

# KRISS KROSS X

Wer erreicht die höchste Punktzahl?

Ein einfaches Würfelspiel  
für 1 bis 6 Spieler ab 8 Jahren



 moses.



Kriss Kross ist ein Würfelspiel mit Taktik und etwas Glück. Sie sind auf Rekordjagd nach der höchsten Punktzahl. Ihre Aufgabe ist es, die gewürfelten Symbole geschickt auf Ihr Blockblatt einzutragen. Das klingt einfach. Aber schaffen Sie es auch, möglichst viele gleiche Symbole in die Zeilen und Spalten einzutragen, ohne dass eine Lücke bleibt? Treiben Sie Ihren Highscore in die Höhe und versuchen Ihr Glück!

## WAS IST IM SPIEL ENTHALTEN?

1 Block  
2 Würfel  
Zusätzlich benötigen Sie Stifte.



## VOR DEM SPIEL:

Jeder bekommt ein Blockblatt und legt es für alle sichtbar vor sich ab. Nehmen Sie einen Stift zur Hand und halten Sie die Würfel bereit. Anschließend wählt jeder von Ihnen ein anderes Würfelsymbol (Punkt, Kreuz, Kreis, Dreieck, Quadrat oder Stern) und trägt es in das dick umrandete mittlere Kästchen der obersten Reihe ein.

## SO WIRD GESPIELT:

Der älteste Spieler würfelt mit beiden Würfeln und sagt seinen Mitspielern die gewürfelten Symbole laut an. Jeder von Ihnen trägt nun die beiden Symbole in je ein leeres Kästchen auf seinem Blockblatt ein. Beim Eintragen der Symbole müssen Sie Folgendes beachten:

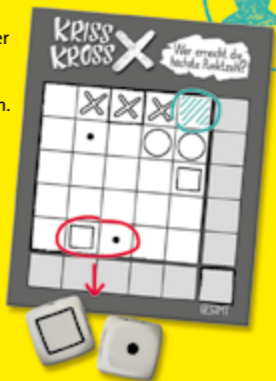
- ★ Die gewürfelten Symbole gelten immer nur im Doppelpack. Das heißt, Sie müssen die beiden Symbole in zwei leere und benachbarte Kästchen eintragen – und zwar entweder **waagrecht** oder **senkrecht**. Diagonal ist nicht erlaubt.
- ★ Der Doppelpack muss aber nicht zwingend mit bereits eingetragenen Symbolen benachbart sein.
- ★ Vermeiden Sie Lücken! Denn in ein einzelnes leeres Kästchen dürfen Sie nichts mehr eintragen.
- ★ Sind keine zwei benachbarten Felder mehr frei, dürfen Sie nichts mehr eintragen.
- ★ Aber: Es herrscht Eintrage-Pflicht! Solange benachbarte Felder frei sind, müssen Sie das Würfelergebnis eintragen. Sie dürfen nicht passen – auch wenn das manchmal besser wäre.



## Beispiel:

Sie müssen die gewürfelten Symbole immer zusammenhängend, also im Doppelpack, eintragen. Sie können in das Kästchen rechts oben deshalb nichts mehr eintragen. Der Übersicht halber können Sie es schraffieren und damit als ungültig markieren.

Anschließend würfelt der jeweils linke Nachbar und sagt die Symbole seinen Mitspielern an. Danach geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter. Insgesamt wiederholen Sie das Würfeln und Eintragen zwölfmal.



## SPIELUNDE UND WERTUNG:

Das Spiel endet, sobald sämtliche Spieler alle Kästchen auf dem Blockblatt ausgefüllt haben oder nur noch einzelne Kästchen übrig sind, in die sie nichts mehr eintragen können. Zählen Sie nun Ihre Punkte in jeder Reihe und Spalte zusammen. Punkte bekommen Sie nur für gleiche Symbole, die ohne Lücken senkrecht oder waagerecht nebeneinanderliegen:

Zwei gleiche Symbole (Pärchen)	2 Punkte
Drei gleiche Symbole (Dreier)	3 Punkte
Vier gleiche Symbole (Vierer)	4 Punkte + 4 Bonuspunkte
Fünf gleiche Symbole (Fünfer)	5 Punkte + 5 Bonuspunkte

Tragen Sie die **Zwischensummen** jeder Reihe und Spalte in die grau hinterlegten Kästchen an den jeweiligen Reihen- bzw. Spaltenenden ein. Zählen Sie die Zwischensummen zusammen und tragen Sie das **Gesamtergebnis** unten rechts in das Kästchen „Gesamt“ ein. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das höchste Zwischenergebnis hat, egal ob waagerecht oder senkrecht. Herrscht danach immer noch Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.





## SOLO-VARIANTE:

Sie können **Kriss Kross** auch alleine spielen. Es funktioniert wie das Grundspiel und endet, wenn Sie zwölfmal gewürfelt haben. Schauen Sie in der unten stehenden Tabelle nach, wie gut Sie sind:

30 und mehr Punkte	<b>Schlichtweg fantastisch:</b> Sie sind der Herr über Würfel und Symbole. Ihr Highscore ist unaufhaltsam.
29 bis 25 Punkte	<b>Würfelmehster:</b> Sie haben den Highscore fest im Blick. Bald haben Sie Ihr Ziel erreicht.
24 bis 20 Punkte	<b>Strategie:</b> Sie lieben die Ordnung und sammeln brav die Symbole.
19 bis 15 Punkte	<b>Glückspilz:</b> Nicht schlecht, doch Hand aufs Herz: Hier war mehr Glück als Taktik dabei. Da ist noch Luft nach oben.
14 bis 0 Punkte	<b>Lückenfüller:</b> Manchmal ist es die beste Strategie, Lückenfüller zu sein. Versuchen Sie es noch einmal.

Hinweis: Sie können natürlich die Sterne und Kreuze auch so eintragen:



© 2017 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH  
Arnoldstraße 13d  
47906 Kempen

[www.moses-verlag.de](http://www.moses-verlag.de)

Autor: Reiner Knizia  
Grafik/Gestaltung: Kreativbunker  
Redaktion: Anneli Ganser  
Lektorat: Elke Vogel  
Herstellung: Brigitte Merkt

Art.-Nr.: 90267

