

- ❑ **Kein Buchstabe liegt, wo er liegt**, man kann seine gesamte Auslage oder Teile davon jederzeit und ohne Einschränkungen neu gestalten. Doch Vorsicht: Kurz vor Ende eines Durchgangs ist ein solches Unterfangen ziemlich gefährlich!
- ❑ **Fremdwörter** und **Abkürzungen** sind nicht erlaubt. Verben sollten nur in der Infinitivform zugelassen werden.
- ❑ **Umlaute** (Ä, Ö, Ü) werden wie üblich als AE, OE und UE dargestellt.
- ❑ Wird bei einem Spieler am Ende eines Durchgangs ein **unerlaubtes oder falsch geschriebenes Wort** entdeckt, wird es aus der Auslage entfernt und gewertet wie nicht benutzte Buchstaben. Sollten dadurch weitere (korrekte) Wörter von der Auslage getrennt werden, werden diese ausnahmsweise nicht gewertet. Wird bei dem Spieler, der einen Durchgang beendet hat, ein falsches Wort entdeckt, wird wie zuvor beschrieben verfahren; außerdem erhält er eine Strafe von zusätzlichen 20 Minuspunkten. Der Durchgang gilt aber auch in diesem Fall als beendet.
- ❑ **Der Joker** (= Sternchen) kann für jeden Buchstaben verwendet werden. Wird er über Kreuz benutzt, muß er natürlich beidesmal für denselben Buchstaben stehen. In einem Wort dürfen beliebig viele Joker eingesetzt werden.
- ❑ Sollte es einmal dazu kommen, daß es für längere Zeit keinem einzigen Spieler gelingt, alle seine Buchstaben zu »verarbeiten«, kann sich die Gruppe auf ein – gemeinsames – »Take Two!« einigen.
- ❑ Eine möglichst große Spielfläche wird empfohlen, damit sich Spieler nicht gegenseitig mit ihrer Auslage behindern.

**Haben Sie Fragen oder
Anregungen zu diesem Spiel?**

Wir stehen Ihnen jederzeit zur Verfügung.
Schreiben Sie uns oder rufen Sie an.
F.X. Schmid, Bachstraße 17,
83209 Prien, Tel. 08051/6908-31.

© 1991/95 Tah Dah, Inc.
© 1996 F.X. Schmid
D-83209 Prien

No. 70329.8



Take Two!

Hier fliegen die Buchstaben – kreuz und quer, hin und her! So schnell wie möglich aus 10 Buchstaben Wörter bilden? Nichts leichter als das! Doch dann kommen – »Take Two!« – noch einmal 2 Buchstaben hinzu. Und noch 2 ... und noch 2 ...

Am Ende werden dann alle nicht in Wörtern verwendeten Buchstaben als Minuspunkte gewertet. Da bleibt keine Sekunde zum Ausruhen, immer neue Wörter müssen her!

Ein superschnelles Spiel für alle, die gerne mit Buchstaben spielen. Für Kreuzworträtsler und Wortwirbler. Für jung und alt!

Es gewinnt, wer – nach 5 Durchgängen – die wenigsten Minuspunkte erhalten hat.

Spielmaterial:

6 Stanztableaus mit 150 Buchstabenkärtchen. Zudem werden noch ein Stift und ein Zettel zum Notieren der Punkte benötigt.

Die Spielvorbereitung

- ❑ **Vor dem allerersten Spiel** müssen zunächst einmal alle Buchstabenkartchen vorsichtig aus den Tableaus herausgetrennt werden.
- ❑ Alle Buchstabenkartchen werden **mit der Rückseite nach oben** gemischt und zu einem verdeckten Haufen in die Tischmitte gelegt.
- ❑ Jeder Spieler erhält **10 Kärtchen**, die er - zunächst noch verdeckt - vor sich bereitlegt.

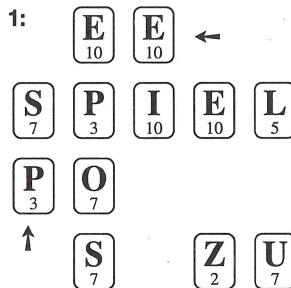
Der Spielverlauf

- ❑ **Auf »los« geht's los!** Alle Spieler decken gleichzeitig ihre Kärtchen auf. Jeder beginnt nun umgehend, aus seinen 10 Buchstaben - kreuzworträtselartig - Wörter zu bilden.
- ❑ Der erste Spieler, der jeden seiner 10 Buchstaben zum Legen von Wörtern verwenden konnte, ruft laut und deutlich **»Take Two!«**. Nun muß jeder Spieler (auch der, der gerufen hat) **2 weitere Kärtchen** aus der Tischmitte aufnehmen und in seine Auslage einzubauen versuchen.
- ❑ Derjenige, der als erster nunmehr alle 12 Buchstaben zu Wörtern auslegen konnte, ruft wieder »Take Two!« usw. Dies wiederholt sich noch dreimal, bis alle Spieler über 20 Buchstaben verfügen. Wer jetzt als erster »Take Two!« ruft (also aus allen **20 Buchstaben** Wörter gebildet hat), beendet den Durchgang.
- ❑ Es kommt zur **Wertung**: Für jeden Spieler werden die Punkte der Buchstaben, die er **nicht in Wörtern** verwenden konnte, addiert und als Minuspunkte auf einem Zettel notiert. Die restlichen (für Wörter verwendeten) Buchstaben werden nicht beachtet.
- ❑ **Der nächste Durchgang** kann beginnen: Alle Kärtchen werden zurück auf den Haufen geworfen, der anschließend gut gemischt wird. Dann erhält jeder wieder - zunächst verdeckt - 10 Kärtchen... und los geht's!
- ❑ Insgesamt **fünf Durchgänge** werden gespielt.
- ❑ **Sieger ist**, wer insgesamt die wenigsten Minuspunkte erhalten hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige, der mehr Durchgänge beenden konnte.

Weitere wichtige Regeln

- ❑ Alle Buchstaben, die direkt aneinanderliegen, müssen immer - wie bei einem Kreuzworträtsel - in beiden Richtungen gelesene gültige Wörter ergeben. Zudem müssen alle Wörter auf irgendeine Weise zusammenhängen. Wörter ohne Anschluß werden am Ende eines Durchgangs wie einzelne nicht verwendete Buchstaben gewertet.

Beispiel 1:



Das zwar gültige, aber nicht angeschlossene Wort »ZU« ergibt 9 Minuspunkte; die Buchstaben E + P, die entfernt werden müssen, da »EE« und »SP« keine gültigen Wörter sind, bringen weitere 13 Minuspunkte; insgesamt also 22 Minuspunkte.

Beispiel 2:



Der nicht verwendete Buchstabe »P« ergibt 3 Minuspunkte. (Ein einziges Wort ist natürlich auch gültig; alle anderen Wörter müssen dann allerdings hierangeschlossen sein, sollen sie nicht als Minuspunkte gewertet werden.)

Beispiel 3:



Der Spieler entscheidet sich, das Wort »REIN« gelten zu lassen, womit die drei anderen Wörter ungültig werden und ihm 32 Minuspunkte einbringen. (REIN dagegen hätte 40 Minuspunkte eingebracht.)