## **Anleitung**

Codenames Duett ist ein kooperatives Spiel für Zwei. Jeder Spieler hat ein eigenes Heft mit einem Spiel pro Seite. Beide haben die selbe Liste an Wörtern, aber den Wörtern sind bei jedem Spieler unterschiedliche Farben zugeordnet. Euer Ziel ist es, dem Partner Hinweise zu geben, so dass dieser herausfindet, welche Wörter bei einem selbst GRÜN sind.

Am Anfang jedes Zuges müssen beide Spieler ein Zug-Kästchen ankreuzen. Geht das nicht, weil keines mehr leer ist, beginnt der Sudden Death Modus (siehe unten).

Irgendein Spieler beginnt. Er schaut auf seine UNTERE LISTE und denkt sich einen Hinweis zu den GRÜNEN Wörter aus. Ein Hinweis besteht immer aus einem einzelnen Wort gefolgt von einer Zahl, z.B. "Essbar 3". Das Hinweis-Wort darf nicht in der vorgegebenen Wortliste stehen (auch nicht abgewandelt oder übersetzt). Mit der Zahl gibt der Hinweisgeber an, wie viele GRÜNE Wörter seiner Meinung nach mit dem Hinweis in Zusammenhang stehen.

Der Ratende nennt nun ein Wort aus der OBEREN LISTE. Der Hinweisgeber sagt welcher Farbe dieses Wort auf seinem Zettel zugeordnet ist:

- SCHWARZ: Die Spieler haben sofort verloren.
- GELB: Der Ratende liegt falsch, sein Zug ist beendet. Beide müssen eine Fehler-Kästchen ankreuzen. Gibt es keine leeren mehr, müssen beide eine zusätzliches Zug-Kästchen ankreuzen. Markiert das Wort auf euren Zetteln, um euch zu merken, welcher Spieler was geraten hat.
- GRÜN: Ein richtiges Wort wurde gefunden! Beide kreuzen ein Ziel-Kästchen an und markieren das Wort auf ihren Zetteln. Der Ratende darf nun weitere Wörter nennen oder passen. Sind alle 15 Ziel-Kästchen angekreuzt, habt ihr gewonnen.

Wenn jemand passt oder ein gelbes Wort erwischt, tauscht ihr die Rollen und ein neuer Zug beginnt. Hat jemand alle seine grünen Wörter gefunden, wechselt ihr euch nicht mehr ab.

**Sudden Death Modus:** Ihr müsst jetzt alle verbliebenen Wörter finden, dürft aber keine Hinweise mehr geben oder eure Strategie besprechen. Ihr dürft in beliebiger Reihenfolge raten. Macht ihr auch nur einen Fehler, habt ihr verloren.

**Beachte:** Wenn ein grünes Wort gefunden wurde, darf der Hinweisgeber nicht sagen (oder sonst wie zu verstehen geben) ob er tatsächlich das erratene Wort mit seinem Hinweis gemeint hat. Ein Wort das auf deinem Zettel SCHWARZ ist, kann bei deinem Partner GRÜN sein, du solltest diese Wörter also bei deinen Rateversuchen nicht ignorieren. Strafe für regelwidrige Hinweise: Kreuzt ein zusätzliches Zeit- und Fehler-Kästchen an.

Punkte: +2 Punkte pro angekreuztem Ziel-Kästchen, +10 pro leerem Zug Kästchen, -5 pro Fehler, -10 für Sudden Death. Punkte bei Niederlage durch Tippen auf schwarzes Wort: -10 Punkte pro angekreuztem Fehler-Kästchen und pro leerem Zug- und Ziel-Kästchen.

*Credits:* Basierend auf <u>Codenames Duett</u> von Vlaada Chvatil und Scot Eaton von Czech Games Edition. Play by paper Version programmiert von www.donationcoder.com.

SPIEL ID: #1 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:		DATUM: PUNKTE:		
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züg mehr als <u>5</u> Fehler mache		_		
Zug-Kästchen:		]		
Fehler-Kästchen: 🗌 🗌				
Ziel-Kästchen:				
<b>OBERE LISTE</b> - RATE WÖ ein; wenn es falsch ist, str UNTEREN LISTE durch, we	eiche es durch. 2)	Wenn es GRÜN w	ar, steiche es außer	dem in der
ABSATZ	ANTARKTIS	ANWALT	ARM	BLÜTE
BRUCH	FAHNE	FERNSEHEN	FRANKREICH	JOCKEY
KLABAUTERMANN	KOCH	KOMET	LAPPEN	MARSCH
PHÖNIX	RODEO	SCHIFF	SCHILD	SCHRAUBE

STEUER

SPRINT

TOD

WÄSCHE

**VERBAND** 

Grün	ANWALT	BLÜTE	FRANKREICH
	KLABAUTERMANN	KOMET	SCHIFF
	SCHILD	SPRINT	STEUER
C - U-	A D.C. A.T.7	ANTADIZTIC	A D.M
Gelb	ABSATZ	ANTARKTIS	ARM
	FAHNE	FERNSEHEN	JOCKEY
	KOCH	MARSCH	RODEO
	SCHRAUBE	TOD	VERBAND
		WÄSCHE	
Schwarz	BRUCH	LAPPEN	PHÖNIX

#### BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #2/S	DATUM: PUNKTE:			
	nt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die <u><b>15</b></u> er machen. Regeln zu Ermi			
Zug-Kästchen:		]		
Fehler-Kästche	n:		. —	
Ziel-Kästchen:			J L J	
ein; wenn es falso	RATE WÖRTER VON HIER : ch ist, streiche es durch. 2 durch, weil auch dein Partne	) Wenn es GRÜ	N war, steiche es a	außerdem in der
ANWALT	ASTRONAUT	BAND	BIENE	COWBOY
GAS	GRIECHENLAND	HAHN	JOCKEY	KISTE
KOCH	KRANKHEIT	KÜRBIS	MATTE	MUSKETIER
OASE	OBER	POLSTER	ROHR	RUMKUGELN
SPRINT	WAGEN	WASSER	WÜRFEL	ZUG
Farbe es bei dir h	GIB HINWEISE VON HIER at, dann streiche es hier du n der OBEREN LISTE, weil a	urch. 2) Errät e	er ein GRÜNES Wo	rt, zeichne ein Viereck
Grün	BAND		BIENE	COWBOY
	KISTE		MUSKETIER	OASE
	OBER		RUMKUGELN	WÜRFEL
Gelb	ANWALT		ASTRONAUT	GAS
	GRIECHENLAN	ID	HAHN	JOCKEY
	KOCH		KRANKHEIT	KÜRBIS
	MATTE		ROHR	WAGEN
			ZUG	

SPRINT

WASSER

POLSTER

SPIEL ID: #3 / Spiele SPIELER NAME/N:	er 1			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma				
Zug-Kästchen:  Fehler-Kästchen:  Ziel-Kästchen:				
<b>OBERE LISTE</b> - RATE ein; wenn es falsch ist UNTEREN LISTE durch	, streiche es durch. 2	) Wenn es GRÜN wa	r, steiche es außer	dem in der
ALASKA	BARON	BARREN	CLEOPATRA	FIEBER
FINGERHUT	FUNKEN	GOLD	INSEKT	KREIS
KUCKUCK	LOCH NESS	MATTE	NASE	NYLON
PAPST	PATIENT	PEITSCHE	PONY	SAFT
SCHATTEN	SPRINT	STÄNDER	SUSHI	ZUG
UNTERE LISTE - GIB Farbe es bei dir hat, d um dieses Wort in der	ann streiche es hier d	urch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, ze	ichne ein Viereck
Grün	BARREN	FIEBE	R	FUNKEN
	INSEKT	KREI	S	MATTE
	NYLON	SPRIM	IT	ZUG
Gelb	BARON	CL EOPA	TRA	GOLD

## BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

**LOCH NESS** 

PEITSCHE

**SCHATTEN** 

SUSHI

FINGERHUT

NASE

**PONY** 

STÄNDER

**PAPST** 

KUCKUCK

PATIENT

SAFT

ALASKA

SPIEL ID: #4 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:  PUNKTE:  Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nich mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.				
			Zug-Kästchen:	
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆	]		
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsc	ch ist, streiche es	s durch. 2) Wenn es	u ein richtiges Wort er GRÜN war, steiche es Vort nicht mehr errate	
RADT	RIFD	BI OCK	BILIME	COLLIMBLIS

BART	BIER	BLOCK	BLUME	COLUMBUS
DDR	EINHORN	EUROPA	FALLSCHIRM	FILM
GEIST	GRUBE	KAFFEE	KAPELLE	MARK
PARADE	ROST	SCHIMMEL	SCHWEIN	SEGEL
SPIEL	STRAUß	TATORT	TUNNEL	UMZUG

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Schwarz	BART	FILM	TUNNEL
		UMZUG	
	SPIEL	STRAUß	TATORT
	ROST	SCHWEIN	SEGEL
	EUROPA	GRUBE	PARADE
Gelb	BIER	BLUME	EINHORN
	KAPELLE	MARK	SCHIMMEL
	FALLSCHIRM	GEIST	KAFFEE
Grün	BLOCK	COLUMBUS	DDR

SPIELER NAME/N:	1			PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> 2 mehr als <u>5</u> Fehler mad	_			. Ihr dürft zusammen nicht auf der ersten Seite.
Zug-Kästchen:			ппп	
<u> </u>	streiche es du	rch. 2) Wenn es	GRÜN war, steiche	
ALASKA	APFEL	BOMBE	BRAUT	BULLE

ALASKA	APFEL	BOMBE	BRAUT	BULLE
CURRY	FAHNE	FLUGZEUG	GERÄUSCH	KRAWATTE
KREIDE	MATTE	MOTOR	ORGAN	PANZER
PFLASTER	SACK	SAFT	SCHIRM	SCHWANZ
SCHWARZWALD	TOAST	TULPE	UHR	VOGELSCHEUCHE

Grün	BOMBE	FLUGZEUG	KREIDE
	PFLASTER	SAFT	SCHWANZ
	TOAST	UHR	VOGELSCHEUCHE
Gelb	ALASKA	BRAUT	BULLE
	CURRY	FAHNE	GERÄUSCH
	KRAWATTE	MATTE	MOTOR
	ORGAN	SCHIRM	SCHWARZWALD
		TULPE	
Schwarz	APFEL	PANZER	SACK

SPIEL ID: #6 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma				
Zug-Kästchen:	100 000 000			
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
<b>OBERE LISTE</b> - RATE ein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch,	streiche es durch. 2)	Wenn es GRÜN v	var, steiche es au	ıßerdem in der
BIRNE	EIFFELTURM	FUTTER	GANGSTER	GEHALT
HEISENBERG	IROKESE	KEKS	KREIS	KUSS
MARMOR	MEXIKO	PISTOLE	PUNKT	PYRAMIDE
ROSA	SCHEIBE	SCHLAF	SCHUPPEN	SCHWEIZ
SCHWERT	SCHWESTER	SOLDAT	STAUB	ABFALL
UNTERE LISTE - GIB Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der	ann streiche es hier dur	ch. 2) Errät er e	ein GRÜNES Wort	, zeichne ein Viereck
Grün	FUTTER	GEHA	ALT	IROKESE
	KUSS	PISTO	DLE	ROSA
	SCHLAF	SCHW	EIZ	SOLDAT
Gelb	BIRNE	EIFFELT	ΓURM	GANGSTER
	HEISENBERG	KEK	S	MARMOR
	MEXIKO	PUNI	KT	PYRAMIDE
	SCHEIBE	SCHW	ERT	SCHWESTER
		STAL	JB	

SCHUPPEN

ABFALL

KREIS

SPIELER NAME/				PUNKTE:
_	_	lie <b>15</b> gesuchten Wö u Ermittlung der Punk		r dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen Ziel-Kästchen:			I 🗆	
OBERE LISTE - Ra ein; wenn es falsch	n ist, streiche es dur	HIER 1) Wenn du ein ch. 2) Wenn es GRÜl Partner dieses Wort r	N war, steiche es	
ATLANTIS	AUTO	BANDE	BAU	BAUMWOLLE

ATLANTIS	AUTO	BANDE	BAU	BAUMWOLLE
BILD	BRASILIEN	CAESAR	CLEOPATRA	FAUL
GEWEHR	HAMBURGER	IGEL	KALB	KIEL
KLAPPE	LEHRER	MARATHON	MUMIE	PARADE
PFUND	SPHINX	STROM	WURST	WÜRFEL

Grün	ATLANTIS	BAU	BAUMWOLLE
	BILD	CLEOPATRA	IGEL
	KIEL	KLAPPE	PFUND
Gelb	AUTO	BRASILIEN	CAESAR
	FAUL	GEWEHR	KALB
	LEHRER	MUMIE	PARADE
	SPHINX	STROM	WURST
		WÜRFEL	
Schwarz	BANDE	HAMBURGER	MARATHON
Scriwarz	DANDE	HAMBURGER	MARATHON

SPIEL ID: #8 / SPIELER NAME	•			DATUM: PUNKTE:
			örter zu finden. Ihr dür kte findest du auf der e	
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästche	en: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es fals	ch ist, streiche es du	rch. 2) Wenn es GRÜ	n richtiges Wort errätst JN war, steiche es auße nicht mehr erraten bra BIKINI	erdem in der
BRAUT	EIFFELTURM	ERDBEBEN	FELD	FIEBER
FLUR	FUCHS	GARTEN	JEANNE D'ARC	KATER
KOSMETIK	KRAFTWERK	LAND	PERLE	RECHNUNG
SPINNE	TOD	WERWOLF	ZITRONE	ZYLINDER
Farbe es bei dir h	nat, dann streiche es	hier durch. 2) Errät	n Partner ein Wort rät, er ein GRÜNES Wort, z nt mehr erraten brauch:	eichne ein Viereck
Grün	BRAUT	EIFFE	LTURM	FLUR

Schwarz	BIENENSTICH	FELD	ZYLINDER
		ZITRONE	
	KATER	SPINNE	TOD
	FUCHS	GARTEN	JEANNE D'ARC
	BOMBE	ERDBEBEN	FIEBER
Gelb	AMEISE	BARBECUE	BIKINI
	PERLE	RECHNUNG	WERWOLF
	KOSMETIK	KRAFTWERK	LAND
Grün	BRAUT	EIFFELTURM	FLUR

SPIEL ID: #9 / S SPIELER NAME/				DATUM: PUNKTE:
_	_	die <b>15</b> gesuchten Wö zu Ermittlung der Punk		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen	ı:			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	n ist, streiche es d	HIER 1) Wenn du ein urch. 2) Wenn es GRÜ n Partner dieses Wort BERMUDAS	N war, steiche es a	ußerdem in der
<del>_</del>	,			
BUCH	COMPUTER	FINGERHUT	IROKESE	JEANNE D'ARC
JUNGE	KOPF	KRANKENHAUS	LEBKUCHEN	LEHRER
MIKROSKOP	NASE	ORANGE	RAUPE	ROLLE
SAND	SCHLOSS	SUPPE	TINTE	UHU
Farbe es bei dir ha	t, dann streiche es	N HIER. 1) Wenn deir s hier durch. 2) Errät e E, weil auch du es nich	er ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck
Grün	AUFNAHI	ME E	BUCH	IROKESE

IROKESE
MIKROSKOP
SUPPE
BOGEN
JUNGE
NASE
SCHLOSS
TINTE

SPIEL ID: #10 / Spie SPIELER NAME/N:	, ,			ATUM: NKTE:
	. Züge Zeit um die <b>_15</b> _ ge achen. Regeln zu Ermittlu			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist	WÖRTER VON HIER 1) W , streiche es durch. 2) Wo , weil auch dein Partner d	enn es GRÜN war,	steiche es außerde	em in der
AUSTRALIEN	BROT	CURRY	ENTE	FLUT
GESCHICHTE	HARZ	JOKER	KIRSCHE	KRABBE
LKW	MORGENSTERN	MUND	NUSS	PIANO
PIRAT	POST	PYRAMIDE	SCHLÜSSEL	SENF
SONNE	STUFE	WALD	ZAUN	ZWERG
Farbe es bei dir hat, d	HINWEISE VON HIER. 1 ann streiche es hier durch OBEREN LISTE, weil auch	i. 2) Errät er ein G	GRÜNES Wort, zeich	nne ein Viereck
Grün	ENTE	I	FLUT	HARZ
	KIRSCHE		LKW	MUND
	SONNE	V	VALD	ZWERG
Gelb	AUSTRALIEN	E	BROT	CURRY
	GESCHICHTE	J	OKER	KRABBE
	NUSS	P	PIRAT	POST
	PYRAMIDE	SCH	ILÜSSEL	STUFE
			ZAUN	
		_		

PIANO

SENF

MORGENSTERN

SPIEL ID: #11 / Spiel SPIELER NAME/N:	er 1		I	DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma				
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:			]	
<b>OBERE LISTE</b> - RATE ein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch,	streiche es durch.	2) Wenn es GRÜN v	war, steiche es außei	rdem in der
ALIEN	AUFZUG	BANK	BILD	BLÜTE
COMPUTER	DRECK	EICHEL	GRÜN	KOPF
KRAWATTE	LEITER	LIEBE	MINE	MÜHLE
NAGEL	OPER	PARISER	PIANO	RADIO
SCHUPPEN	SEIL	UHU	WIKINGER	ZAUN
UNTERE LISTE - GIB   Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der	nn streiche es hier o	durch. 2)Errät er e	ein GRÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck
Grün	BILD	BLÜ	ÜTE	GRÜN
	KRAWATTE	MI	NE	NAGEL
	PARISER	SCHU	JPPEN	UHU

Grün	BILD	BLÜTE	GRÜN
	KRAWATTE	MINE	NAGEL
	PARISER	SCHUPPEN	UHU
Gelb	ALIEN	AUFZUG	BANK
	COMPUTER	EICHEL	LIEBE
	MÜHLE	OPER	PIANO
	RADIO	SEIL	WIKINGER
		ZAUN	
Schwarz	DRECK	KOPF	LEITER

SPIEL ID: #12 / S SPIELER NAME/N	•			DATUM: PUNKTE:
	<b>9</b> Züge Zeit um die <b>15</b> machen. Regeln zu Ermit			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	TE WÖRTER VON HIER 1 ist, streiche es durch. 2) rch, weil auch dein Partne	Wenn es GRÜN w	ar, steiche es auße	erdem in der
AMBOSS	BANDE	BAR	BECKEN	BURG
CAESAR	DACHSCHADEN	GEHIRN	HELIKOPTER	ISLAND
KARNEVAL	KNETE	KRISTALL	MILCH	NOTE
PILZ	PIRAT	PLASTIK	QUALLE	RÜCKEN
SEIL	SKORPION	STAR	TOR	ÄGYPTEN
Farbe es bei dir hat	IB HINWEISE VON HIER. , dann streiche es hier du der OBEREN LISTE, weil a	ırch. 2) Errät er e	in GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	BURG	CAESAR		ISLAND
	MILCH	NOTE		PILZ
	PIRAT	PLASTIK		RÜCKEN
Gelb	AMBOSS	BANDE		BAR
	BECKEN	DACHSCHAI	DEN F	IELIKOPTER
	KARNEVAL	KNETE		QUALLE
	SEIL	SKORPIO	N	STAR
		TOR		

KRISTALL

ÄGYPTEN

GEHIRN

SPIEL ID: #13 / Spiele SPIELER NAME/N:	er 1			DATUM: PUNKTE:
	Züge Zeit um die <u>15</u> ge chen. Regeln zu Ermittlu			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist,	WÖRTER VON HIER 1) W streiche es durch. 2) W weil auch dein Partner o	enn es GRÜN war,	steiche es auße	rdem in der
ALIEN	BRETT	CASINO	CHINA	DROHNE
ESELSOHR	FEDER	FEST	FUCHS	GEIST
GLÜCK	KIWI	MAGAZIN	OHR	PUPPE
PYRAMIDE	ROULETTE	SALZ	SEELE	SEIL
SPHINX	STOCK	STÄNDER	TAFEL	WAGEN
Farbe es bei dir hat, da	HINWEISE VON HIER. 1 nn streiche es hier durch DBEREN LISTE, weil auch	n. 2) Errät er ein G	GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	BRETT	ESEL	SOHR	FEST
	GLÜCK	MAG	GAZIN	PUPPE
	PYRAMIDE	ROU	LETTE	STOCK
Gelb	ALIEN	CAS	SINO	FEDER
	GEIST	K	IWI	OHR
	SALZ	SE	ELE	SEIL
	SPHINX	STÄ	NDER	TAFEL
		WA	GEN	

DROHNE

**FUCHS** 

CHINA

· ·			DATUM: PUNKTE:	
		<b>15</b> gesuchten Wörter rmittlung der Punkte fi		
Zug-Kästchen: [				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	t, streiche es durch.	R 1) Wenn du ein richt 2) Wenn es GRÜN wa rtner dieses Wort nicht	ır, steiche es außer	dem in der
BLUME	BOXER	BRAND	CLEOPATRA	DANZIG
FAUL	FROSCH	FUNKEN	GEFÄNGNIS	GOLF
HELIKOPTER	HUFEISEN	KALB	MESSE	PARK
PHÖNIX	PINGUIN	PIZZA	PUPPE	RAUPE
ROULETTE	SCHMIED	SCHWESTER	TOD	VERTRAG
Farbe es bei dir hat, o	dann streiche es hie	ER. 1) Wenn dein Par r durch. 2) Errät er eir eil auch du es nicht me	n GRÜNES Wort, ze	ichne ein Viereck
Grün	BOXER	FROSCH		GOLF
	KALB	PHÖNIX		PUPPE
	RAUPE	SCHMIED	V	ERTRAG
Gelb	BRAND	CLEOPATR	Α [	DANZIG
	FAUL	FUNKEN	HE	LIKOPTER
	HUFEISEN	MESSE		PARK
	PINGUIN	PIZZA	SC	HWESTER
		TOD		

BLUME

**Schwarz** 

GEFÄNGNIS

ROULETTE

SPIEL ID: #15 / S SPIELER NAME/I	•		_	ATUM: JNKTE:
		e <b>15</b> gesuchten Wörter Ermittlung der Punkte f		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen	:			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durc	IER 1) Wenn du ein rich ch. 2) Wenn es GRÜN wa Partner dieses Wort nich	ar, steiche es außerd	em in der
AKT	AMAZONAS	BERLINER	COWBOY	FAUL
FERNSEHEN	FEST	FISCH	GABEL	GERICHT
HELM	KETTE	KRÄHE	LEUCHTTURM	PULVER
RENTIER	RUMKUGELN	SCHWARZWALD	STROM	TANTE
TATORT	UMHANG	WIKINGER	ZENTAUR	ZYLINDER
		HIER. 1) Wenn dein Par iier durch. 2) Errät er ei		

um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	AKT	AMAZONAS	COWBOY
	FISCH	HELM	RENTIER
	RUMKUGELN	STROM	ZYLINDER
Gelb	BERLINER	FAUL	FERNSEHEN
Geib	DEKLINEK	FAUL	_
	FEST	GABEL	GERICHT
	KETTE	KRÄHE	LEUCHTTURM
	PULVER	SCHWARZWALD	TANTE
		UMHANG	
Schwarz	TATORT	WIKINGER	ZENTAUR

SPIEL ID: #16 SPIELER NAM	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	_	nten Wörter zu finden. Ihr d er Punkte findest du auf der	
Zug-Kästcher	ı: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Fehler-Kästch	hen: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen	n:			
ein; wenn es fa	Isch ist, streiche e	s durch. 2) Wenn e	du ein richtiges Wort erräts es GRÜN war, steiche es au s Wort nicht mehr erraten b	ßerdem in der
ANTIKE	BURG	FAULTIER	FRAGEZEICHEN	FUCHS
GLAS	GOLF	GRUND	HEISENBERG	HUT
KATZE	KERZE	KOHL	KRÄHE	KUNG FU
PAPST	PATIENT	PILZ	PLATTE	SAHARA
SCHUH	SEGEL	THEATER	WEIHNACHTEN	ÄGYPTEN
Farbe es bei dir	hat, dann streich	e es hier durch. 2)	nn dein Partner ein Wort rä Errät er ein GRÜNES Wort, es nicht mehr erraten braud	zeichne ein Viereck
Grün	BURG	GC	DLF HE	ISENBERG
	KERZE	KO	HL I	KUNG FU
	PILZ	SAH	ARA A	ÄGYPTEN
Grun	KERZE	КО	HL I	KUNG FU

Grün	BURG	GOLF	HEISENBERG
	KERZE	KOHL	KUNG FU
	PILZ	SAHARA	ÄGYPTEN
Gelb	ANTIKE	FAULTIER	FRAGEZEICHEN
	GLAS	GRUND	KRÄHE
	PAPST	PATIENT	PLATTE
	SCHUH	SEGEL	THEATER
		WEIHNACHTEN	
Schwarz	FUCHS	HUT	KATZE

SPIEL ID: #17 / S SPIELER NAME/N	-			DATUM: PUNKTE:
			en Wörter zu finden. Punkte findest du a	Ihr dürft zusammen nicht uf der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es du	rch. 2) Wenn es		errätst (GRÜN), kreise es es außerdem in der aten braucht/darf.
ANTIKE	BARBECUE	BOGEN	CLUB	FONDUE
GEWEHR	HAFEN	KAPELLE	KÄFER	LAWINE
LOCH	MILLIONÄR	PIRAT	RECHNUNG	REGENBOGEN
SATELLIT	SCHIRM	SEGEL	SENF	STETHOSKOP
TANZ	WASSER	WELLE	WÄSCHE	ZWIEBEL
Farbe es bei dir hat	, dann streiche es	hier durch. 2) E		ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck brauchst/darfst.
Grün	ANTI	KE	FONDUE	GEWEHR
	KÄFE	ĒR	LAWINE	RECHNUNG
	SATEL	LIT	SEGEL	WELLE
Gelb	BARBE	CUE	BOGEN	CLUB
	HAFE	ΞN	KAPELLE	MILLIONÄR
	REGENB	OGEN	SENF	STETHOSKOP
	TAN	Z	WASSER	WÄSCHE
			ZWIEBEL	

PIRAT

**SCHIRM** 

LOCH

SPIEL ID: #18 / Spieler 1			DATUM:		
SPIELER NAME/N:	!	PUNKTE:			
	<b>9</b> _ Züge Zeit um die <u>1</u> nachen. Regeln zu Err				
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen:					
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falsch i	E WÖRTER VON HIER st, streiche es durch. ch, weil auch dein Part	2) Wenn es GRÜN	war, steiche es außer	dem in der	
DONAU	EISEN	ELFENBEIN	FAHNE	FIEBER	
FINGERHUT	FRANKREICH	GANG	HAMBURGER	HEIDE	
			. =		

DONAU	EISEN	ELENBEIN	FAHNE	FIEBER
FINGERHUT	FRANKREICH	GANG	HAMBURGER	HEIDE
KRAFTWERK	KUNDE	LAND	LÖSUNG	MOZART
PIRAT	POPCORN	PRÄSIDENT	RAD	ROULETTE
SCHOLLE	SPRINT	SUPPE	TAG	VULKAN

Grün	EISEN	FRANKREICH	GANG
	HAMBURGER	HEIDE	LAND
	PIRAT	POPCORN	RAD
C-III	ELEENDEIN	FALINE	FIEDED
Gelb	ELFENBEIN	FAHNE	FIEBER
	FINGERHUT	KRAFTWERK	MOZART
	PRÄSIDENT	ROULETTE	SCHOLLE
	SPRINT	SUPPE	TAG
		VULKAN	
Schwarz	DONAU	KUNDE	LÖSUNG

SPIEL ID: #19 / S SPIELER NAME/N	•			DATUM: UNKTE:
_	_	<b>L5</b> gesuchten Wörter z nittlung der Punkte find		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durch.	1) Wenn du ein richtig 2) Wenn es GRÜN war, ner dieses Wort nicht n	steiche es außerd	dem in der
BAUER	BLEI	BOCK	CHIPS	ELFE
ELFENBEIN	FUNKEN	FUTTER	GAS	GETRÄNK
GRUND	HAMMER	HARZ	KELCH	KÖLSCH
KÜRBIS	LEUCHTTURM	LKW	MARX	MOND
PRÄSIDENT	ROT	SCHOKOLADE	SCHWERT	ZWERG
Farbe es bei dir hat	, dann streiche es hier	R. 1) Wenn dein Partn durch. 2) Errät er ein ( I auch du es nicht mehr	GRÜNES Wort, zei	chne ein Viereck
Grün	BOCK	FUNKEN	F	UTTER

Grün	BOCK	FUNKEN	FUTTER
	GAS	HARZ	LEUCHTTURM
	LKW	SCHOKOLADE	ZWERG
Calla	DALLED	DIEI	CHIPC
Gelb	BAUER	BLEI	CHIPS
	ELFE	ELFENBEIN	GRUND
	HAMMER	KELCH	KÖLSCH
	MARX	MOND	ROT
		SCHWERT	
Schwarz	GETRÄNK	KÜRBIS	PRÄSIDENT

SPIEL ID: #20 / SPIELER NAME,	•			DATUM: PUNKTE:
			'örter zu finden. Ihr di kte findest du auf der	
Zug-Kästchen: Fehler-Kästche Ziel-Kästchen:	en:	 		
ein; wenn es false	ch ist, streiche es dur	rch. 2) Wenn es GRI	n richtiges Wort erräts ÜN war, steiche es auß nicht mehr erraten b	Berdem in der
ASS	BETRÜGER	BLOCK	DECKEL	ERDBEBEN
FUNKEN	HAFEN	HAHN	HEISENBERG	KEIM
KIRCHE	KOMET	LÖWENZAHN	MOSKAU	PARADE
PATRONE	QUALLE	SCHIRM	SEELE	TAFEL
TON	TOR	TRAINER	WAGEN	ZUCKER
Farbe es bei dir h	at, dann streiche es	hier durch. 2) Errät	n Partner ein Wort rät er ein GRÜNES Wort, nt mehr erraten brauc	zeichne ein Viereck
Grün	BLOCK	DEC	CKEL	HAHN
	KEIM	PATI	RONE	QUALLE
	SCHIRM	T	ON	ZUCKER

	IXEII I	TATIONE	QUITELL
	SCHIRM	TON	ZUCKER
Gelb	ASS	BETRÜGER	ERDBEBEN
	HAFEN	HEISENBERG	KIRCHE
	KOMET	LÖWENZAHN	MOSKAU
	PARADE	SEELE	TRAINER
		WAGEN	
Schwarz	FUNKEN	TAFEL	TOR

SPIEL ID: #21 / Spiel SPIELER NAME/N:	er 1		DATUM: PUNKTE:	
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma				
Zug-Kästchen:  Fehler-Kästchen:  Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATE vein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch,	streiche es durch. 2)	Wenn es GRÜN wa	r, steiche es a	ußerdem in der
ABZUG	ASCHE	AUFZUG	BAU	BOSS
DANZIG	FAHNE	FEUER	FILM	HASE
INTERNET	KUNDE	LASER	LEGO	LIEBE
NACHT	OPER	PATIENT	RUTE	RÖNTGEN
SCHULTER	SCHUPPEN	SEGEL	TANTE	ZWIEBEL
UNTERE LISTE - GIB I Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der	nn streiche es hier du	rch. 2) Errät er eir	ı GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck
Grün	ABZUG	FILM		INTERNET
	KUNDE	LEGO		NACHT
	PATIENT	RÖNTGE	N	SCHULTER
Gelb	ASCHE	AUFZUG	j	BAU
	BOSS	FEUER		HASE
	LASER	LIERE		OPER

**SCHUPPEN** 

**ZWIEBEL** 

**FAHNE** 

**TANTE** 

**SEGEL** 

RUTE

DANZIG

SPIEL ID: #22 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:			_	ATUM: JNKTE:
_	_	<b>15</b> gesuchten Wörter zu find mittlung der Punkte findest d		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästcher Ziel-Kästchen:	n: 000 000 00			
ein; wenn es falscl	h ist, streiche es durch.	R 1) Wenn du ein richtiges W 2) Wenn es GRÜN war, steid tner dieses Wort nicht mehr	che es außerd	em in der
ANHÄNGER	BABY	BRÄUTIGAM	BUND	DRECK
EICHEL	FEST	GRUND	HAHN	HEXE
MUTTER	NAPOLEON	NOTE	PFUND	PYRAMIDE
RENTIER	STOCK	TAU	TEMPEL	UHU
URLAUB	VERABREDUNG	WEIHNACHTSMANN	WEIN	ZYLINDER

Schwarz	DRECK	PFUND	WEIHNACHTSMANN
		VERABREDUNG	
	TAU	UHU	URLAUB
	PYRAMIDE	RENTIER	STOCK
	HEXE	MUTTER	NAPOLEON
Gelb	BABY	EICHEL	GRUND
	TEMPEL	WEIN	ZYLINDER
	FEST	HAHN	NOTE
Grün	ANHÄNGER	BRÄUTIGAM	BUND

SPIEL ID: #23 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt _ mehr als _ <b>5</b> _ Fehler r				. Ihr dürft zusammen nicht auf der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:		) ) ) )		
<b>OBERE LISTE</b> - RAT ein; wenn es falsch is UNTEREN LISTE durc	st, streiche es durc	h. 2) Wenn es	GRÜN war, steiche	
ANTARKTIS	BAND	BETT	BIENENSTICH	BRETT
EICHKÄTZCHEN	FALLSCHIRM	HUFEISEN	KICKER	KIEFER
KOCH	KOSTÜM	LIEBE	MAß	NAPOLEON
NEBEL	OSTERN	PILZ	RETTUNG	ROULETTE
SCHNEE	TEXAS	UMHANG	WAAGE	WISSENSCHAFTLER
	dann streiche es h	ier durch. 2) E	rrät er ein GRÜNES	/ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck n brauchst/darfst.
Grün	ANTARKTIS	E	BETT	EICHKÄTZCHEN
	FALLSCHIRM	K1	EFER	KOCH

Grün	ANTARKTIS	BETT	EICHKÄTZCHEN
	FALLSCHIRM	KIEFER	KOCH
	KOSTÜM	TEXAS	WAAGE
Gelb	BAND	BIENENSTICH	BRETT
Geib			
	HUFEISEN	KICKER	LIEBE
	NAPOLEON	OSTERN	PILZ
	RETTUNG	ROULETTE	SCHNEE
		WISSENSCHAFTLER	
Colourous	MAG	NEDEL	LIMILIANIC
Schwarz	MAß	NEBEL	UMHANG

SPIEL ID: #24 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
_	-	m die <u><b>15</b></u> gesuchten Wörter n zu Ermittlung der Punkte fi		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch i	st, streiche es	N HIER 1) Wenn du ein rich durch. 2) Wenn es GRÜN wa ein Partner dieses Wort nicht	ar, steiche es auße	rdem in der
BIENENSTICH	BILD	BOSS	CLUB	DRACHE
EINHORN	GRAD	KNIE	KNOTEN	LIMOUSINE
PONY	REIS	RICHTER	ROLLE	RUTE
SCHATTEN	SCHI	SCHIRM	STAHL	STAR
SUPPE	WALD	WEIHNACHTSMANN	ZENTRUM	ZWIEBEL
Farbe es bei dir hat,	dann streiche	ON HIER.1) Wenn dein Par es hier durch.2) Errät er ei TE, weil auch du es nicht me	n GRÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck
Grün	CLUB	DRACHE	KI	NIE
	PONY	REIS	RC	LLE
	SCHIRM	STAHL	ZWI	EBEL

Grun	CLUB	DRACHE	KNIE
	PONY	REIS	ROLLE
	SCHIRM	STAHL	ZWIEBEL
Gelb	BIENENSTICH	BOSS	GRAD
	KNOTEN	LIMOUSINE	RUTE
	SCHATTEN	SCHI	STAR
	SUPPE	WALD	WEIHNACHTSMANN
		ZENTRUM	
Schwarz	BILD	EINHORN	RICHTER

SPIEL ID: #25 / S SPIELER NAME/I	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	die <u>15</u> gesuchten Wö zu Ermittlung der Punk		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen	: 00000			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du ein i rch. 2) Wenn es GRÜN n Partner dieses Wort r	N war, steiche es auße	erdem in der
AUFZUG	BLAU	BLOCK	BRASILIEN	DOKTOR
EUROPA	FROSCH	GRAS	HUFEISEN	JAGUAR
KIEL	KREIS	LIEBE	NAPOLEON	PAPAGEI
PATRONE	QUALLE	SCHWANZ	SPECK	SPION
STAR	TAFEL	UMSCHLAG	WALD	WURF

Grün	BRASILIEN	EUROPA	FROSCH
	GRAS	KIEL	NAPOLEON
	PATRONE	STAR	UMSCHLAG
Gelb	BLAU	BLOCK	DOKTOR
	HUFEISEN	KREIS	LIEBE
	PAPAGEI	QUALLE	SCHWANZ
	SPECK	SPION	WALD
		WURF	
Schwarz	AUFZUG	JAGUAR	TAFEL

#### BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #26 / Spie SPIELER NAME/N:	eler 1		ı	DATUM: PUNKTE:
	_ Züge Zeit um die <b>_15</b> _ g achen. Regeln zu Ermittl			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist UNTEREN LISTE durch	: WÖRTER VON HIER 1) c, streiche es durch. 2) V n, weil auch dein Partner	Venn es GRÜN war, st dieses Wort nicht mel	eiche es außer hr erraten brau	dem in der ucht/darf.
ANWALT	AUFZUG	BAND	BRETT	ELFENBEIN
ENGLAND	FAUL	HYMNE	KATZE	LEBKUCHEN
NIETE	NOAH	PATRONE	PUPPE	SATELLIT
SCHIMMEL	SCHMETTERLING	SCHOLLE	STADION	STAUB
VERABREDUNG	WANZE	WEIHNACHTEN	WOLKE	ZENTAUR
Farbe es bei dir hat, d	HINWEISE VON HIER. lann streiche es hier durc OBEREN LISTE, weil auc	ch. 2) Errät er ein GR	ÜNES Wort, ze	ichne ein Viereck
Grün	ELFENBEIN	ENGLAND	LE	BKUCHEN
	NOAH	DATDONE		DLIDDE

Schwarz	BAND	SATELLIT	SCHIMMEL
		WOLKE	
	STAUB	VERABREDUNG	WEIHNACHTEN
	NIETE	SCHOLLE	STADION
	FAUL	HYMNE	KATZE
Gelb	ANWALT	AUFZUG	BRETT
	SCHMETTERLING	WANZE	ZENTAUR
	_		-
	NOAH	PATRONE	PUPPE
Grün	ELFENBEIN	ENGLAND	LEBKUCHEN

SPIEL ID: #27 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:		DATUM:
		PUNKTE:
_	z <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte find	
Zug-Kästchen:		
Fehler-Kästchen	: 🗆 🗆 🗆 🗆	
Ziel-Kästchen:		
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtig n ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, nrch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht m	steiche es außerdem in der

AKT	BARREN	BAUMWOLLE	BERLINER	DRACHE
EIS	FRAGEZEICHEN	HAWAII	IRIS	LÖWENZAHN
MOSKAU	PFANNE	PFIRSICH	PILZ	RAUCH
SACK	SCHLOSS	SICHEL	SONNE	STADION
TRAUM	TUNNEL	WEIHNACHTEN	WURM	ZOMBIE

UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	BAUMWOLLE	DRACHE	EIS
	LÖWENZAHN	RAUCH	SICHEL
	SONNE	TRAUM	WEIHNACHTEN
Gelb	AKT	BERLINER	FRAGEZEICHEN
	IRIS	MOSKAU	PFANNE
	PILZ	SACK	SCHLOSS
	STADION	TUNNEL	WURM
		ZOMBIE	
Colouran	DADDEN	11010/077	DEIDCICH
Schwarz	BARREN	HAWAII	PFIRSICH

### **BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN**

SPIEL ID: #28 / SPIELER NAME	•			DATUM: PUNKTE:
ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.				
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästche	en: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es false	RATE WÖRTER VON HI ch ist, streiche es durc durch, weil auch dein F	h. 2) Wenn es G	GRÜN war, steiche es	
ANWALT	BLASE	ВОМВЕ	BRETT	BRILLE
BROT	DIETRICH	EI	ESELSOHR	FEUER
FISCH	GEFÄNGNIS	HÖHLE	KESSEL	KRANKHEIT
KÜKEN	LEHRER	NIETE	PIRAT	PRINZESSIN
RÜCKEN	STAR	TON	ZEHE	ZENTRUM

Schwarz	вомве	BROT	KESSEL
		ZENTRUM	
	RÜCKEN	TON	ZEHE
	LEHRER	PIRAT	PRINZESSIN
	FEUER	GEFÄNGNIS	HÖHLE
Gelb	BLASE	BRETT	ESELSOHR
	KÜKEN	NIETE	STAR
	EI	FISCH	KRANKHEIT
Grün	ANWALT	BRILLE	DIETRICH

SPIEL ID: #29 / Spie SPIELER NAME/N:	ļ	DATUM: PUNKTE:			
	_ Züge Zeit um die <b>_15</b> _ g achen. Regeln zu Ermittlu				
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen:					
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falsch ist	WÖRTER VON HIER 1) \ , streiche es durch. 2) \( \) , weil auch dein Partner (	enn es GRÜN war	, steiche es auße	rdem in der	
BLOCK	DEUTSCHLAND	EIS	FAULTIER	GETRÄNK	
HAUPTSTADT	HERZ	HIMALAYA	HOCHZEIT	KATER	
KELCH	KETCHUP	KLAPPE	KOCH	KOKS	
LEUCHTTURM	MEDIZIN	MITTAG	OHR	POPCORN	
ROSA	SCHULTER	STAUB	WURF	ZYLINDER	
Farbe es bei dir hat, d	HINWEISE VON HIER. 1 ann streiche es hier durc OBEREN LISTE, weil auc	h. 2) Errät er ein (	GRÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck	
Grün	BLOCK	FAULTIE	R	GETRÄNK	
	HERZ	HIMALAY	Ά Ι	HOCHZEIT	
	KOCH	STAUB		ZYLINDER	
Gelb	DEUTSCHLAND	EIS	H	AUPTSTADT	
	KATER	KETCHU	Р	KLAPPE	
	KOKS	MITTAG	ì	OHR	
	POPCORN	ROSA	Ç	SCHULTER	
		WURF			

LEUCHTTURM

MEDIZIN

KELCH

SPIEL ID: #30 / Spieler 1 SPIELER NAME/N: PUNKTE:						
	Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.					
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:		_ 				
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER et, streiche es durch. h, weil auch dein Part	2) Wenn es GRÜN w	ar, steiche es außei	rdem in der		
ANHÄNGER	APFEL	BATTERIE	BAUMWOLLE	CURRY		
ERDE	FLAGGE	FUß	GETRÄNK	KALB		
KRAN	MARATHON	MARMOR	NOAH	PERLE		
PIANO	PICKEL	PONY	SEELE	STAMM		
TULPE	WOLKE	ZENTRUM	ZOMBIE	ZUCKER		
Farbe es bei dir hat,	B HINWEISE VON HIE dann streiche es hier ( r OBEREN LISTE, weil	durch. 2) Errät er e	in GRÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck		
Grün	APFEL	FLAGG	E	FUß		
	GETRÄNK	KRAN		PIANO		
	ZENTRUM	ZOMBI	E Z	ZUCKER		
Gelb	ANHÄNGER	BATTER:	IE BA	UMWOLLE		
	CURRY	MARATH	NC	NOAH		
	PERLE	PICKEL	_	PONY		

# BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

STAMM

WOLKE

KALB

TULPE

MARMOR

SEELE

ERDE

SPIEL ID: #31 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:	
	samt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die <u>1!</u> ehler machen. Regeln zu Erm				
Zug-Kästche	n:				
Fehler-Kästc	hen: 🗌 🗌 🗎 🗎				
Ziel-Kästche	n:				
ein; wenn es fa	- RATE WÖRTER VON HIER alsch ist, streiche es durch. 2 E durch, weil auch dein Partr	2) Wenn es GRÜN wa	r, steiche es auße	erdem in der	
AKT	AMEISE	BIRNE	BOHNE	BRUST	
BULLE	CHINA	EISEN	ERDE	FAHRER	
FEST	HAUPTSTADT	IGEL	KARL	KEIM	
KOKS	KÜRBIS	MARATHON	PIRAT	PUPPE	
SACK	SCHATTEN	VERTRAG	WASSER	ZWERG	
Farbe es bei di	<b>E</b> - GIB HINWEISE VON HIER r hat, dann streiche es hier d rt in der OBEREN LISTE, weil	lurch. 2) Errät er eir	ı GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck	
Grün	BOHNE	BRU	ST	FEST	
	KOKS	KÜRI	BIS	MARATHON	
	PIRAT	PUP	PE	SACK	
Gelb	AMEISE	BIRI	NE	CHINA	
	EISEN	ERD	ÞΕ	FAHRER	
	HAUPTSTAD	T IGE	:L	KARL	
	KEIM	VERTI	RAG	WASSER	
		ZWE	RG		

BULLE

**SCHATTEN** 

AKT

SPIEL ID: #32 / S SPIELER NAME/N	•			ATUM: JNKTE:
		_ <b>15</b> _ gesuchten Wörte Frmittlung der Punkte		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durch	ER 1) Wenn du ein rich  2) Wenn es GRÜN wartner dieses Wort nich  BETRÜGER  ELFENBEIN	ar, steiche es außerd	em in der
INTERNET	LAPPEN	LEUCHTE	LOCH NESS	ROCK
ROSA	SCHÜSSEL	SPRINT	STAR	TAU
TOAST	VULKAN	WANZE	WURZEL	ABFALL
Farbe es bei dir hat	, dann streiche es hie	IER. 1) Wenn dein Pa er durch. 2) Errät er e eil auch du es nicht m	in GRÜNES Wort, zeic	hne ein Viereck

Schwarz	BEIN	BLIND	LAPPEN
		ABFALL	
	SPRINT	WANZE	WURZEL
	LEUCHTE	ROSA	SCHÜSSEL
	BRAUT	BRÜCKE	ELFENBEIN
Gelb	AGENT	BETRÜGER	BOHNE
	TAU	TOAST	VULKAN
	LOCH NESS	ROCK	STAR
Grün	ESELSOHR	GOLF	INTERNET

SPIELER NAM				DATUM: PUNKTE:
			chten Wörter zu finden. Ihr der Punkte findest du auf de	
Zug-Kästcher				
Fehler-Kästcl Ziel-Kästcher		IDO DOO OC		
OBERE LISTE	- RATE WÖRTER		n du ein richtiges Wort errä es GRÜN war, steiche es a	
			es Wort nicht mehr erraten	
BALL	DROHNE	GENIE	GOLD	GRUBE
KIND	KOCH	LAPPEN	LEBKUCHEN	MIKROWELLE
MORGEN	MÜHLE	OBER	ORANGE	PARK
PATRONE	PHÖNIX	RUMKUGELN	SIRENE	STEUER
TEMPO	TRAINER	UMZUG	VOGELSCHEUCHE	WIND
Farbe es bei dir	hat, dann streid	che es hier durch. 2	enn dein Partner ein Wort r 2) Errät er ein GRÜNES Wor 1 es nicht mehr erraten bra	t, zeichne ein Viereck
Grün	GEN	NIE	KOCH	LEBKUCHEN
	MÜŀ	HLE	ORANGE	PARK
	SIR	ENE	TEMPO	WIND
Gelb	ВА	LL	DROHNE	GOLD
	GRU	JBE	KIND	LAPPEN
	MIKRO	WELLE	OBER	PATRONE
	RUMKU	JGELN	STEUER	UMZUG
		\	/OGELSCHEUCHE	

MORGEN

Schwarz

PHÖNIX

**TRAINER** 

SPIEL ID: #34 / Spie SPIELER NAME/N:		TUM: IKTE:			
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler m					
Zug-Kästchen: [Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:					
<b>OBERE LISTE</b> - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.					
BAR	BIENENSTI	CH BLÜTE	COLUMBUS	FROSCH	
GEHIRN	GRAS	HYMNE	KIEL	LIEBE	
MESSER	MÜHLE	NADEL	NAPOLEON	PAUSE	
SCHMETTERLIN	G SCHWEIN	N SCHÄDEL	STADION	STAR	
TAUBE	TISCH	VAMPIR	WAAGE	ÖL	
<b>UNTERE LISTE</b> - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.					
Grün	BLÜTE	COLUMBUS	G G	EHIRN	
	GRAS	HYMNE	ı	LIEBE	
	NADEL	STAR	٦	ΓISCH	
Gelb	BAR	BIENENSTIC	:H FI	ROSCH	
	KIEL	MESSER	NA	POLEON	
	PAUSE	SCHMETTERLI	NG SC	CHWEIN	

**STADION** 

ÖL

**TAUBE** 

VAMPIR

WAAGE

SCHÄDEL

MÜHLE

SPIEL ID: #35 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
_	_	ie <u><b>15</b></u> gesuchten Wör ı Ermittlung der Punkt		
Zug-Kästchen:	000 000 1			
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	ch ist, streiche es dur	IIER 1) Wenn du ein r ch. 2) Wenn es GRÜN Partner dieses Wort n	war, steiche es außer	dem in der
AKT	ANTARKTIS	BAHN	COMPUTER	DAME
FIGUR	GEHIRN	GESCHMACK	HAMBURGER	HYMNE
IGLU	ISLAND	MEDIZIN	MONA LISA	NACHT
POST	RIPPE	RODEO	SATELLIT	SATZ

WASSER

WIKINGER

SCHÜSSEL SUPERHELD URANUS

Grün	GEHIRN	IGLU	NACHT
	RIPPE	SATELLIT	SATZ
	SUPERHELD	URANUS	WIKINGER
Gelb	AKT	ANTARKTIS	BAHN
	COMPUTER	DAME	FIGUR
	HAMBURGER	HYMNE	ISLAND
	POST	RODEO	SCHÜSSEL
		WASSER	
Schwarz	GESCHMACK	MEDIZIN	MONA LISA

SPIEL ID: #36 / Spieler SPIELER NAME/N:	1			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <b>9</b> Zü mehr als <b>5</b> Fehler mach				
Zug-Kästchen:   Fehler-Kästchen:   Ziel-Kästchen:				
<b>OBERE LISTE</b> - RATE WÖ ein; wenn es falsch ist, st UNTEREN LISTE durch, w	reiche es durch. 2)	Wenn es GRÜN wa	r, steiche es auß	erdem in der
BRASILIEN	DRECK	FLUR	HASE	HEXE
KLABAUTERMANN	I KÜKEN	LASER	LONDON	MARX
MINE	MUMIE	PARADE	ROSA	SCHIMMEL
SCHUH	SEELE	SPIEGEL	TANTE	TEMPEL
TUNNEL	WEIN	ZAUBERER	ZAUN	ABFALL
UNTERE LISTE - GIB HII Farbe es bei dir hat, danr um dieses Wort in der OB	n streiche es hier du	rch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck
Grün	FLUR	KLABAUTERN	<b>MANN</b>	MARX
	MINE	ROSA		TANTE
	TUNNEL	WEIN		ZAUN

FLUR	KLABAUTERMANN	MARX
MINE	ROSA	TANTE
TUNNEL	WEIN	ZAUN
BRASILIEN	DRECK	HEXE
KÜKEN	LASER	LONDON
MUMIE	PARADE	SCHIMMEL
SEELE	SPIEGEL	TEMPEL
	ZAUBERER	
HASE	SCHUH	ABFALL
	MINE TUNNEL  BRASILIEN KÜKEN MUMIE SEELE	MINE ROSA TUNNEL WEIN  BRASILIEN DRECK KÜKEN LASER MUMIE PARADE SEELE SPIEGEL ZAUBERER

SPIEL ID: #37 / Spieler 1 SPIELER NAME/N: PUNKT				
			Vörter zu finden. Ihr nkte findest du auf de	dürft zusammen nicht er ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen	: 000 00			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durc	h. 2) Wenn es GR	in richtiges Wort errä .ÜN war, steiche es a t nicht mehr erraten	
BECKEN	BILD	BOCK	GERUCH	GETRÄNK
HUT	INSEKT	JAHR	KNOTEN	LIMONADE
MITTAG	MÜCKE	NOAH	ORGAN	PARK
PEITSCHE	PUNKT	RECHNUNG	RUMKUGELN	SPHINX
SPRINGER	STADION	STAMM	WEIN	WOLKE
Farbe es bei dir ha	t, dann streiche es hi	ier durch. 2) Errä	ein Partner ein Wort r t er ein GRÜNES Wor cht mehr erraten brau	t, zeichne ein Viereck
Grün	BILD	ВС	OCK	GERUCH
	JAHR	LIMC	NADE	MÜCKE
	NOAH	OR	GAN	STAMM
Gelb	BECKEN	CET	RÄNK	HUT
Geib				
	INSEKT		OTEN	MITTAG
	PEITSCHE		INUNG	RUMKUGELN
	SPHINX	STA	DION	WEIN
		WC	DLKE	

PUNKT

**SPRINGER** 

PARK

SPIEL ID: #38 / S	•			DATUM: PUNKTE:
	. <b>9</b> Züge Zeit um die <b>1</b> machen. Regeln zu Err			
Zug-Kästchen:		10		
Fehler-Kästchen	: 00000			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HIER ist, streiche es durch. rch, weil auch dein Part	2) Wenn es GRÜN war	, steiche es auß	erdem in der
AKT	BART	BUND	DECKEL	FAUL
GARTEN	HAUPTSTADT	HEXE	IROKESE	ISLAND
KIRSCHE	KREUZZUG	MARK	MUTTER	MÜCKE
OHR	OLIVE	OPER	PEKING	QUALLE
RASIERER	ROLLE	ROLLSTUHL	WEIN	WERWOLF
Farbe es bei dir hat	GIB HINWEISE VON HIE t, dann streiche es hier der OBEREN LISTE, wei	durch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, z	zeichne ein Viereck
Grün	BART	GARTEN	HA	UPTSTADT
	HEXE	ISLAND		KIRSCHE
	KREUZZUG	ROLLE	R	OLLSTUHL
Gelb	AKT	BUND		DECKEL

**IROKESE** 

MÜCKE

QUALLE

WERWOLF

**PEKING** 

MARK

OLIVE

WEIN

**RASIERER** 

FAUL

MUTTER

**OPER** 

OHR

SPIEL ID: #39 / Spie SPIELER NAME/N:	eler 1			DATUM: PUNKTE:
_	_ Züge Zeit um die <u><b>15</b></u> g achen. Regeln zu Ermittli			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
•	, streiche es durch. 2) W , weil auch dein Partner d BAYERN		•	
FRANKREICH	FUß	GLÜCK	GOETHE	HAI
HOSE	KAFFEE	KICKER	KIEFER	KRAGEN
KÄFER	LIFT	MITTAG	PFEIFE	RIPPE
SCHÄDEL	SHAKESPEARE	SUSHI	TAUBE	ABFALL
	HINWEISE VON HIER. 1			

um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	BAYERN	DIETRICH	EINSTEIN
	GLÜCK	KAFFEE	KÄFER
	PFEIFE	SHAKESPEARE	TAUBE
Gelb	AGENT	FUß	GOETHE
	HAI	HOSE	KICKER
	KIEFER	KRAGEN	LIFT
	RIPPE	SCHÄDEL	SUSHI
		ABFALL	
Schwarz	ERDBEBEN	FRANKREICH	MITTAG

SPIEL ID: #40 / SPIELER NAME,	DATUM: PUNKTE:			
	nt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die <sub>-</sub> er machen. Regeln zu Er			
Zug-Kästchen:	000 000 0	] [		
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	RATE WÖRTER VON HIER ch ist, streiche es durch. lurch, weil auch dein Par	2) Wenn es GR	ÜN war, steiche es a	ußerdem in der
ANWALT	ARMEE	BLAU	вомве	BREMSE
BRETT	CAESAR	DIEB	GERUCH	HOCHHAUS
KNIE	KRAFTWERK	KRAGEN	LIFT	NYLON
ORIENT	PERLE	PIZZA	SPION	TASCHE
TATORT	TAUBE	TIGER	WERWOLF	WIKINGER
Farbe es bei dir h	GIB HINWEISE VON HI at, dann streiche es hier n der OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck
Grün	ANWALT	Al	RMEE	BRETT
	GERUCH	ŀ	KNIE	PIZZA
	TASCHE	TA	TORT	TIGER
Gelb	BLAU	В	OMBE	CAESAR
	DIEB	НОС	CHHAUS	KRAGEN
	LIFT	N	YLON	ORIENT
	PERLE	S	PION	TAUBE
		WIK	KINGER	

KRAFTWERK

WERWOLF

BREMSE

SPIEL ID: #41 / Spieler NAME/N					DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt mehr als <u>5</u> Fehler					
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:					
OBERE LISTE - RATein; wenn es falsch UNTEREN LISTE dur	ist, streich	e es durch. 2) W	enn es GRÜN war,	steiche es auße	rdem in der
ASCHE		BANK	CLEOPATRA	COMIC	DAUMEN
DECKE		FEST	JOCKEY	JUNGE	KNETE
MEXIKO		MUMIE	MUND	OSTERN	PICKEL
PIRAT		ROHR	ROST	RÜCKEN	SCHNECKE
SCHNEEWITT	CHEN	STADION	STAMM	SUPPE	TROLL
UNTERE LISTE - G Farbe es bei dir hat, um dieses Wort in d	dann stre	iche es hier durch	n. 2) Errät er ein G	RÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	DAUI	MEN	FEST		MUMIE
	PIR	AT	ROST		RÜCKEN
	SCHNI	ECKE	STADION		TROLL
Gelb	ASC	HE	BANK		CLEOPATRA

DECKE

**OSTERN** 

SCHNEEWITTCHEN

SUPPE

**MEXIKO** 

**JUNGE** 

**PICKEL** 

STAMM

MUND

COMIC

KNETE

ROHR

**JOCKEY** 

SPIEL ID: #42 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt _ mehr als _ <b>5</b> _ Fehler r				hr dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RAT ein; wenn es falsch is UNTEREN LISTE durc	st, streiche es durch	n. 2) Wenn es Gl	RÜN war, steiche es	
AFFE	ANTARKTIS	ANTIKE	APFEL	BIER
COMIC	EISEN	FAHRRAD	FALKE	FAUL
GEIGE	HERKULES	KICKER	LEGO	MAULWURF
NAPOLEON	PEKING	PFLASTER	PRÄSIDENT	RASIERER
RUMKUGELN	SEELE	SEIL	TEXAS	WEIHNACHTEN
	dann streiche es hie	er durch. 2) Errä	it er ein GRÜNES W	t rät, sag ihm welche /ort, zeichne ein Viereck rauchst/darfst.
Grün	ANTARKTIS		ANTIKE	APFEL
	FAHRRAD		FAUL	GEIGE
	KICKER		LEGO	PRÄSIDENT

	MAULWURF RASIERER	NAPOLEON SEELE	PFLASTER SEIL
	MAULWURF	NAPOLEON	PFLASTER
	EISEN	FALKE	HERKULES
Gelb	AFFE	BIER	COMIC
	RICKER	LEGO	INSIDENT
	KICKER	LEGO	PRÄSIDENT
Gran	FAHRRAD	FAUL	GEIGE
Grün	ANTARKTIS	ANTIKE	APFEL

SPIEL ID: #43 / Spiel SPIELER NAME/N:		DATUM: PUNKTE:		
_	_	• <b>15</b> gesuchten Wörter zu Ermittlung der Punkte finde		
Zug-Kästchen:  Fehler-Kästchen:  Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist,	streiche es durch	ER 1) Wenn du ein richtige n. 2) Wenn es GRÜN war, artner dieses Wort nicht m	steiche es auße	rdem in der
AMBOSS	ATLAS	BLASE	BUTTER	DIEB
IRIS	JAGUAR	KLABAUTERMANN	KLAPPE	KOSMETIK
KRANKENHAUS	LAPPEN	LASTER	LEHRER	LIEBE
MAUS	NIETE	PONY	RASEN	SCHLEUDER
SCHLIPPEN	SCHÜSSEI	SOCKE	STOLLEN	STRAGE

Grün	AMBOSS	BUTTER	IRIS
	KLABAUTERMANN	KRANKENHAUS	MAUS
	RASEN	SCHUPPEN	STRAßE
Gelb	BLASE	DIEB	JAGUAR
	KLAPPE	LAPPEN	LASTER
	LEHRER	LIEBE	NIETE
	SCHLEUDER	SCHÜSSEL	SOCKE
		STOLLEN	
Schwarz	ATLAS	KOSMETIK	PONY

SPIEL ID: #44 / SPIELER NAME/	•			ATUM: JNKTE:
		die <u>15</u> gesuchten Wör u Ermittlung der Punkte		
Zug-Kästchen:	000 000			
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	ch ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du ein ri rch. 2) Wenn es GRÜN Partner dieses Wort ni BAUER	war, steiche es außerd	em in der
ВОСК	BOHNE	BOTSCHAFT	COMPUTER	DIEB
FEDER	HAMMER	JAHR	KAROTTE	KATER
LIFT	MARX	ORANGE	PAPAGEI	RADIO
RÜCKEN	STAMM	STUHL	WEIN	ZIEGE
Farbe es bei dir h	at, dann streiche es	N HIER. 1) Wenn dein F hier durch. 2) Errät er , weil auch du es nicht r	ein GRÜNES Wort, zeic	hne ein Viereck
Grün	API	FEL C	OMPUTER	DIEB
	JAI	HR	LIFT	MARX

Grün	APFEL	COMPUTER	DIEB
	JAHR	LIFT	MARX
	RADIO	STUHL	ZIEGE
Gelb	AGENT	BAUER	BAYERN
	BLÜTE	BOCK	BOHNE
	HAMMER	KAROTTE	ORANGE
	PAPAGEI	RÜCKEN	STAMM
		WEIN	
Schwarz	BOTSCHAFT	FEDER	KATER

SPIEL ID: #45 / Spi SPIELER NAME/N:		ı	DATUM: PUNKTE:	
_	D Züge Zeit um die <b>15</b> nachen. Regeln zu Ermitt	_		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER 1) t, streiche es durch. 2) n, weil auch dein Partnei	Wenn es GRÜN war, s	teiche es außer	dem in der
AKT	ASTRONAUT	BAUMWOLLE	BECKEN	BETRÜGER
BOTSCHAFT	BRUDER	DDR	ERDE	FONDUE
GEHALT	GESCHICHTE	GRUND	HELM	KATER

**RATTE** 

**SCHWANZ** 

RIPPE

STIFT

**RUSSLAND** 

UHR

**PAPAGEI** 

**SCHMETTERLING** 

LÖFFEL

SAHARA

Grün	AKT	ASTRONAUT	BETRÜGER
	BRUDER	GRUND	HELM
	LÖFFEL	PAPAGEI	SAHARA
Gelb	BECKEN	BOTSCHAFT	DDR
	ERDE	FONDUE	KATER
	RATTE	RIPPE	RUSSLAND
	SCHMETTERLING	SCHWANZ	STIFT
		UHR	
Schwarz	BAUMWOLLE	GEHALT	GESCHICHTE

### BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #46 / SPIELER NAME	•			DATUM: PUNKTE:
	nt <b>9</b> Züge Zeit um die er machen. Regeln zu			dürft zusammen nicht er ersten Seite.
Zug-Kästchen:	000 000 0			
Fehler-Kästche	en: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es fals	RATE WÖRTER VON HI ch ist, streiche es durc durch, weil auch dein P BAU FERNSEHEN	h. 2) Wenn es GR	kÜN war, steiche es a	außerdem in der
KUNDE	LIMONADE	MÜCKE	NACHBAR	NAPOLEON
SATTEL	SPECK	STAR	STUDENT	TELESKOP
TURM	VEILCHEN	WIRT	WURM	WÜRFEL
Farbe es bei dir h	- GIB HINWEISE VON H nat, dann streiche es hi n der OBEREN LISTE, v	er durch. 2) Errä	t er ein GRÜNES Wo	rt, zeichne ein Viereck
Grün	ARMEE		BAU	HAI

Grün	ARMEE	BAU	HAI
	KANADA	LIMONADE	NAPOLEON
	SPECK	STAR	STUDENT
Gelb	BECKEN	BIRNE	BRUDER
	COMIC	KRAWATTE	KUNDE
	MÜCKE	SATTEL	TURM
	VEILCHEN	WIRT	WURM
		WÜRFEL	
Schwarz	FERNSEHEN	NACHBAR	TELESKOP

SPIEL ID: #47 / SPIELER NAME,	•			DATUM: PUNKTE:
			n Wörter zu finden. Ihr dür Punkte findest du auf der e	
Zug-Kästchen: Fehler-Kästche Ziel-Kästchen:	en:			
ein; wenn es false	ch ist, streiche es d	durch. 2) Wenn es (	ein richtiges Wort errätst GRÜN war, steiche es auße ort nicht mehr erraten bra	rdem in der
ANHÄNGER	ASCHE	AUFNAHME	BLITZ	FESSEL
GANG	HERZ	HOLLYWOOD	HUFEISEN	IROKESE
KETCHUP	KISTE	KOSMETIK	KUNST	KÜRBIS
LIEBE	LOCH NESS	MAUS	MONA LISA	NOTE
RÖMER	TISCH	TULPE	WEIHNACHTSMANN	WIKINGER
Farbe es bei dir h	at, dann streiche	es hier durch. 2) Er	dein Partner ein Wort rät, rät er ein GRÜNES Wort, zo nicht mehr erraten brauchs	eichne ein Viereck
Grün	ANHÄNGEF	₹	BLITZ	GANG
	HERZ		KISTE	KOSMETIK
	KUNST	1	KÜRBIS	WIKINGER

Grün	ANHANGER	BLITZ	GANG
	HERZ	KISTE	KOSMETIK
	KUNST	KÜRBIS	WIKINGER
Gelb	ASCHE	FESSEL	HUFEISEN
	IROKESE	KETCHUP	LOCH NESS
	MAUS	MONA LISA	NOTE
	RÖMER	TISCH	TULPE
		WEIHNACHTSMANN	
Schwarz	AUFNAHME	HOLLYWOOD	LIEBE

SPIEL ID: #48 / Sp SPIELER NAME/N:	ieler 1			DATUM: PUNKTE:
	<b>9</b> _ Züge Zeit um die <b>_15</b> nachen. Regeln zu Ermi			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER : st, streiche es durch. 2 h, weil auch dein Partn	) Wenn es GRÜN	war, steiche es au	ßerdem in der
BARON	BAYERN	ВОСК	BREMSE	BROT
COLUMBUS	DACHSCHADEN	DANZIG	EIFFELTURM	FAHRER
GIFT	GOLF	HELM	HERBST	LASTER
LEUCHTTURM	MEDIZIN	PFLASTER	RASIERER	REVOLUTION
SCHIFF	STOCK	TAG	VERBAND	WIND
Farbe es bei dir hat,	B HINWEISE VON HIER dann streiche es hier d er OBEREN LISTE, weil a	urch. 2) Errät er	ein GRÜNES Wort	, zeichne ein Viereck
Grün	ВОСК	BR	ОТ	EIFFELTURM
	FAHRER	GC	)LF	PFLASTER
	REVOLUTION	TA	AG	WIND
Gelb	BARON	BAY	ERN	BREMSE
	COLUMBUS	DACHSO	CHADEN	DANZIG
	GIFT	HE	LM	HERBST
	LASTER	LEUCH	TTURM	RASIERER
		STO	OCK	

SCHIFF

**VERBAND** 

MEDIZIN

SPIEL ID: #49 / Spie SPIELER NAME/N:	eler 1			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma				r dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATE ein; wenn es falsch ist UNTEREN LISTE durch	, streiche es durch. 2	2) Wenn es GRÜN	war, steiche es	
AUSTRALIEN	BACH	BART	BOGEN	BUCH
COLUMBUS	FLUSS	GAS	JAGUAR	KAMPF
KANADA	KEKS	KIEFER	LEDER	LEUCHTTURM
MOSKAU	NUSS	OSTERN	PARISER	ROT
RUMKUGELN	SCHLEUDER	SCHÄDEL	STRAUß	WÄSCHE
UNTERE LISTE - GIB Farbe es bei dir hat, d um dieses Wort in der	ann streiche es hier d	lurch. 2) Errät er	ein GRÜNES Wo	ort, zeichne ein Viereck
Grün	BACH	BOG	EN	COLUMBUS
	KEKS	LEDI	ĒR	PARISER
	ROT	SCHÄ	DEL	STRAUß
Gelb	BUCH	FLUS	SS	GAS
	JAGUAR	KAM	PF	KANADA
	KIEFER	MOSk		NUSS
	OSTERN	RUMKU		SCHLEUDER
		WÄSO		3 <b>3. 3 2.</b> .
			_	

BART

LEUCHTTURM

AUSTRALIEN

SPIEL ID: #50 / Sp SPIELER NAME/N:			I	DATUM: PUNKTE:
_	_	lie <u><b>15</b></u> gesuchten Wörter zu u Ermittlung der Punkte finde		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	st, streiche es dur	IIER 1) Wenn du ein richtige ch. 2) Wenn es GRÜN war, s Partner dieses Wort nicht me	steiche es auße	rdem in der
BIENENSTICH	CODE	EICHE	FLAGGE	GARTEN
HAFEN	HAHN	HASE	KISTE	KREUZZUG
LASER	NYLON	OBER	PATIENT	PAUSE
PFANNE	PRÄSIDENT	RADIO	SCHUPPEN	SPECK
TSCHECHIEN	WERWOLF	WISSENSCHAFTLER	WOLKE	ZAHNARZT
Farbe es bei dir hat,	dann streiche es l	HIER. 1) Wenn dein Partne nier durch. 2) Errät er ein G weil auch du es nicht mehr e	RÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck
Grün	CODE	FLAGGE		GARTEN
	HAHN	PAUSE		PRÄSIDENT
	SPECK	WISSENSCHAF	TLER	ZAHNARZT
Gelb	EICHE	HAFEN		HASE
	KISTE	NYLON		OBER
	PATIENT	PFANNE		RADIO
	SCHUPPEN	TSCHECHIE	N	WERWOLF
		WOLKE		

KREUZZUG

LASER

BIENENSTICH

SPIEL ID: #5:	•			DATUM: PUNKTE:
	amt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die hler machen. Regeln zu I			
Zug-Kästcher	n:			
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästcher	n:			
ein; wenn es fa	- RATE WÖRTER VON HII Ilsch ist, streiche es durch E durch, weil auch dein Pa	n. 2) Wenn es GRÜ	N war, steiche es au	ßerdem in der
ANWALT	DACHSCHADEN	DIETRICH	FEST	FLASCHE
FUCHS	HUND	IGLU	KALB	KARNEVAL
KUH	LEBKUCHEN	MEDIZIN	MESSER	NADEL

ROST

WIRT

SHAKESPEARE

ZEHE

SOFIA

**ZWERG** 

OPER

STRAßE

**PARADIES** 

**UMSCHLAG** 

Grün	DACHSCHADEN	LEBKUCHEN	MEDIZIN
	MESSER	NADEL	PARADIES
	ROST	SOFIA	WIRT
Gelb	ANWALT	DIETRICH	FUCHS
	HUND	IGLU	KALB
	KARNEVAL	KUH	OPER
	SHAKESPEARE	STRAßE	ZEHE
		ZWERG	
Schwarz	FEST	FLASCHE	UMSCHLAG

SPIEL ID: #52 / Spiele SPIELER NAME/N:	r 1			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Z mehr als <u>5</u> Fehler mac				
Zug-Kästchen: [				
OBERE LISTE - RATE W ein; wenn es falsch ist, s UNTEREN LISTE durch, v	treiche es durch. 2)	Wenn es GRÜN war, s	teiche es außer	dem in der
AKT	ASCHE	BALLON	BAU	CURRY
DEUTSCHLAND	DRACHE	FEST	GEIGE	HIMALAYA
KARTE	KEKS	KERZE	KUPFER	KÄSE
PARISER	ROLLSTUHL	SCHMUGGLER	STROM	TIERARZT
TISCH	TURM	VIRUS	ZAHN	ZUG
UNTERE LISTE - GIB H Farbe es bei dir hat, dan um dieses Wort in der O	n streiche es hier du	rch. 2) Errät er ein GR	ÜNES Wort, ze	ichne ein Viereck
Grün	BALLON	DRACHE	<b>.</b>	HIMALAYA
	KARTE	KFKS		KUPFFR

Grün	BALLON	DRACHE	HIMALAYA
	KARTE	KEKS	KUPFER
	PARISER	ROLLSTUHL	ZUG
Gelb	AKT	ASCHE	BAU
	CURRY	DEUTSCHLAND	FEST
	GEIGE	KERZE	KÄSE
	SCHMUGGLER	STROM	TIERARZT
		TISCH	
Schwarz	TURM	VIRUS	ZAHN

SPIEL ID: #53 / Spi SPIELER NAME/N:	eler 1			DATUM: PUNKTE:
		die <b>_15</b> _ gesuchten Wört zu Ermittlung der Punkte		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	t, streiche es du	HIER 1) Wenn du ein ri urch. 2) Wenn es GRÜN n Partner dieses Wort ni	war, steiche es auß	Berdem in der
ASTRONAUT	BANANE	BUCH	DECKEL	FERNSEHEN
FUTTER	HAHN	HUND	KNIE	KRÄHE
LEHRER	LKW	ORANGE	PFERD	PINSEL
REVOLUTION	ROM	ROT	SAHARA	SATELLIT
STROM	TEMPEL	VERABREDUNG	ZAUBERER	ZWERG
UNTERE LISTE - GIE	B HINWEISE VO	N HIER. 1) Wenn dein F	Partner ein Wort rät	, sag ihm welche

Grün	ASTRONAUT	DECKEL	KRÄHE
	LKW	REVOLUTION	SATELLIT
	STROM	TEMPEL	ZWERG
Gelb	BANANE	BUCH	FERNSEHEN
	FUTTER	HAHN	HUND
	KNIE	LEHRER	PFERD
	PINSEL	ROM	SAHARA
		ZAUBERER	
Schwarz	ORANGE	ROT	VERABREDUNG

SPIEL ID: #54 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
	t <u><b>9</b></u> Züge Zeit um di r machen. Regeln zu			Ihr dürft zusammen nicht uf der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästcher	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falscl	ATE WÖRTER VON HI h ist, streiche es durc urch, weil auch dein F BUCH	h. 2) Wenn es	GRÜN war, steiche	
GENIE	JOCKEY	JOKER	KLINGE	KOHL
KUPFER	LIMONADE	MARX	MELONE	MIKROWELLE
MUMIE	NIETE	ROHR	TASSE	TREIBHAUS
TROLL	URKNALL	WEIN	ZIEGE	ZYLINDER
Farbe es bei dir ha		ier durch. 2) Er	rät er ein GRÜNES	ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck brauchst/darfst.

Grün	BANANE	BUCH	JOCKEY
	JOKER	KUPFER	MIKROWELLE
	ROHR	TASSE	TREIBHAUS
Call	DLID C	ELITTED.	CELIEDN
Gelb	BURG	FUTTER	GEHIRN
	GENIE	KLINGE	LIMONADE
	MARX	MELONE	MUMIE
	NIETE	URKNALL	ZIEGE
		ZYLINDER	
Schwarz	KOHL	TROLL	WEIN

SPIEL ID: #55 / S SPIELER NAME/N				DATUM: PUNKTE:
	<b>9</b> Züge Zeit um die <u>1</u> machen. Regeln zu Erm			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	TE WÖRTER VON HIER ist, streiche es durch. 2 ch, weil auch dein Partr	2) Wenn es GRÜN	war, steiche es auß	erdem in der
AUFNAHME	BALL	BIKINI	CLEOPATRA	FEST
GOLF	HOLLYWOOD	KAROTTE	KIRSCHE	KÄSE
MANDELN	MARSCH	MORGEN	PARISER	PASS
PISTOLE	REGENBOGEN	ROBOTER	RODEO	SACK
SATELLIT	STAMM	STÄNDER	WAL	WIKINGER
Farbe es bei dir hat,	IB HINWEISE VON HIER , dann streiche es hier d ler OBEREN LISTE, weil	durch. 2) Errät er	ein GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck
Grün	CLEOPATRA	K	ÄSE	MARSCH
	PISTOLE	RC	DEO	SACK
	SATELLIT	V	VAL	WIKINGER

Grün	CLEOPATRA	KÄSE	MARSCH
	PISTOLE	RODEO	SACK
	SATELLIT	WAL	WIKINGER
Gelb	AUFNAHME	BALL	FEST
	HOLLYWOOD	KAROTTE	KIRSCHE
	MANDELN	MORGEN	PARISER
	PASS	REGENBOGEN	ROBOTER
		STÄNDER	
Schwarz	BIKINI	GOLF	STAMM

SPIEL ID: #56 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	die <u><b>15</b></u> gesuchten W zu Ermittlung der Pun		dürft zusammen nicht er ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästcher	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsc	h ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du ein urch. 2) Wenn es GRÜ n Partner dieses Wort	JN war, steiche es a	
ARM	BATTERIE	COMIC	EI	ERBSE
ERDE	FEST	ISLAND	KETTE	KNOTEN
KRISTALL	KÄFER	LOCH NESS	MILCH	MILLIONÄR
MINE	OPER	PFANNE	SCHEIBE	SCHLÜSSEL
TOD	URANUS	WIND	ZENTRUM	ZOMBIE
UNTERE LISTE -	GIB HINWEISE VO	N HIER. 1) Wenn deii	n Partner ein Wort r	ät, sag ihm welche

Grün	BATTERIE	ERBSE	ISLAND
	KRISTALL	LOCH NESS	MINE
	PFANNE	ZENTRUM	ZOMBIE
Gelb	ARM	COMIC	EI
	ERDE	FEST	KNOTEN
	KÄFER	MILCH	MILLIONÄR
	OPER	SCHEIBE	TOD
		URANUS	
Schwarz	KETTE	SCHLÜSSEL	WIND

SPIEL ID: #57 / SPIELER NAME	•		DATUM: PUNKTE:	
_	_	_	n Wörter zu finden. Ih Punkte findest du auf	ır dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästche	en: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es fals	ch ist, streiche es	durch. 2) Wenn es C	ein richtiges Wort er GRÜN war, steiche es ort nicht mehr errate	
AMEISE	AUGE	BULLE	COLUMBUS	GEWEHR
JAHR	LIFT	LIMOUSINE	MAUS	MIKROWELLE
MODELL	NADEL	NAPOLEON	NYLON	ORANGE
PATRONE	PICKEL	PUPPE	ROLLE	RUMKUGELN
SENF	TAUCHER	WURM	WURST	WURZEL
IINTERF LISTE	- GIR HINWEISE W	/ON HIER 1) Wenn	dein Partner ein Wort	rät sag ihm welche

Grün	AMEISE	GEWEHR	JAHR
	LIFT	LIMOUSINE	NAPOLEON
	NYLON	RUMKUGELN	TAUCHER
Gelb	BULLE	COLUMBUS	MAUS
	MIKROWELLE	MODELL	NADEL
	ORANGE	PATRONE	PICKEL
	PUPPE	ROLLE	SENF
		WURZEL	
Schwarz	AUGE	WURM	WURST

SPIEL ID: #58 SPIELER NAMI	•			DATUM: PUNKTE:	
hr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht nehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.					
Zug-Kästchen	: 000000				
Fehler-Kästch	en: 🗌 🗌 🗎 🗎				
Ziel-Kästchen	: 000000				
ein; wenn es fal	sch ist, streiche es d	urch. 2) Wenn es	u ein richtiges Wort err GRÜN war, steiche es a Vort nicht mehr errater		
ASS	AUFZUG	BAYERN	BLIND	BLUES	
BRUDER	ENGLAND	GESICHT	HOLZFÄLLER	INDIEN	
JAGUAR	KETCHUP	KOMET	KREIS	LÖSUNG	
MEXIKO	MUSKETIER	PERLE	PLATTE	SCHWESTER	
SUSHI	TAFEL	TASCHE	WIND	WÄSCHE	

Grün	ENGLAND	KETCHUP	KOMET
	PERLE	SCHWESTER	TAFEL
	TASCHE	WIND	WÄSCHE
Gelb	ASS	BAYERN	BLIND
	BLUES	BRUDER	GESICHT
	INDIEN	JAGUAR	KREIS
	LÖSUNG	MEXIKO	PLATTE
		SUSHI	
Schwarz	AUFZUG	HOLZFÄLLER	MUSKETIER

SPIEL ID: #59 / Spi SPIELER NAME/N:	eler 1			OATUM: JNKTE:
		<b>5</b> _ gesuchten Wörter zu ittlung der Punkte finde		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	t, streiche es durch. 2	1) Wenn du ein richtige 2) Wenn es GRÜN war, ier dieses Wort nicht m	steiche es außerd	em in der
ANGEL	AUSTRALIEN	BLIND	FAULTIER	GRAD
HERBST	JAHR	MARATHON	PERLE	POLSTER
PRINZESSIN	RIESE	ROMAN	SATTEL	SCHI
SEELE	SPIEGEL	STETHOSKOP	STEUER	TEXAS
TORTE	URLAUB	WIRTSCHAFT	WÄSCHE	ÄGYPTEN
Farbe es bei dir hat, o	dann streiche es hier d	R. 1) Wenn dein Partne lurch. 2) Errät er ein G auch du es nicht mehr	RÜNES Wort, zeid	hne ein Viereck
Grün	ANGEL	JAHR	MA	RATHON
	RIESE	SCHI	S	SEELE
	SPIEGEL	URLAUB	W	ÄSCHE
Gelb	AUSTRALIEN	BLIND	(	GRAD
	HERBST	PERLE	PC	DLSTER
	ROMAN	SATTEL	STE	ГНОЅКОР
	TEXAS	TORTE	WIR	TSCHAFT

FAULTIER

Schwarz

ÄGYPTEN

**PRINZESSIN** 

**STEUER** 

SPIEL ID: #60 / S SPIELER NAME/N	•			DATUM: PUNKTE:
		e <u><b>15</b></u> gesuchten Wörter Ermittlung der Punkte fir		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen Ziel-Kästchen:	: 000 000 0			
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durc	IER 1) Wenn du ein richt h. 2) Wenn es GRÜN wa Partner dieses Wort nicht	r, steiche es auß	erdem in der
AGENT	ВОСК	DAUMEN	DROHNE	FISCH
GANGSTER	GRAS	GRIECHENLAND	HAWAII	KREBS
KÖNIG	LIEBE	MIKROWELLE	MUND	NAPOLEON
NOAH	PARADIES	PLASTIK	POST	SCHULE
SCHULTER	SCHUPPEN	SEGEL	STUDENT	TIGER
Farbe es bei dir hat	t, dann streiche es h	HIER. 1) Wenn dein Part ier durch. 2) Errät er eir weil auch du es nicht mel	n GRÜNES Wort, z	zeichne ein Viereck
Grün	DROHNI	E FISC	CH (	GANGSTER
	HAWAI	I KÖNI	IG .	MUND
	PLASTI	< SEGI	≣L	STUDENT
Gelb	AGENT	ВОС	K	DAUMEN
	GRAS	LIEB	E M	IKROWELLE
	NAPOLEC	NOA NOA	Н	PARADIES
	POST	SCHU	LE	SCHULTER
		SCHUP	PEN	

KREBS

**TIGER** 

GRIECHENLAND

SPIEL ID: #61 / Spie SPIELER NAME/N:	eler 1			DATUM: PUNKTE:
_	_	_	Vörter zu finden. Ihr dü nkte findest du auf der	
Zug-Kästchen: [				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist	, streiche es dur	ch. 2) Wenn es GR	n richtiges Wort erräts ÜN war, steiche es auß t nicht mehr erraten br	erdem in der
CAESAR	DECKE	GIFT	GLETSCHER	HAI
HAUPTSTADT	HELM	HERKULES	HUFEISEN	KAROTTE
KLAPPE	LAND	LÄUFER	MIKROWELLE	ORGAN
PARK	PATIENT	RADIO	ROMAN	RÖNTGEN
SCHI	SEIL	THEATER	ZAHN	ZAHNARZT

Schwarz	HUFEISEN	LAND	RADIO
		ZAHNARZT	
	ROMAN	SCHI	ZAHN
	KLAPPE	ORGAN	PATIENT
	HELM	HERKULES	KAROTTE
Gelb	CAESAR	GIFT	GLETSCHER
	RÖNTGEN	SEIL	THEATER
	LÄUFER	MIKROWELLE	PARK
Grün	DECKE	HAI	HAUPTSTADT

SPIEL ID: #62 / SPIELER NAME,	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	_	en Wörter zu finden. Ihr dür r Punkte findest du auf der e	
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	ch ist, streiche es	durch. 2) Wenn es	du ein richtiges Wort errätst s GRÜN war, steiche es auße Wort nicht mehr erraten bra	rdem in der
BERLINER	BRAND	CURRY	DACHBODEN	DDR
DIAMANT	ERDNUSS	FINGERHUT	HERING	HOSE
KRANKHEIT	KREUZZUG	LEITER	LINSE	MAULWURF
MITTAG	NASE	ORANGE	SCHMETTERLING	TINTE
UMZUG	VENUS	WELLE	WISSENSCHAFTLER	ZELLE
Farbe es bei dir h	at, dann streiche	es hier durch. 2) I	n dein Partner ein Wort rät, Errät er ein GRÜNES Wort, ze s nicht mehr erraten brauchs	eichne ein Viereck

Schwarz	HOSE	KRANKHEIT	UMZUG
		VENUS	
	NASE	ORANGE	SCHMETTERLING
	LINSE	MAULWURF	MITTAG
	HERING	KREUZZUG	LEITER
Gelb	BERLINER	CURRY	ERDNUSS
	WELLE	WISSENSCHAFTLER	ZELLE
	DIAMANT	FINGERHUT	TINTE
Grün	BRAND	DACHBODEN	DDR

SPIEL ID: #63 / Spiel SPIELER NAME/N:	ler 1			DATUM: PUNKTE:
	_		Wörter zu finden. Ihr d unkte findest du auf dei	
Zug-Kästchen:  Fehler-Kästchen:  Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist,	streiche es durch	. 2) Wenn es G	ein richtiges Wort errät RÜN war, steiche es au ort nicht mehr erraten b	Berdem in der
BAYERN	BECKEN	BIER	ELFENBEIN	FAUL
FERNSEHEN	GEHIRN	GLÜCK	HASE	KIRCHE
KOCH	KUSS	OLIVE	PARADE	POPCORN
RING	SATURN	STAR	STETHOSKOP	TAFEL
TASCHE	TRAINER	TRIP	WURF	ÖL
Farbe es bei dir hat, da	ann streiche es hie	er durch. 2) Err	dein Partner ein Wort rä ät er ein GRÜNES Wort, iicht mehr erraten braud	, zeichne ein Viereck
Grün	BAYERN	i	FAUL	GLÜCK
	KUSS	P.A	ARADE	SATURN
	STAR	TR	AINER	ÖL

Grün	BAYERN	FAUL	GLÜCK
	KUSS	PARADE	SATURN
	STAR	TRAINER	ÖL
Gelb	ELFENBEIN	FERNSEHEN	GEHIRN
	HASE	KIRCHE	OLIVE
	POPCORN	RING	STETHOSKOP
	TAFEL	TASCHE	TRIP
		WURF	
Schwarz	BECKEN	BIER	KOCH

SPIEL ID: #64 / Spieler 1 SPIELER NAME/N: PUN					
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.					
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen:					
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER t, streiche es durch. 2 n, weil auch dein Partn	2) Wenn es GRÜN waı	, steiche es auße	rdem in der	
ADLER	AMAZONAS	AUTO	BARON	BETT	
BLUES	CHINA	EIS	ELFE	FAHRRAD	
KARNEVAL	KNETE	KUCKUCK	NAPOLEON	PARISER	
PIANO	PRINZESSIN	RECHNUNG	ROCK	SCHWERT	
SCHWESTER	SOCKE	STUFE	TURM	ZENTAUR	
Farbe es bei dir hat, o	B HINWEISE VON HIER dann streiche es hier d r OBEREN LISTE, weil	urch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck	
Grün	CHINA	ELFE	K	ARNEVAL	
	PARISER	PIANO	S	CHWERT	
	SOCKE	TURM	Z	ZENTAUR	
Gelb	ADLER	AUTO		BARON	
	BETT	BLUES		EIS	
	FAHRRAD	KNETE	N	APOLEON	
	PRINZESSIN	ROCK	SC	CHWESTER	
		STUFE			

KUCKUCK

RECHNUNG

AMAZONAS

SPIEL ID: #65 SPIELER NAM	•			DATUM: PUNKTE:
	amt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um d nler machen. Regeln zu			en. Ihr dürft zusammen nicht u auf der ersten Seite.
Zug-Kästchen	: 000 000 1			
Fehler-Kästch	en: 🗌 🗌 🗎 🗎			
Ziel-Kästchen	: 000 000 1			
ein; wenn es fal		ch. 2) Wenn es	GRÜN war, steic	ort errätst (GRÜN), kreise es he es außerdem in der erraten braucht/darf. FEST
				_
GANG	GESICHT	HERBST	HOF	IGLU
KELCH	KNOTEN	MESSE	MINE	MUMIE
MÜHLE	PANZER	PEKING	PICKEL	SCHWARZWALD
SONNE	STAUB	STROM	TOAST	UHR
				Wort rät, sag ihm welche ES Wort, zeichne ein Viereck

um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	BAUMWOLLE	GANG	GESICHT
	KNOTEN	MESSE	MINE
	PICKEL	STAUB	TOAST
Gelb	AUTO	BOMBE	BRUST
	FEST	HOF	IGLU
	MUMIE	PANZER	PEKING
	SCHWARZWALD	SONNE	STROM
		UHR	
Schwarz	HERBST	KELCH	MÜHLE

SPIEL ID: #60 SPIELER NAM	•			DATUM: PUNKTE:	
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.					
Zug-Kästcher Fehler-Kästcher Ziel-Kästcher	hen: 🗌 🔲 🗎				
ein; wenn es fa	lsch ist, streiche	es durch. 2) Wer	nn es GRÜN war, ste	Vort errätst (GRÜN), kreise es iche es außerdem in der erraten braucht/darf.	
BAU	BAUER	BREMSE	DAUMEN	FLUGZEUG	
FROSCH	HYDRA	INTERNET	KLAPPE	KOCH	
KRABBE	KREIDE	LAND	LEGO	MINE	
MÜHLE	RETTUNG	ROM	SALZ	SCHNEEWITTCHEN	
STAR	STUHL	TATORT	UMSCHLAG	ZAHNARZT	

Grün	BREMSE	FLUGZEUG	KLAPPE
	KOCH	KREIDE	LAND
	SCHNEEWITTCHEN	STUHL	UMSCHLAG
Gelb	BAU	DAUMEN	HYDRA
	INTERNET	KRABBE	LEGO
	MÜHLE	RETTUNG	ROM
	SALZ	STAR	TATORT
		ZAHNARZT	
Schwarz	BAUER	FROSCH	MINE

SPIEL ID: #67 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				ATUM: NKTE:
		gesuchten Wörter zu fir tlung der Punkte findest		
Zug-Kästchen:		]		
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	st, streiche es durch. 2)	) Wenn du ein richtiges \ Wenn es GRÜN war, ste r dieses Wort nicht meh	iche es außerde	m in der
ALASKA	ASS	ATLAS	BECKEN	BLASE
BRAND	CODE	DACHBODEN	DIEB	ELLE
GRIECHENLAN	ND INTERNET	KAPELLE	KELCH	KISTE
KNETE	OTTER	PFLASTER	ROT	SCHIRM
TAU	TORTE	TURM	VULKAN	WOLKE
Farbe es bei dir hat,	dann streiche es hier du	1) Wenn dein Partner e rch. 2) Errät er ein GRÜ uch du es nicht mehr err	NES Wort, zeich	ne ein Viereck
Grün	ASS	ATLAS	DIE	В
	ELLE	KELCH	KIS <sup>-</sup>	ΤΕ
	KNETE	SCHIRM	WOL	KE
Gelb	ALASKA	BLASE	BRA	ND
	CODE	DACHBODEN	GRIECHE	NLAND
	INTERNET	KAPELLE	PFLAS	TER
	ROT	TAU	TOR	TE
		TURM		
Schwarz	BECKEN	OTTER	VULK	(AN

SPIEL ID: #68 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
		die <b>15</b> gesuchten V zu Ermittlung der Pui		ihr dürft zusammen nicht f der ersten Seite.
Zug-Kästchen:	000 000			
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	h ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du ei urch. 2) Wenn es GR n Partner dieses Wor BLÜTE	ÜN war, steiche e	
EINSTEIN	GANGSTER	HAUPTSTADT	HERING	HUT
KIEL	KIWI	MEXIKO	MUSCHEL	MÜHLE
OASE	ROT	SAFT	SATELLIT	SCHLOSS
SCHNECKE	STUFE	TRAINER	VERTRAG	WURF
UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.				

Grün	HAUPTSTADT	HUT	MEXIKO
	MUSCHEL	SATELLIT	STUFE
	TRAINER	VERTRAG	WURF
Gelb	AUFZUG	BLUME	BLÜTE
	EICHKÄTZCHEN	EINSTEIN	GANGSTER
	HERING	KIEL	MÜHLE
	OASE	ROT	SCHLOSS
		SCHNECKE	
Schwarz	BOGEN	KIWI	SAFT

SPIEL ID: #69 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>.</u> mehr als <u>5</u> Fehler n	_	_		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RAT ein; wenn es falsch is UNTEREN LISTE durc BLASE	st, streiche es durc h, weil auch dein f BURG	ch. 2) Wenn es GRÜ Partner dieses Wort CHINA	N war, steiche es aul nicht mehr erraten b DAUMEN	Berdem in der raucht/darf. GRUND
HALLOWEEN	HASE	KEIM	KELCH	KNETE
KÜKEN	MEDIZIN	MONA LISA	OASE	PINSEL
PUPPE	RADIO	ROLLE	SCHRAUBE	SCHÜSSEL
SIRENE	SPIEL	SPINNE	SUPERHELD	TROLL
UNTERE LISTE - GI Farbe es bei dir hat, um dieses Wort in de	dann streiche es h	ier durch. 2) Errät e	er ein GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck
Grün	BLASE	DAUM	EN H	IALLOWEEN

Grün	BLASE	DAUMEN	HALLOWEEN
	KELCH	MONA LISA	OASE
	SPIEL	SPINNE	TROLL
Gelb	BURG	CHINA	GRUND
	KEIM	KNETE	KÜKEN
	MEDIZIN	PINSEL	RADIO
	ROLLE	SCHÜSSEL	SIRENE
		SUPERHELD	
Schwarz	HASE	PUPPE	SCHRAUBE

SPIEL ID: #70 / Spiele SPIELER NAME/N:	r 1		DATU PUNK	
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Z mehr als <u>5</u> Fehler mac	_			
Zug-Kästchen: [				
OBERE LISTE - RATE Wein; wenn es falsch ist, s UNTEREN LISTE durch, v	streiche es durch. 2) W	enn es GRÜN war, st	eiche es außerdem	in der
ANTARKTIS	ARMEE	BAUMWOLLE	BLATT	BRUST
BRÜCKE	COLUMBUS	GEIST	GLÜCK	HAI
HIMALAYA	JOCKEY	KANADA	KATZENAUGE	KOHL
KONZERT	KRAFTWERK	NIETE	POPCORN	RIESE
SCHLACHTSCHIFF	SCHNECKE	TRAUM	ZEHE	ZUG
UNTERE LISTE - GIB H Farbe es bei dir hat, dan um dieses Wort in der O	in streiche es hier durcl	h. 2) Errät er ein GR	ÜNES Wort, zeichne	ein Viereck
Grün	BAUMWOLLE	BRUST	COL	JMBUS
	GLÜCK	JOCKEY	KA	NADA
ı	KATZENAUGE	KRAFTWERK	RI	IESE

Grün	BAUMWOLLE	BRUST	COLUMBUS
	GLÜCK	JOCKEY	KANADA
	KATZENAUGE	KRAFTWERK	RIESE
Gelb	ANTARKTIS	ARMEE	BLATT
	BRÜCKE	GEIST	HAI
	HIMALAYA	KOHL	KONZERT
	NIETE	SCHLACHTSCHIFF	SCHNECKE
		ZEHE	
Schwarz	POPCORN	TRAUM	ZUG

SPIEL ID: #71 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:			1	DATUM: PUNKTE:
	<b>9</b> Züge Zeit um die <b>15</b> machen. Regeln zu Ermit			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	TE WÖRTER VON HIER 1 ist, streiche es durch. 2) ch, weil auch dein Partne	Wenn es GRÜN wa	ir, steiche es auße	rdem in der
AGENT	ANHÄNGER	ARM	BALLON	CHIPS
DAUMEN	EICHEL	EINHORN	ELEFANT	GABEL

OSTERN PFIRSICH RAD SCHI SICHEL
SOLDAT TELESKOP WÄSCHE ZAUN ZYLINDER

HOCHZEIT

IGEL

**KLEID** 

HOCHHAUS

HAMBURGER

Grün	AGENT	ANHÄNGER	BALLON
	EINHORN	IGEL	OSTERN
	RAD	ZAUN	ZYLINDER
Gelb	ARM	CHIPS	DAUMEN
Geib			
	EICHEL	ELEFANT	HOCHHAUS
	HOCHZEIT	KLEID	PFIRSICH
	SCHI	SICHEL	TELESKOP
		WÄSCHE	
Schwarz	GABEL	HAMBURGER	SOLDAT

Fehler-Kästchen:	SPIEL ID: #72 / Spie SPIELER NAME/N:	ler 1			DATUM: PUNKTE:
Fehler-Kästchen:       Image: Common of the comm					
ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.  AMAZONAS BAYERN BILD FALLSCHIRM FRANKREICH HAFEN HERING HERZ HIMALAYA IROKESE  JEANNE D'ARC KERZE KOHL MATTE NETZ  NINJA PASS PYRAMIDE RAD RAUPE  SACK SCHLEUDER SEIFE WURST ZIEGE  UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.  Grün HERING HERZ IROKESE  JEANNE D'ARC NETZ NINJA	Zug-Kästchen:  Fehler-Kästchen:  Ziel-Kästchen:			] 🗆	
HAFEN HERING HERZ HIMALAYA IROKESE  JEANNE D'ARC KERZE KOHL MATTE NETZ  NINJA PASS PYRAMIDE RAD RAUPE  SACK SCHLEUDER SEIFE WURST ZIEGE  UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck  um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.  Grün HERING HERZ IROKESE  JEANNE D'ARC NETZ NINJA	ein; wenn es falsch ist,	streiche es durch.	2) Wenn es GRÜ	N war, steiche es au	ußerdem in der
JEANNE D'ARC KERZE KOHL MATTE NETZ NINJA PASS PYRAMIDE RAD RAUPE SACK SCHLEUDER SEIFE WURST ZIEGE  UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.  Grün HERING HERZ IROKESE JEANNE D'ARC NETZ NINJA	AMAZONAS	BAYERN	BILD	FALLSCHIRM	FRANKREICH
NINJA PASS PYRAMIDE RAD RAUPE SACK SCHLEUDER SEIFE WURST ZIEGE  UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.  Grün HERING HERZ IROKESE JEANNE D'ARC NETZ NINJA	HAFEN	HERING	HERZ	HIMALAYA	IROKESE
SACK SCHLEUDER SEIFE WURST ZIEGE  UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.  Grün HERING HERZ IROKESE  JEANNE D'ARC NETZ NINJA	JEANNE D'ARC	KERZE	KOHL	MATTE	NETZ
UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.  Grün HERING HERZ IROKESE  JEANNE D'ARC NETZ NINJA	NINJA	PASS	PYRAMIDE	RAD	RAUPE
Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.  Grün HERING HERZ IROKESE  JEANNE D'ARC NETZ NINJA	SACK	SCHLEUDER	SEIFE	WURST	ZIEGE
JEANNE D'ARC NETZ NINJA	Farbe es bei dir hat, da	ann streiche es hier	durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wort	z, zeichne ein Viereck
	Grün	HERING		HERZ	IROKESE
RAUPE WURST ZIEGE		JEANNE D'A	ARC	NETZ	NINJA
		RAUPE	,	WURST	ZIEGE

BILD

**HAFEN** 

KOHL

RAD

SEIFE

**MATTE** 

**FALLSCHIRM** 

HIMALAYA

**PASS** 

**SCHLEUDER** 

SACK

**AMAZONAS** 

FRANKREICH

KERZE

**PYRAMIDE** 

**BAYERN** 

Gelb

SPIEL ID: #73 / S	=			DATUM: PUNKTE:
			n Wörter zu finden. I Punkte findest du auf	hr dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es dui	rch. 2) Wenn es	u ein richtiges Wort ei GRÜN war, steiche es Vort nicht mehr errate	
ANTARKTIS	BOGEN	ELFENBEIN	FERNSEHEN	FRANKREICH
GERÄUSCH	HOLLYWOOD	KICKER	KLAPPE	KRAN
KRANKHEIT	LEBKUCHEN	LINIE	LÖFFEL	MEXIKO
MITTELMEER	MOND	NADEL	SCHNABELTIER	SCHWARZWALD
STRAUß	TANTE	TAUCHER	VERABREDUNG	WAL
Farbe es bei dir ha	t, dann streiche es	hier durch. 2) Ei		t rät, sag ihm welche ort, zeichne ein Viereck rauchst/darfst.
Grün	ANTARKTIS	В	OGEN	FRANKREICH
	HOLLYWOOD	I	KRAN	LEBKUCHEN
	LÖFFEL	MIT	TELMEER	SCHNABELTIER

FERNSEHEN

KRANKHEIT

**SCHWARZWALD** 

**TAUCHER** 

WAL

LINIE

**KICKER** 

**MEXIKO** 

**STRAUB** 

**VERABREDUNG** 

**NADEL** 

Gelb

Schwarz

**ELFENBEIN** 

KLAPPE

MOND

**TANTE** 

**GERÄUSCH** 

SPIEL ID: #74/ SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	um die <u><b>15</b></u> gesuchten eln zu Ermittlung der P		dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästcher Ziel-Kästchen:	1:			
ein; wenn es falscl	h ist, streiche es	ON HIER 1) Wenn du s durch. 2) Wenn es G dein Partner dieses Wo	RÜN war, steiche es a	
ABZUG	BOMBE	BRAUT	BRÄUTIGAM	GEDÄCHTNIS
GRUBE	GURU	HOLLYWOOD	KETTE	KLINGE
KNIE	KOHL	KRÄHE	LEBKUCHEN	LIFT
LIMONADE	SOLDAT	STUDENT	TAG	TANZ
UHU	VAMPIR	WALD	ZUG	ABFALL

Grün	BOMBE	BRÄUTIGAM	GURU
	KNIE	KOHL	KRÄHE
	LIMONADE	TANZ	UHU
Gelb	ABZUG	BRAUT	GEDÄCHTNIS
	HOLLYWOOD	KETTE	KLINGE
	LEBKUCHEN	LIFT	SOLDAT
	TAG	WALD	ZUG
		ABFALL	
Calana	CDURE	CTUDENT	VAMPID
Schwarz	GRUBE	STUDENT	VAMPIR

### **BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN**

SPIEL ID: #75 / S SPIELER NAME/N	•		DATUM: PUNKTE:			
	<b>9</b> Züge Zeit um die <b>15</b> machen. Regeln zu Ermit					
Zug-Kästchen:		]				
Fehler-Kästchen:						
Ziel-Kästchen:						
ein; wenn es falsch	TE WÖRTER VON HIER 1 ist, streiche es durch. 2) rch, weil auch dein Partne	Wenn es GRÜN war	, steiche es außerde	em in der		
ANWALT	AUFZUG	BIENE	BRILLE	FONDUE		
GAS	HAFEN	HEXE	HOCHHAUS	KLEID		
KONZERT	KRANKENHAUS	KREUZZUG	LAPPEN	MOSKAU		
PIRAT	PONY	POP	POST	RAD		
SCHLÜSSEL	STUFE	TAUBE	TINTE	WURST		
Farbe es bei dir hat	IB HINWEISE VON HIER. , dann streiche es hier du der OBEREN LISTE, weil a	ırch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, zeic	hne ein Viereck		
Grün	AUFZUG	BIENE	HAF	EN		
	HEXE	KLEID	РО	NY		
	RAD	SCHLÜSSEL	TIN	ITE		
Gelb	ANWALT	BRILLE	FON	DUE		
	GAS	HOCHHAUS	KRANKE	NHAUS		
	LAPPEN	MOSKAU	PIR	AT		
	POST	STUFE	TAU	JBE		
		WURST				

KREUZZUG

POP

KONZERT

SPIELER NAME/N	•			DATUM: PUNKTE:
	<b>9</b> Züge Zeit um die machen. Regeln zu l			dürft zusammen nicht er ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen Ziel-Kästchen:	: 000 000 C			
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HI ist, streiche es durch rch, weil auch dein P	n. 2) Wenn es GRÜ	IN war, steiche es a	
BAR	BARON	BETT	BLEI	ELEFANT
FELD	FILM	GLETSCHER	GOLD	HAWAII
INTERNET	KARL	KESSEL	KRÄHE	LÖWE
NASE	OBER	PARADIES	PINGUIN	SAHARA
SCHUH	STAHL	STEUER	WAGEN	ZAUBERER
Farbe es bei dir hat	GIB HINWEISE VON H t, dann streiche es hi der OBEREN LISTE, w	er durch. 2) Errät (	er ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck
Grün	BETT	ELE	FANT	FELD
	FILM	GLET	SCHER	LÖWE
	SCHUH	ST	EUER	WAGEN
Gelb	BAR	BA	ARON	BLEI
	HAWAII	K	ARL	KRÄHE
	NASE	0	BER	PARADIES
	PINGUIN	SA	HARA	STAHL

GOLD

**Schwarz** 

ZAUBERER

INTERNET

**KESSEL** 

SPIEL ID: #77 / Spieler 1 SPIELER NAME/N: PUNK				
	samt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um ( ehler machen. Regeln z			
Zug-Kästche	en:			
Fehler-Kästo	chen: 🗌 🗎 🗎 🗎			
Ziel-Kästche	en:			
ein; wenn es f	E - RATE WÖRTER VON I falsch ist, streiche es du FE durch, weil auch dein	rch. 2) Wenn es GRÜ	IN war, steiche es a	ußerdem in der
ANWALT	BIER	BONSAI	CASINO	DDR
DRACHE	EICHKÄTZCHEN	ENGLAND	FLÜGEL	HALLOWEEN
HAMMER	KUCKUCK	LAUB	LEHRER	MANDELN
MILCH	PARISER	SCHMUGGLER	SCHWEIß	SENF
SOLDAT	SPRINT	STOLLEN	WEIHNACHTEN	N ÖL
Farbe es bei d	<b>FE</b> - GIB HINWEISE VON lir hat, dann streiche es rt in der OBEREN LISTE	hier durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck
Grün	ANWAI	LT CA	SINO	FLÜGEL
	HAMME	ER KU	CKUCK	LAUB
	PARISE	ER SC	LDAT	STOLLEN
Gelb	BIER	. [	DDR	DRACHE
	EICHKÄTZ	CHEN ENG	GLAND	HALLOWEEN
	LEHRE	R MAI	NDELN :	SCHMUGGLER
	SENF	SF	PRINT V	VEIHNACHTEN
			ÖL	

MILCH

SCHWEIß

BONSAI

SPIEL ID: #78 / SPIELER NAME,	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	_	iten Wörter zu finden. er Punkte findest du a	Ihr dürft zusammen nicht uf der ersten Seite.
Zug-Kästchen:		<b></b>		
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	ch ist, streiche	es durch. 2) Wenn e	du ein richtiges Wort es GRÜN war, steiche Wort nicht mehr erra DICHTUNG	
ENGLAND	FIGUR	FUß	IGEL	JEANNE D'ARC
KARTE	KIEL	KIRCHE	MAULWURF	PFUND
RASEN	ROSA	SCHLANGE	SCHÜRZE	SHAKESPEARE
SPRAY	STAMM	STUDENT	UHU	WURZEL
Farbe es bei dir h	at, dann streich	ne es hier durch. 2)		ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck brauchst/darfst.

Schwarz	ASCHE	FUß	SHAKESPEARE
		WURZEL	
	SPRAY	STAMM	STUDENT
	KIEL	MAULWURF	SCHÜRZE
	FIGUR	IGEL	KARTE
Gelb	CHINA	DICHTUNG	ENGLAND
	ROSA	SCHLANGE	UHU
	KIRCHE	PFUND	RASEN
Grün	BLATT	EICHE	JEANNE D'ARC

SPIEL ID: #79 / Spieler 1 SPIELER NAME/N: DATUM: PUNKTE:				
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Zi mehr als <u>5</u> Fehler mach				
Zug-Kästchen:   Fehler-Kästchen:   Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATE We ein; wenn es falsch ist, st UNTEREN LISTE durch, w	treiche es durch. 2) We	enn es GRÜN war, steid	che es außerder	m in der
AUFNAHME	BAR	BERLINER	CAESAR	COMIC
DACHSCHADEN	ELFE	FLUGZEUG	FUNKEN	GRUBE
HAUS	HOCHZEIT	HOF	INDIEN	JOKER
KATZE	KRÄHE	LÖWE	RAD	SACK
SKORPION	SPIEGEL	TOKYO	TRIP	WURM
UNTERE LISTE - GIB HI Farbe es bei dir hat, dan um dieses Wort in der Ol	n streiche es hier durch.	. 2) Errät er ein GRÜN	IES Wort, zeichi	ne ein Viereck
Grün	COMIC	DACHSCHADEN	FLU	JGZEUG
	GRUBE	HOCHZEIT	k	KATZE
	I ÖWF	SPIEGEL	1	MURM

Grün	COMIC	DACHSCHADEN	FLUGZEUG
	GRUBE	HOCHZEIT	KATZE
	LÖWE	SPIEGEL	WURM
Gelb	AUFNAHME	BAR	BERLINER
	ELFE	FUNKEN	HAUS
	INDIEN	JOKER	KRÄHE
	SACK	SKORPION	TOKYO
		TRIP	
Schwarz	CAESAR	HOF	RAD

SPIEL ID: #80 SPIELER NAME	•			DATUM: UNKTE:
_	mt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> ler machen. Regeln zu Ermit	_		
Zug-Kästchen:	: 000 000 000	]		
Fehler-Kästch	en: 🗌 🗎 🗎 🗎			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es fals	RATE WÖRTER VON HIER 1 sch ist, streiche es durch. 2) durch, weil auch dein Partne	Wenn es GRÜN wa	r, steiche es außerd	dem in der
BALLON	CAESAR	DIAMANT	ELLE	FEST
FLÜGEL	FUCHS	GEFÄNGNIS	HOLZFÄLLER	INSEKT
ISLAND	MAMMUT	MARX	MESSE	MITTAG
OSTERN	RENTIER	STAMM	UMZUG	VEILCHEN
VERBAND	WEIHNACHTSMANN	WURZEL	WÄSCHE	ZOMBIE
Farbe es bei dir	- GIB HINWEISE VON HIER. hat, dann streiche es hier du in der OBEREN LISTE, weil a	ırch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, zei	chne ein Viereck
Grün	BALLON	MAM	MUT	MARX
	RENTIER	STA	MM	UMZUG
	VERBAND	WEIHNAC	HTSMANN	ZOMBIE
Gelb	CAESAR	DIAM	ANT	ELLE
	FEST	FLÜ	GEL	FUCHS
	HOLZFÄLLER	MES	SSE	MITTAG
	OSTERN	VEILO	CHEN	WURZEL
		WÄS	CHE	

INSEKT

ISLAND

GEFÄNGNIS

, .				DATUM: PUNKTE:
	<b>9</b> _ Züge Zeit um die <u>.:</u> nachen. Regeln zu Eri			Ihr dürft zusammen nicht uf der ersten Seite.
Zug-Kästchen:		] 🗆		
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER st, streiche es durch. ch, weil auch dein Par	2) Wenn es G	RÜN war, steiche	
BECKEN	BROT	CURRY	FIEBER	GETRÄNK
GLOCKE	GRAD	HAUS	HOTEL	JUNGE
KONZERT	KOSMETIK	KÄFER	LEGO	LIFT
MILCH	MUSCHEL	OASE	SCHILD	SCHMUGGLER
SPRINGER	TISCH	TOR	WELLE	ZUG
Farbe es bei dir hat,		durch. 2) Erra	ät er ein GRÜNES	ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck brauchst/darfst.
Grün	CURRY		GETRÄNK	GRAD
	HOTEL		KOSMETIK	KÄFER
	MILCH		OASE	TOR
Gelb	BECKEN		BROT	FIEBER
	GLOCKE		HAUS	JUNGE
	LIFT		MUSCHEL	SCHILD
	SCHMUGGL	.ER	TISCH	WELLE
			ZUG	

LEGO

**SPRINGER** 

KONZERT

SPIEL ID: #82 / S SPIELER NAME/N				DATUM: PUNKTE:	
_	<b>9</b> Züge Zeit um die _ machen. Regeln zu Er	_		r dürft zusammen nicht der ersten Seite.	
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen:					
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falsch	TE WÖRTER VON HIER ist, streiche es durch. rch, weil auch dein Par	2) Wenn es GRÜ	N war, steiche es		
ABSATZ	BIENENSTICH	BLEI	BRASILIEN	CAESAR	
COMPUTER	DONAU	GRAS	GRÜN	HAMMER	
HOCHZEIT	HOTEL	KLAPPE	KUSS	LEGO	
LÖWE	LÖWENZAHN	MARMOR	MUTTER	PRINZESSIN	
SCHULE	SEITE	STAMM	TRIP	WIRTSCHAFT	
Farbe es bei dir hat	GIB HINWEISE VON HIE , dann streiche es hier der OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wo	ort, zeichne ein Viereck	
Grün	BLEI	GRA	<b>\</b> S	KLAPPE	
	LEGO	LÖV	VE	MUTTER	
	SCHULE	TR	[P	WIRTSCHAFT	
Gelb	ABSATZ	BIENEN	STICH	BRASILIEN	
	COMPUTER	DON	AU	GRÜN	
	HAMMER	HOCH	ZEIT	HOTEL	
	KUSS	LÖWEN		MARMOR	
		STAI			
		<b>3</b> 17 (1			

PRINZESSIN

SEITE

CAESAR

SPIEL ID: #83 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt _ mehr als <u>5</u> Fehler r	_	_		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RAT ein; wenn es falsch i UNTEREN LISTE durc	st, streiche es durch ch, weil auch dein Pa	. 2) Wenn es GRÜN Irtner dieses Wort ni	war, steiche es auß cht mehr erraten bi	Berdem in der raucht/darf.
AMEISE	BABY	BALLON	BIG BEN	CODE
DAUMEN	DROHNE	EICHE	FESSEL	GOLD
GRUBE	HOCHZEIT	JAHR	KOHL	KRONE
LAPPEN	MOTOR	PAPST	PFLASTER	SCHALTER
SCHNECKE	SEITE	SKORPION	STROH	TOAST
UNTERE LISTE - GI Farbe es bei dir hat, um dieses Wort in de	dann streiche es hie	er durch. 2) Errät er	ein GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck

Grün	BALLON	BIG BEN	CODE
	GOLD	JAHR	PFLASTER
	SEITE	SKORPION	STROH
Gelb	AMEISE	DAUMEN	DROHNE
	FESSEL	GRUBE	HOCHZEIT
	KOHL	KRONE	MOTOR
	PAPST	SCHALTER	SCHNECKE
		TOAST	
Schwarz	BABY	EICHE	LAPPEN

SPIEL ID: #84 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
	nt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die er machen. Regeln zu I			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:	n:			
ein; wenn es falso	RATE WÖRTER VON HI ch ist, streiche es durch urch, weil auch dein Pa	n. 2) Wenn es GR	ÜN war, steiche es a	ußerdem in der
ADLER	ATLANTIS	AUGE	BRAUSE	CHIPS
EIS	FUTTER	HAHN	KREBS	LASTER
LAUB	MAULWURF	MESSER	NUSS	OHR
QUALLE	ROLLE	ROST	RUTE	SCHALTER
SEITE	TEMPO	TROLL	VERBAND	ZUCKER
Farbe es bei dir ha	GIB HINWEISE VON H at, dann streiche es hi n der OBEREN LISTE, w	er durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck
Grün	ADLE	:R	ATLANTIS	HAHN
	MAULW	URF	MESSER	OHR
	RUT	E	SCHALTER	TROLL
Gelb	AUG	E	BRAUSE	CHIPS
	FUTTI	ĒR	KREBS	LASTER
	LAU	В	NUSS	QUALLE

SEITE

**VERBAND** 

ROST

**TEMPO** 

ZUCKER

**ROLLE** 

EIS

SPIEL ID: #85 / Spie SPIELER NAME/N:	DAT PUNI				
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.					
Zug-Kästchen: [Fehler-Kästchen: [Ziel-Kästchen: [					
ein; wenn es falsch ist	, streiche es durch. 2) V	Wenn du ein richtiges Wo Venn es GRÜN war, steich dieses Wort nicht mehr e	ne es außerdem	in der	
ADLER	ВОСК	EIFFELTURM	ELEFANT	FALKE	
FAULTIER	KISTE	KIWI	KOPF	KRAN	
KRAWATTE	MARK	MINUTE	MUTTER	NOTE	
OPER	ORIENT	PFERD	PULVER	PUPPE	
SCHLANGE	STETHOSKOP	TON	TORTE	UHU	
Farbe es bei dir hat, d	ann streiche es hier durc	1) Wenn dein Partner ein h. 2) Errät er ein GRÜNE ch du es nicht mehr errate	S Wort, zeichne	e ein Viereck	
Grün	ВОСК	FAULTIER	KI	RAN	
	MARK	MUTTER	0	PER	
	PULVER	STETHOSKOP	Т	ON	
Gelb	ADLER	FALKE	KI	STE	
	KIWI	KOPF	KRA	WATTE	
	MINUTE	NOTE	OR	IENT	
	PFERD	PUPPE	TC	RTE	
		UHU			

ELEFANT

SCHLANGE

EIFFELTURM

SPIEL ID: #86 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:	
	hr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.				
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen:					
Ziel-Kästchen:					
<b>OBERE LISTE</b> - RATE ein; wenn es falsch is UNTEREN LISTE durch	t, streiche es dur	ch. 2) Wenn es (	GRÜN war, steiche es		
AKT	ARM	BARBECUE	BAU	BIENE	
BLASE	BLITZ	DDR	ERBSE	GESCHIRR	
GLÜCK	HAFEN	KRAGEN	KÜSTE	LEBKUCHEN	
MUSKETIER	PARK	SCHEIBE	SCHULTER	SIRENE	
SOCKE	SOFIA	STÄNDER	SUMPF	TEAM	
UNTERE LISTE - GIE Farbe es bei dir hat, o um dieses Wort in de	dann streiche es h	nier durch. 2) Er	rät er ein GRÜNES Wo	ort, zeichne ein Viereck	
Grün	ARM		BAU	BLASE	
	BLITZ		HAFEN	SIRENE	
	SOFIA	S	STÄNDER	SUMPF	
Gelb	BARBECU	E	BIENE	DDR	
	ERBSE	G	GESCHIRR	GLÜCK	
	KRAGEN		KÜSTE	MUSKETIER	
	PARK	:	SCHEIBE	SOCKE	
			TEAM		

LEBKUCHEN

SCHULTER

AKT

SPIEL ID: #87 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.				
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durcl	ER 1) Wenn du ein rich h. 2) Wenn es GRÜN w artner dieses Wort nich	ar, steiche es außer	dem in der
ANWALT	BAU	BETRÜGER	BRAND	CASINO
EI	EICHE	FLUT	GEIST	GERICHT
GERÄUSCH	HARZ	HEISENBERG	HYMNE	LIFT
MARSCH	MATTE	MIKROWELLE	NEW YORK	POPCORN
RETTUNG	SCHÜSSEL	SPRINT	STADION	TEXAS

Schwarz	CASINO	GERICHT	MATTE
		TEXAS	
	NEW YORK	POPCORN	SPRINT
	HARZ	LIFT	MIKROWELLE
	EI	FLUT	GERÄUSCH
Gelb	ANWALT	BAU	BETRÜGER
	RETTUNG	SCHÜSSEL	STADION
	HEISENBERG	HYMNE	MARSCH
Grün	BRAND	EICHE	GEIST

SPIELER NAME/N	•			DATUM: PUNKTE:	
_	<b>9</b> Züge Zeit um die <b>1</b> machen. Regeln zu Ern	_			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:		_ 			
<b>OBERE LISTE</b> - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein richtiges Wort errätst (GRÜN), kreise es ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN war, steiche es außerdem in der UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nicht mehr erraten braucht/darf.					
BANK	BRAND	BRUDER	BULLE	BUND	
DAME	DIAMANT	EICHEL	FAHRRAD	FLUR	
KALB	KATZENAUGE	KRANKHEIT	LUTHER	PAPST	
POLSTER	QUALLE	RASEN	STRAßE	STUFE	
TASSE	TOD	TURM	ZENTRUM	ZITRONE	
<b>UNTERE LISTE</b> - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.					
Grün	BRAND	BRUDER	E	BUND	
	DIAMANT	EICHEL	P	APST	
	RASEN	TOD	ZI	TRONE	
Gelb	BANK FAHRRAD	BULLE		DAME ZENAUGE	

**POLSTER** 

**TASSE** 

ZENTRUM

**LUTHER** 

**KRANKHEIT** 

STUFE

KALB

**Schwarz** 

QUALLE

TURM

**STRAßE** 

SPIEL ID: #89 / SPIELER NAME/	•		J	DATUM: PUNKTE:
		n die <u><b>15</b></u> gesuchten Wör n zu Ermittlung der Punkt		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästcher Ziel-Kästchen:	n:			
ein; wenn es falsc	h ist, streiche es d	N HIER 1) Wenn du ein r durch. 2) Wenn es GRÜN ein Partner dieses Wort ni	war, steiche es auße	rdem in der
ABZUG	BEERE	BETRÜGER	BETT	BILD
BUND	CAESAR	CLEOPATRA	GOETHE	KEIM
KERZE	KRAN	KREBS	MILLIONÄR	OBER
PULVER	RUTE	SCHOKOLADE	STRAßE	STUFE
STÄNDER	TIGER	WURM	ZITRONE	ZWIEBEL
UNTERE LISTE - GIB HINWEISE VON HIER. 1) Wenn dein Partner ein Wort rät, sag ihm welche Farbe es bei dir hat, dann streiche es hier durch. 2) Errät er ein GRÜNES Wort, zeichne ein Viereck				

um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Grün	BEERE	BUND	CLEOPATRA
	GOETHE	KREBS	OBER
	PULVER	STUFE	ZWIEBEL
Gelb	ABZUG	BETT	BILD
	CAESAR	KEIM	KRAN
	MILLIONÄR	RUTE	SCHOKOLADE
	STÄNDER	TIGER	WURM
		ZITRONE	
Schwarz	BETRÜGER	KERZE	STRAßE

SPIEL ID: #90 / Spie SPIELER NAME/N:		DATUM: PUNKTE:		
	Züge Zeit um die <u>15</u> gachen. Regeln zu Ermittl			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist,	WÖRTER VON HIER 1) , streiche es durch. 2) V , weil auch dein Partner	Venn es GRÜN war, s	steiche es außer	dem in der
ANTARKTIS	AUFNAHME	BECKEN	BIRNE	BRILLE
DOKTOR	ELLE	GANG	GEHALT	HONIG
IRIS	KONZERT	LEGO	NADEL	PATIENT
PINGUIN	PRINZESSIN	ROST	SCHLAF	SEIFE
SKORPION	STEUER	TELESKOP	UMZUG	WAL
Farbe es bei dir hat, da	HINWEISE VON HIER. ann streiche es hier durc OBEREN LISTE, weil auc	ch. 2) Errät er ein Gl	RÜNES Wort, ze	ichne ein Viereck
Grün	BECKEN	BIRNE		GANG
	GEHALT	HONIG		NADEL
	PINGUIN	ROST	9	SKORPION
Gelb	ANTARKTIS	AUFNAHN	ИE	BRILLE
	DOKTOR	IRIS		LEGO
	PRINZESSIN	SCHLAF	<u> </u>	SEIFE
	STEUER	TELESKO	)P	UMZUG
	-	WAL		-
		<del>-</del>		

KONZERT

**PATIENT** 

ELLE

SPIEL ID: #91 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: UNKTE:
_	_	ie <b>_15</b> _ gesuchten Wörte Ermittlung der Punkte f		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	st, streiche es durc	IER 1) Wenn du ein rich ch. 2) Wenn es GRÜN w Partner dieses Wort nich	ar, steiche es außerd	lem in der
BETT	BIER	DACHBODEN	DDR	FAHNE
FLASCHE	GOLF	HOCHZEIT	INTERNET	KOMET
KRAWATTE	LÖWE	MATTE	MILCH	NUSS
PUPPE	SAHARA	SCHIRM	SCHÜSSEL	SPHINX

WEIN

WAAGE

STAUB

WIENER

**ZOMBIE** 

Grün	DACHBODEN	DDR	FLASCHE
	INTERNET	LÖWE	NUSS
	PUPPE	SPHINX	STAUB
Gelb	BIER	FAHNE	GOLF
	HOCHZEIT	KOMET	KRAWATTE
	MATTE	MILCH	SCHIRM
	SCHÜSSEL	WEIN	WIENER
		ZOMBIE	
Calana	DETT	CALLADA	VA/A A C.E.
Schwarz	BETT	SAHARA	WAAGE

SPIEL ID: #92 / Spieler NAME/N	•		ı	DATUM: PUNKTE:
			örter zu finden. Ihr dürf kte findest du auf der er	
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es dur	ch. 2) Wenn es GRÜ	richtiges Wort errätst ( N war, steiche es außer nicht mehr erraten brau	dem in der
BARBECUE	COMPUTER	DANZIG	KEIM	KETTE
KREUZ	MILCH	MITTELMEER	MORGEN	MOSKAU
MUSKETIER	NAPOLEON	OASE	PARK	PASS
PERLE	POP	SALZ	SCHNABELTIER	SCHWEIN
SEIFE	STADION	STUHL	WIND	ZWERG
Farbe es bei dir hat,	, dann streiche es l	nier durch. 2)Errät (	n Partner ein Wort rät, s er ein GRÜNES Wort, ze t mehr erraten brauchs	ichne ein Viereck
Grün	KREUZ	MIL	CH M:	ITTELMEER
	MORGEN	MOS	KAU N	IAPOLEON
	STADION	VIIV	ND	ZWERG

Grün	KREUZ	MILCH	MITTELMEER
	MORGEN	MOSKAU	NAPOLEON
	STADION	WIND	ZWERG
Gelb	BARBECUE	COMPUTER	DANZIG
	KEIM	MUSKETIER	OASE
	PARK	PASS	PERLE
	SALZ	SCHNABELTIER	SEIFE
		STUHL	
Schwarz	KETTE	POP	SCHWEIN

SPIEL ID: #93 / Spieler SPIELER NAME/N:	1			DATUM: PUNKTE:
hr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht nehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.				
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen: $\Box$				
Ziel-Kästchen:			]	
OBERE LISTE - RATE WÖ ein; wenn es falsch ist, sti UNTEREN LISTE durch, we ASCHE	reiche es durch. 🛭	2) Wenn es GRÜN ı	war, steiche es a	ußerdem in der
DACHSCHADEN	DIAMANT	ESELSOHR	GITARRE	GLAS
HOLZFÄLLER	HOSE	INDIEN	LAND	MEXIKO
MODELL	OTTER	PFIRSICH	PICKEL	SCHLAF
SCHÄDEL	TORTE	TRIP	VIRUS	ZWERG
UNTERE LISTE - GIB HIN Farbe es bei dir hat, dann				

um dieses Wort in der OBEREN LISTE, weil auch du es nicht mehr erraten brauchst/darfst.

Schwarz	вомве	DIAMANT	TRIP
		ZWERG	
	SCHÄDEL	TORTE	VIRUS
	PFIRSICH	PICKEL	SCHLAF
	GITARRE	GLAS	INDIEN
Gelb	BRÜCKE	DACHSCHADEN	ESELSOHR
	MEXIKO	MODELL	OTTER
	HOLZFÄLLER	HOSE	LAND
Grün	ASCHE	BOXER	DACHBODEN

SPIEL ID: #94, SPIELER NAME	•			DATUM: PUNKTE:
	nt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die _ er machen. Regeln zu Er			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästche Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es fals	RATE WÖRTER VON HIEF ch ist, streiche es durch. durch, weil auch dein Par	2) Wenn es GRÜN	l war, steiche es auß	erdem in der
ALASKA	AMAZONAS	AMEISE	AUSTRALIEN	BRASILIEN
BROT	CURRY	GENIE	GERICHT	GOETHE
KIRSCHE	KISTE	KLEBER	KOSTÜM	KRAWATTE
LASTER	MAUS	PFEFFER	PLATTE	PONY
RÜCKEN	SCHWARZWALD	SPRINGER	WALD	WEIN
Farbe es bei dir h	- GIB HINWEISE VON HII nat, dann streiche es hier n der OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät e	r ein GRÜNES Wort, z	zeichne ein Viereck
Grün	ALASKA	AN	MEISE	BRASILIEN
	GERICHT	K	ISTE	KLEBER
	LASTER	SPR	RINGER	WEIN
Gelb	AUSTRALIEN	В	ROT	CURRY
	GENIE	GC	ETHE	KIRSCHE
	KOSTÜM	KRA	WATTE	PFEFFER
	PLATTE	Р	ONY	RÜCKEN
		SCHW		

MAUS

WALD

**AMAZONAS** 

SPIEL ID: #95 / SPIELER NAME/	•		DATUM: PUNKTE:	
	ıt <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die er machen. Regeln zu			ır dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:	n:			
ein; wenn es falso	ATE WÖRTER VON HI h ist, streiche es durc urch, weil auch dein F	h. 2) Wenn es Gl	RÜN war, steiche es	
ALASKA	BIENE	BREMSE	BULLE	COLUMBUS
DRECK	EINHORN	GEIST	HUND	KÄSE
LAND	LEUCHTE	LIFT	MARS	MOND
MÜHLE	NEW YORK	NOAH	OSTERN	PFIRSICH
SALZ	SCHI	VENUS	WASSER	ZWERG
Farbe es bei dir ha	GIB HINWEISE VON I at, dann streiche es h der OBEREN LISTE, v	ier durch. 2) Errä	it er ein GRÜNES W	ort, zeichne ein Viereck
Grün	ALASK	А	BIENE	BREMSE
	EINHOR	RN	GEIST	LIFT
	MARS		MOND	ZWERG
Gelb	BULLE	<u> </u>	COLUMBUS	DRECK

HUND

MÜHLE

**OSTERN** 

LAND

**Schwarz** 

KÄSE

**NEW YORK** 

**PFIRSICH** 

WASSER

**SCHI** 

**LEUCHTE** 

NOAH

SALZ

**VENUS** 

SPIEL ID: #96 / S SPIELER NAME/N	•			DATUM: PUNKTE:
			Wörter zu finden. Ihr d unkte findest du auf der	
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es du	ırch. 2) Wenn es Gl	ein richtiges Wort erräts RÜN war, steiche es aul rt nicht mehr erraten b	Berdem in der
AKT	AMERIKA	ENTE	FRANKREICH	GEIST
HAFEN	HERBST	HIMALAYA	HÖHLE	INTERNET
KAFFEE	KARTE	KUPFER	LEDER	LIEBE
MUMIE	RASSEL	RÖNTGEN	SCHEIBE	SCHWEIß
SKORPION	ΤΔΙΙ	TORTE	TRAINER	7ALIBERER

Grün	ENTE	FRANKREICH	GEIST
	HERBST	HÖHLE	KAFFEE
	KARTE	SCHEIBE	TORTE
Gelb	AKT	AMERIKA	HAFEN
	HIMALAYA	KUPFER	LEDER
	LIEBE	MUMIE	RÖNTGEN
	SCHWEIß	TAU	TRAINER
		ZAUBERER	
Schwarz	INTERNET	RASSEL	SKORPION

SPIEL ID: #97 / SPIELER NAME/	DATUM: PUNKTE:			
			en Wörter zu finden. I Punkte findest du auf	hr dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	ch ist, streiche es d	urch. 2) Wenn es	lu ein richtiges Wort ei GRÜN war, steiche es Wort nicht mehr errate	
AUFZUG	BARREN	BAUER	EI	EINHORN
FIEBER	FLAGGE	FONDUE	GRAD	INDIEN
IRIS	KEIM	KLINGE	MAULWURF	MILCH
MOTOR	POP	SATTEL	SCHWARZ	SEELE
SICHEL	SOLDAT	STAMM	SUMPF	TELESKOP
Farbe es bei dir ha	at, dann streiche e	s hier durch. 2) E	n dein Partner ein Wor Errät er ein GRÜNES W s nicht mehr erraten b	ort, zeichne ein Viereck
Grün	BA	UER	INDIEN	IRIS
	KLI	NGE	MOTOR	SEELE
	SIC	HEL	STAMM	TELESKOP
Gelb	AUF	ZUG	BARREN	EI
	FIE	BER	FLAGGE	FONDUE
	GR	RAD	KEIM	MAULWURF
	P	OP	SATTEL	SOLDAT
			SUMPF	

MILCH

SCHWARZ

EINHORN

SPIEL ID: #98 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <b>9</b> Züge mehr als <b>5</b> Fehler machen				
Zug-Kästchen:				
<b>OBERE LISTE</b> - RATE WÖR ein; wenn es falsch ist, strei UNTEREN LISTE durch, weil	che es durch. 2)	Wenn es GRÜN war,	steiche es auß	erdem in der
AFRIKA	ASS	AUTO	BANDE	BARREN
EINSTEIN	GRAD	HOLLYWOOD	HOSE	HUT
JUNGE	KARL	KRISTALL	KUSS	LASER
MARSCH	PRESSE	RECHNUNG	ROM	SAND
SCHMETTERLING	SCHULE	SPINNE	SUSHI	ZAHNARZT
UNTERE LISTE - GIB HINW Farbe es bei dir hat, dann st um dieses Wort in der OBER	reiche es hier du	rch. 2) Errät er ein G	RÜNES Wort, z	zeichne ein Viereck
Grün	ΔSS	BANDE		FINSTFIN

Grün	ASS	BANDE	EINSTEIN
	HOLLYWOOD	LASER	RECHNUNG
	ROM	SPINNE	ZAHNARZT
C. II.	AFDIKA	ALITO	DADDEN
Gelb	AFRIKA	AUTO	BARREN
	GRAD	HUT	JUNGE
	KARL	KUSS	MARSCH
	SAND	SCHMETTERLING	SCHULE
		SUSHI	
Schwarz	HOSE	KRISTALL	PRESSE

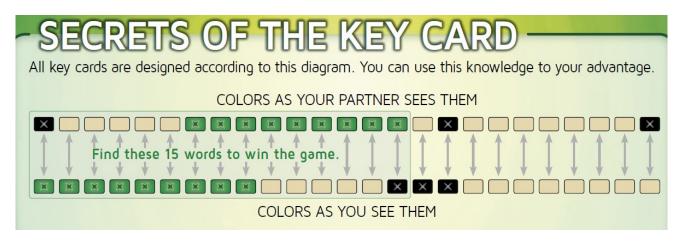
SPIEL ID: #99 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
	t <u><b>9</b></u> Züge Zeit um die <u><b>1!</b></u> r machen. Regeln zu Erm			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen	ı:			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HIER n ist, streiche es durch. 2 urch, weil auch dein Partr DINOSAURIER HELM	2) Wenn es GRÜN v	war, steiche es auß	Berdem in der
KICKER	KÄSE	LÖSUNG	MARMOR	MÜHLE
OLYMP	PINSEL	PUNKT	PUPPE	SCHEIBE
SCHLOSS	STOCK	TOD	VERBAND	WÜRFEL
Farbe es bei dir ha	GIB HINWEISE VON HIER t, dann streiche es hier d der OBEREN LISTE, weil	lurch. 2) Errät er (	ein GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck

FONDUE KICKER	LÖSUNG
MARMOR OLYMP	VERBAND
Gelb CODE FAHNE	HELM
IROKESE KÄSE	MÜHLE
PINSEL PUNKT	PUPPE
SCHLOSS STOCK	TOD
WÜRFEL	
<b>Schwarz</b> JUNGE KARNEVAL	SCHEIBE

SPIEL ID: #100 / Spieler 1 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
_	_	_	Wörter zu finden. Ihr d unkte findest du auf der	
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen Ziel-Kästchen:	n:			
ein; wenn es falsc	h ist, streiche es durch	n. 2) Wenn es G	ein richtiges Wort errät RÜN war, steiche es au ort nicht mehr erraten b	ßerdem in der
AXT	BERMUDAS	CASINO	DINOSAURIER	EICHE
ELLE	ERDE	GRUBE	HEISENBERG	HIMALAYA
KLAPPE	KOSTÜM	KRÄHE	MAMMUT	MIKROSKOP
PAPST	REGENBOGEN	ROST	SCHLAF	SCHLÜSSEL
SCHWEIN	VAMPIR	WASSER	WIENER	WÜRFEL

Grün	AXT	BERMUDAS	KLAPPE
	KOSTÜM	KRÄHE	REGENBOGEN
	SCHLAF	VAMPIR	WÜRFEL
Gelb	DINOSAURIER	EICHE	ELLE
	ERDE	GRUBE	HEISENBERG
	HIMALAYA	MAMMUT	MIKROSKOP
	PAPST	SCHLÜSSEL	WASSER
		WIENER	
Schwarz	CASINO	ROST	SCHWEIN

## **Codenames Duet Overlap Key**



End of book. Did you have fun?