

KRYDS & TVÆRS spilleregler

Spillet går ud på, at man med terningerne skal danne så mange ord som muligt, idet ordene sættes sammen ligesom i en rigtig kryds og tværs. På terningernes sider er anført forskellige point. Disse point lægges sammen, når spillet er færdigt, og vinderen er den, der har opnået flest point.

Man trækker lod om, hvilken spiller der skal begynde, og denne ryster bægeret med terningerne og slår dem ud på bordet, hvorefter spilleren straks sætter timeglasset i gang. Spilleren skal derefter danne så mange ord som muligt, inden timeglasset løber ud.

Én af bogstavterningerne har en tom side. Ligesom med en joker i kortspil kan man selv vælge, hvilket bogstav man vil benytte den tomme side til. Så længe jokeren benyttes, skal man bibeholde den én gang fastlagte bogstavværdi. Hvis spilleren f.eks. har dannet det lodrette ord 'SKOLE' og brugt jokeren som et 'O' skal jokeren også benyttes som et 'O' i eventuelle vandrette ord, som f.eks. ordet 'SOL'.

Pointgivning: På terningens sider er der tal. Den tomme jokerside har ingen værdi, uanset hvilket bogstav den bruges til.

Efter spilletidens ophør sammentælles point for de vandrette ord først og derefter point for de lodrette ord, hvorefter de to resultater lægges sammen.

Ubrugte terningers værdi sammentælles og trækkes fra pointsummen.

Resultatet er spillerens samlede pointtal.

Brug regnskabsblokken til at notere pointsum pr. runde.

Eks.:



Vandret: (Radar)..... 5 point

Lodret: (Radio-Pave)..... 13 point

I alt: 18 point

Ikke benyttet: (Z)..... 4 point

Slutresultat:..... 14 point

