

CRISS CROSS CATEGORIES

DAS
FAMILIEN-
WORTSPIEL



Worum geht's?

Bilde passende Worte zur fragten Kategorie. Nutze dafür die ausliegenden Anfangsbuchstaben und sammle so Punkte. Stellst du das clever an, sicherst du dir zudem Bonus-Chips! Wer hat den größten Wortschatz und schaltet am schnellsten?

Das ist drin:



91 Buchstaben-Chips



6 Aktions-Chips



200 Kategorien-Karten



3 Ersatz-Chips

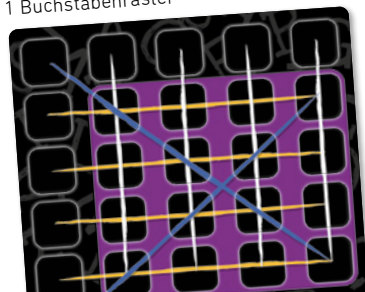


1 rasanter Timer
(ca. 8 Sekunden)



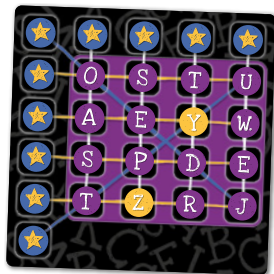
Löst die Chips vor eurem ersten Spiel aus den Stanztafeln!

1 Buchstabenraster



So macht ihr das Spiel startklar:

Legt das **Buchstabenraster** in die Tischmitte. Dreht alle **Buchstaben-Chips** auf ihre (verdeckte) blaue Seite mit dem Stern und mischt sie. Legt in jedes der 16 lila Felder je einen Buchstaben-Chip mit seiner (offenen) Buchstabenseite nach oben. Legt außerdem in jedes der 10 äußeren schwarzen Felder je einen Buchstaben-Chip verdeckt mit seiner Sternseite nach oben. Dies sind die **Bonus-Chips**. Legt die übrigen verdeckten Buchstaben-Chips griffbereit zur Seite. Mischt alle **Kategorien-Karten** und bildet aus ihnen einen verdeckten **Nachziehstapel**. Legt außerdem alle 6 **Aktions-Chips** als Vorrat zur Seite, ihr braucht sie erst später. Stellt den **rasanten Timer** neben das Buchstabenraster.



So wird's gespielt:

Ihr spielt über mehrere Runden im Uhrzeigersinn. Eine Runde endet, sobald ihr alle Buchstaben-Chips genommen habt oder alle aus der Runde ausgeschieden sind.

Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel!

Wer dreimal hintereinander fehlerfrei „Criss Cross Categories“ sagen kann, beginnt.

Du beginnst? Dann ziehe eine Kategorien-Karte vom Nachziehstapel. Wähle eine der beiden Kategorien und lese sie laut vor.



Die oberen Kategorien verlangen genau passende Antworten.

Die unteren Kategorien bieten meist etwas mehr Spielraum.

Sprecht euch ggf. vor Beginn der Runde ab und grenzt die Kategorie ein. Redet miteinander und vergesst den Spielspaß nicht!

Du hast eine Kategorie ausgewählt? Dann beginnt die Person links von dir, das erste Wort zu finden. Das geht so:

1. Wort finden

Dein Ziel ist es, ein Wort mit einem der ausliegenden Anfangsbuchstaben zu bilden. Es muss dabei immer zur aktuellen Kategorie passen! Sage ein passendes Wort und nimm den entsprechenden Buchstaben-Chip aus dem Raster. Gibt es mehrere gleiche Buchstaben, entscheidest du dich für einen von diesen. Lege den Buchstaben-Chip verdeckt vor dir ab.

2. Das dauert zu lange?

Du benötigst zu viel Zeit zum Überlegen? Dann können dir alle anderen mit dem rasanten Timer Druck machen. Sie drehen den rasanten Timer dazu um und stellen ihn vor dich.

3. Dir fällt nix ein?

Die Zeit läuft ab, bevor du ein passendes Wort nennen kannst? Dann scheidest du aus der aktuellen Runde aus. Die anderen spielen wie beschrieben weiter. Du darfst erst wieder ab der nächsten Runde mitmachen.

Du bist die **erste** Person, die diese Runde ausscheidet? Dann nimm dir sofort einen **Aktions-Chip** deiner Wahl aus dem Vorrat und lege ihn vor dir ab. Diesen darfst du wie auf Seite 5 beschrieben einsetzen. Es sind keine Aktions-Chips im Vorrat? Dann darfst du dir einen beliebigen Aktions-Chip von einer anderen Person nehmen.



4. Und weiter, bitte!

Sobald du ein passendes Wort genannt hast oder der rasante Timer abgelaufen ist, ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe, um ein passendes Wort zu den noch ausliegenden Anfangsbuchstaben zu finden.

Welche Worte sind erlaubt?

Grundsätzlich sind alle Worte erlaubt, die mit einem der noch ausliegenden Anfangsbuchstaben beginnen und zur aktuellen Kategorie passen. Es ist **nicht** erlaubt, dasselbe Wort in einer Runde **mehrfach** zu nennen.

Nennt eine Person ein strittiges Wort? Dann deckt das Buchstabenraster mit der Spielanleitung ab und entscheidet demokratisch, ob ihr das Wort gelten lasst. Danach geht es wie gewohnt mit der nächsten Person im Uhrzeigersinn weiter.

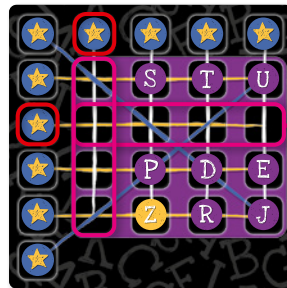
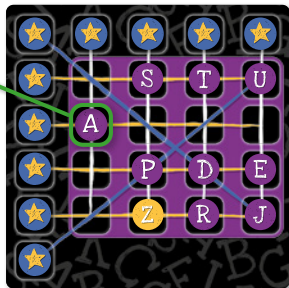
Die Bonus-Chips:

Bei *Criss Cross Categories* geht es nicht nur darum, passende Worte zu nennen. Ihr könnt auch Bonus-Chips abstauben, wenn ihr die Anfangsbuchstaben geschickt wählt! In jeder Reihe, Spalte und Diagonalen des Buchstabenrasters liegen zu Beginn vier Buchstaben-Chips. Du hast den letzten Buchstaben-Chip aus einer Reihe, Spalte oder Diagonalen zu dir genommen? Dann darfst du dir zusätzlich noch den Bonus-Chip vom Rand dieser nun leeren Reihe, Spalte oder Diagonalen nehmen. Lege ihn zu deinen anderen gesammelten Buchstaben-Chips.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass dein genommener Buchstaben-Chip der letzte Chip in mehreren Reihen, Spalten oder Diagonalen war. In diesem Fall darfst du dir die Bonus-Chips aller abgeräumten Reihen, Spalten oder Diagonalen nehmen.

Beispiel: Sina sagt „Affe“ und nimmt sich den entsprechenden Buchstaben-Chip aus dem Raster. Da Sina nun sowohl die Reihe als auch die Spalte komplett abgeräumt hat, bekommt sie beide Bonus-Chips.

Sina nimmt
A und sagt
„Affe“.



Nachdem A
weggenommen
wurde, sind **Reihe
und Spalte** leer.
Sina erhält also
beide **Bonus-
Chips**.

Die Aktions-Chips:

Die Aktions-Chips geben dir wertvolle Bonusaktionen. Du kannst jeden Aktions-Chip einmalig zu einem passenden Zeitpunkt einsetzen. Lege den eingesetzten Aktions-Chip danach zurück in den Vorrat.



A. Kaffeepause

Du bist an der Reihe, aber dir fällt gerade kein Wort ein? Dann gib diesen Aktions-Chip ab und setze einmal aus. Du musst also kein Wort sagen, scheidest aber auch nicht aus der aktuellen Runde aus. Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist sofort an der Reihe. Versuche dir ein Wort zu überlegen, bis du wieder an der Reihe bist.



B. Doppeltes Genie

Setze diesen Aktions-Chip ein, nachdem du wie üblich ein passendes Wort gefunden hast. Du darfst sofort noch ein Wort mit einem (anderen) passenden ausliegenden Anfangsbuchstaben nennen. Nimm danach beide Buchstaben-Chips aus dem Raster. Auf diese Weise kannst du dir clever Bonus-Chips sichern!



C. Zeitverdrehher

Deine Zeit beim rasanten Timer ist schon fast abgelaufen? Dann gib schnell den Aktions-Chip ab. Du drehst den Timer um und darfst weiter überlegen. Wenn du jedoch immer noch kein Wort findest, scheidest du aus der aktuellen Runde aus!

Rundenende:

Seid ihr alle ausgeschieden oder habt ihr alle Buchstaben-Chips abgeräumt? Dann endet die Runde. Füllt sowohl die Buchstaben-Chips als auch die Bonus-Chips im Buchstabenraster wieder auf und beginnt eine neue Runde. Die neue Kategorie darf immer die nächste Person im Uhrzeigersinn auswählen.

Ende des Spiels:

Ihr könnt das Raster nicht mehr vollständig mit Buchstaben- und Bonus-Chips auffüllen? Dann endet das Spiel. Dreht alle eure vor euch gesammelten Chips auf die Buchstabenseite und zählt eure Punkte. Jeder lila Chip bringt euch 1 Punkt, jeder gelbe Chip bringt euch 2 Punkte. Übrige Aktionschips geben euch keine Punkte. Wer die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel!



= 1 Punkt



= 2 Punkte

© 2025 **moses. Verlag GmbH**
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90615 · 1. Auflage 2025



Lizenzgeber: www.whitecastle.at

Autoren: Arno Steinwender
& Ara Karapetyan
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Tobias Weierstraß
Lektorat: Christian Hildenbrand
Herstellung: Claire Deutsch
Satz Anleitung: Matthias Kapusta

Wir freuen uns über Korrekturen,
Anregungen und Reklamationen unter
privatkundenservice@moses-verlag.de

Die Agentur, die Autoren und der
Verlag bedanken sich bei allen
Testspieler*innen für die Inspiration
und die ergiebigen Testrunden.




moses.

