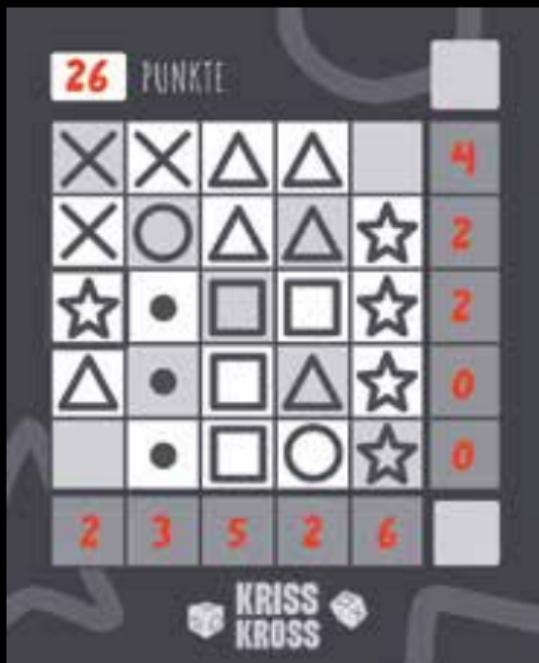


SPIELLENDE UND WERTUNG:

Das Spiel endet, sobald sämtliche Spielenden alle Kästchen auf ihrem Blockblatt ausgefüllt haben oder nur noch einzelne Kästchen übrig sind, in die sie nichts mehr eintragen können. Zählt nun eure Punkte in jeder Reihe und Spalte zusammen. Punkte bekommt ihr nur für **gleiche Symbole**, die ohne Lücken und andere Symbole dazwischen senkrecht oder waagrecht nebeneinanderliegen:

Zwei gleiche Symbole (Pärchen)	2 Punkte
Drei gleiche Symbole (Drilling)	3 Punkte
Vier gleiche Symbole (Vierling)	6 Punkte
Fünf gleiche Symbole (Fünfling)	10 Punkte

Tragt die Zwischensummen jeder Reihe und Spalte in die dunkelgrau hinterlegten Kästchen an den jeweiligen Reihen- bzw. Spaltenenden ein. Zählt die Zwischensummen zusammen und tragt das Gesamtergebnis in das Feld *Punkte* ein. **Wer die meisten Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.** Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner*innen.



ZUSATZREGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Die Diagonalen (dunkelgrau hinterlegt) werden ebenfalls gewertet.

Jede wertlose Zeile und Spalte zählt – 5 Punkte (anstatt 0 Punkte).

SOLO-VARIANTE:

Du kannst auch alleine spielen. Das funktioniert genauso wie das Grundspiel. In der Tabelle kannst du schauen, wie gut dein Ergebnis ist:

30 und mehr Punkte	Champion: WOW, das war genial!
29 bis 25 Punkte	Würfelmester*in: Sehr gut!
24 bis 20 Punkte	Sammler*in: Gut, du hast schon viele gleiche Symbole gesammelt.
19 bis 15 Punkte	Glückspilz: Nicht schlecht, aber da geht noch mehr.
14 bis 0 Punkte	Pechvogel: Netter Versuch, das hat leider noch nicht geklappt. Versuche es noch mal!



Impressum

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Speicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2024

© 2024 Edition Michael Fischer GmbH, Donnersbergstr. 7, 86859 Igling

Autor: Dr. Reiner Knizia, 2024. All rights reserved.

Covergestaltung, Layout und Satz: Sarah Lukic

Produktmanagement und Lektorat: Charlotte Faul

Bildnachweis: ©Bennyartist/Shutterstock, ©clearviewstock/Shutterstock, © Shmizla/Shutterstock.

GTIN 4260478342507

Printed in China

www.emf-verlag.de

