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 2 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: \Box \Box Fehler-Kästchen: \Box \Box Ziel-Kästchen: \Box					
OBERE LISTE - RATE WÖ ein; wenn es falsch ist, str UNTEREN LISTE durch, we	reiche 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	
SPRINT	STELLER	TOD	VERBAND	WÄSCHE	

Grün	ABSATZ	FERNSEHEN	FRANKREICH
	KOCH	LAPPEN	RODEO
	SCHILD	STEUER	WÄSCHE
Gelb	ANTARKTIS	ANWALT	ARM
	BLÜTE	FAHNE	JOCKEY
	KLABAUTERMANN	MARSCH	PHÖNIX
	SCHIFF	SPRINT	TOD
		VERBAND	
Schwarz	BRUCH	KOMET	SCHRAUBE

SPIEL ID: #2 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:			
		1	
reiche es durch. 2) Wenn es GRÜN v	var, steiche es a	nußerdem in der
STRONAUT	BAND	BIENE	COWBOY
ECHENLAND	HAHN	JOCKEY	KISTE
RANKHEIT	KÜRBIS	MATTE	MUSKETIER
OBER	POLSTER	ROHR	RUMKUGELN
WAGEN	WASSER	WÜRFEL	ZUG
n streiche es hier di	urch. 2) Errät er e	ein GRÜNES Wo	rt, zeichne ein Viereck
BAND	В	IENE	KÜRBIS
MATTE	R	OHR	SPRINT
WAGEN	WÜ	JRFEL	ZUG
ANWALT	ASTF	RONAUT	COWBOY
GAS	Н	AHN	JOCKEY
KISTE	K	OCH	KRANKHEIT
MUSKETIER	C	ASE	OBER
	РО	LSTER	
	ige Zeit um die 15 en. Regeln zu Ermi	ige Zeit um die _15_ gesuchten Wörte en. Regeln zu Ermittlung der Punkte	ige Zeit um die _15_ gesuchten Wörter zu finden. Ihr en. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der Punkte findest der Regeln zu er

GRIECHENLAND RUMKUGELN

WASSER

SPIEL ID: #3 / Spiele SPIELER NAME/N:		ATUM: NKTE:			
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:					
OBERE LISTE - RATE ein; wenn es falsch ist UNTEREN LISTE durch	, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN wa	ar, steiche es außerde	em in der	
ALASKA	BARON	BARREN	CLEOPATRA	FIEBER	
FINGERHUT	FUNKEN	GOLD	INSEKT	KREIS	
KUCKUCK	LOCH NESS	MATTE	NASE	NYLON	
PAPST	PATIENT	PEITSCHE	PONY	SAFT	

SPRINT

SCHATTEN

STÄNDER

SUSHI

ZUG

Grün	CLEOPATRA	INSEKT	KUCKUCK
	MATTE	NYLON	PAPST
	PATIENT	PEITSCHE	SUSHI
Gelb	ALASKA	BARON	FIEBER
Geib			
	FUNKEN	GOLD	KREIS
	LOCH NESS	NASE	PONY
	SAFT	SCHATTEN	SPRINT
		ZUG	
Schwarz	BARREN	FINGERHUT	STÄNDER

SPIEL ID: #4, 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-Kästchen	: 00000					
Fehler-Kästch	ien: 🗆 🗆 🗆 🗆					
Ziel-Kästchen	: 00000					
ein; wenn es fal	sch ist, streiche es	durch. 2) Wenn es	ı ein richtiges Wort errä GRÜN war, steiche es a /ort nicht mehr erraten	ußerdem in der		
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		
Farbe es bei dir	hat, dann streiche	es hier durch. 2) Er	dein Partner ein Wort r rät er ein GRÜNES Wor nicht mehr erraten bra	t, zeichne ein Viereck		
Grün		BART	BLOCK	BLUME		
	C	OLUMBUS	EUROPA	KAFFEE		
		SEGEL	SPIEL	UMZUG		
Gelb		BIER	DDR	EINHORN		
	FA	LLSCHIRM	GEIST	GRUBE		
		MARK	PARADE	ROST		
	S	CHIMMEL	STRAUß	TATORT		
			TUNNEL			

KAPELLE

SCHWEIN

FILM

SPIEL ID: #5 / Spieler SPIELER NAME/N:	2			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:					
OBERE LISTE - RATE W ein; wenn es falsch ist, s UNTEREN LISTE durch, v	treiche es du	ırch. 2) Wenn es	GRÜN war, steiche		
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	ALASKA	FAHNE	GERÄUSCH
	MATTE	MOTOR	SACK
	SAFT	SCHWANZ	VOGELSCHEUCHE
Gelb	APFEL	BOMBE	BRAUT
	BULLE	CURRY	FLUGZEUG
	KREIDE	ORGAN	PFLASTER
	SCHIRM	SCHWARZWALD	TOAST
		TULPE	
Schwarz	KRAWATTE	PANZER	UHR

SPIEL ID: #6 / Spieler SPIELER NAME/N:	r 2			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt 9 mehr als 5 Fehler ma				
Zug-Kästchen:	00 000 000			
Fehler-Kästchen: \square				
Ziel-Kästchen:]	
obere LISTE - RATE Nein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch, BIRNE	streiche es durch. 2) weil auch dein Partner	Wenn es GRÜN v r dieses Wort nic FUTTER	war, steiche es auße cht mehr erraten bra	erdem in der aucht/darf. GEHALT
HEISENBERG	IROKESE	KEKS	KREIS	KUSS
MARMOR	MEXIKO	PISTOLE	PUNKT	PYRAMIDE
ROSA	SCHEIBE	SCHLAF	SCHUPPEN	SCHWEIZ
SCHWERT	SCHWESTER	SOLDAT	STAUB	ABFALL
UNTERE LISTE - GIB H Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der (nn streiche es hier dur	rch. 2) Errät er e	ein GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	EIFFELTURM	FUT	ΓER	KEKS

Grün	EIFFELTURM	FUTTER	KEKS
	KUSS	MARMOR	MEXIKO
	PUNKT	SOLDAT	ABFALL
Gelb	BIRNE	GANGSTER	GEHALT
	HEISENBERG	IROKESE	KREIS
	PYRAMIDE	ROSA	SCHLAF
	SCHWEIZ	SCHWERT	SCHWESTER
		STAUB	
Schwarz	PISTOLE	SCHEIBE	SCHUPPEN

SPIELER NAME/				PUNKTE:
_	_	die 15 gesuchten Wö u Ermittlung der Punk		r dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	n ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du ein rch. 2) Wenn es GRÜ Partner dieses Wort	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	BAUMWOLLE	BRASILIEN	CLEOPATRA
	FAUL	MARATHON	PARADE
	PFUND	SPHINX	WÜRFEL
Gelb	ATLANTIS	AUTO	BANDE
	BAU	BILD	CAESAR
	GEWEHR	KALB	KIEL
	KLAPPE	MUMIE	STROM
		WURST	
Schwarz	HAMBURGER	IGEL	LEHRER

SPIEL ID: #8 / Spieler 2 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-Kästche Ziel-Kästchen:						
ein; wenn es fals	ch ist, streiche es du	ırch. 2) Wenn es GRÜ	n richtiges Wort errätst JN war, steiche es auße nicht mehr erraten bra	rdem in der		
AMEISE	BARBECUE	BIENENSTICH	BIKINI	вомве		
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	s hier durch. 2) Errät	n Partner ein Wort rät, er ein GRÜNES Wort, z nt mehr erraten brauch:	eichne ein Viereck		

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

SPIEL ID: #9 / 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-Kästchen Ziel-Kästchen:	: 000 000] [
ein; wenn es falsch	n ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du ein urch. 2) Wenn es GRÜ n Partner dieses Wort	N war, steiche es a	ußerdem in der		
AFFE	AUFNAHME	BERMUDAS	BLITZ	BOGEN		
BUCH	COMPUTER	FINGERHUT	IROKESE	JEANNE D'ARC		
JUNGE	KOPF	KRANKENHAUS	LEBKUCHEN	LEHRER		
MIKROSKOP	NASE	ORANGE	RAUPE	ROLLE		
SAND	SCHLOSS	SUPPE	TINTE	UHU		
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	AFFE	BOGE	N	BUCH		
	COMPUTER	FINGER	HUT	IROKESE		

Grün	AFFE	BOGEN	BUCH
	COMPUTER	FINGERHUT	IROKESE
	KOPF	ROLLE	SUPPE
Gelb	AUFNAHME	BLITZ	JEANNE D'ARC
Geib	_		
	JUNGE	LEHRER	MIKROSKOP
	NASE	ORANGE	RAUPE
	SAND	SCHLOSS	TINTE
		UHU	
Schwarz	BERMUDAS	KRANKENHAUS	LEBKUCHEN

SPIEL ID: #10 / Spie SPIELER NAME/N:	ler 2			TUM: NKTE:		
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:						
ein; wenn es falsch ist,	WÖRTER VON HIER 1) V streiche es durch. 2) W weil auch dein Partner d	enn es GRÜN war,	steiche es außerder	m 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		

Grün	AUSTRALIEN	ENTE	GESCHICHTE
	JOKER	KIRSCHE	MUND
	NUSS	SENF	STUFE
Gelb	BROT	FLUT	HARZ
	KRABBE	LKW	PIANO
	PIRAT	POST	PYRAMIDE
	SCHLÜSSEL	WALD	ZAUN
		ZWERG	
Schwarz	CURRY	MORGENSTERN	SONNE

SPIEL ID: #11 / Spiele SPIELER NAME/N:	er 2		_	DATUM: UNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma	_			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:]	
OBERE LISTE - RATE \ ein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch,	streiche es durch.	2) Wenn es GRÜN v	war, steiche es außerd	dem 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 H Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der (nn streiche es hier	durch. 2) Errät er e	ein GRÜNES Wort, zei	chne ein Viereck
Grün	AUFZUG	i KR	AWATTE	LEITER

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

SPIEL ID: #12 / S SPIELER NAME/N	•			DATUM: UNKTE:
	. <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> machen. Regeln zu Ermi			
Zug-Kästchen:	000 000 000			
Fehler-Kästchen	: 000 00			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HIER 1 ist, streiche es durch. 2 rch, weil auch dein Partne BANDE) Wenn es GRÜN w	var, steiche es außero	dem in der
CAESAR	DACHSCHADEN	GEHIRN	HELIKOPTER	ISLAND
KARNEVAL	KNETE	KRISTALL	MILCH	NOTE
PILZ	PIRAT	PLASTIK	QUALLE	RÜCKEN
SEIL	SKORPION	STAR	TOR	ÄGYPTEN
		43 M/ d. ! . D.		

Grün	BANDE	BURG	DACHSCHADEN
	KNETE	PILZ	PLASTIK
	SKORPION	TOR	ÄGYPTEN
Gelb	AMBOSS	BAR	BECKEN
	CAESAR	GEHIRN	HELIKOPTER
	KARNEVAL	MILCH	NOTE
	PIRAT	QUALLE	RÜCKEN
		STAR	
Schwarz	ISLAND	KRISTALL	SEIL

SPIEL ID: #13 / Spiel SPIELER NAME/N:	er 2			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma				
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATE ein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch,	streiche es durch. 2)	Wenn es GRÜN war,	steiche es auße	erdem 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
UNTERE LISTE - GIB Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der	ann streiche es hier du	rch. 2) Errät er ein (GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	ALIEN	DROH	NE	GEIST
	KIWI	ОНЕ	₹	PUPPE

Grün	ALIEN	DROHNE	GEIST
	KIWI	OHR	PUPPE
	PYRAMIDE	STOCK	STÄNDER
Gelb	BRETT	CASINO	CHINA
	ESELSOHR	GLÜCK	MAGAZIN
	ROULETTE	SALZ	SEELE
	SEIL	SPHINX	TAFEL
		WAGEN	
Schwarz	FEDER	FEST	FUCHS

SPIEL ID: #14 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:			_	DATUM: UNKTE:
_	_	_	ter zu finden. Ihr dürft e findest du auf der ers	
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	st, streiche es durch.	2) Wenn es GRÜN	ichtiges Wort errätst ((war, steiche es außerd cht mehr erraten brau	dem in der
BLUME	BOXER	BRAND	CLEOPATRA	DANZIG
FAUL	FROSCH	FUNKEN	GEFÄNGNIS	GOLF
HELIKOPTER	HUFEISEN	KALB	MESSE	PARK

PIZZA

SCHWESTER

PUPPE

TOD

RAUPE

VERTRAG

PHÖNIX

ROULETTE

PINGUIN

SCHMIED

Grün	FAUL	FUNKEN	GEFÄNGNIS
	HUFEISEN	PHÖNIX	RAUPE
	SCHWESTER	TOD	VERTRAG
Gelb	BOXER	BRAND	CLEOPATRA
	DANZIG	GOLF	HELIKOPTER
	KALB	MESSE	PARK
	PIZZA	PUPPE	ROULETTE
		SCHMIED	
Schwarz	BLUME	FROSCH	PINGUIN

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #15 / S SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
		e <u>15</u> gesuchten Wörte Ermittlung der Punkte		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen	ı:			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	n ist, streiche es durc	IER 1) Wenn du ein ric ch. 2) Wenn es GRÜN v Partner dieses Wort nic	var, steiche es auſ	Berdem in der
AKT	AMAZONAS	BERLINER	COWBOY	FAUL
FERNSEHEN	FEST	FISCH	GABEL	GERICHT
HELM	KETTE	KRÄHE	LEUCHTTUR	M PULVER
RENTIER	RUMKUGELN	SCHWARZWALD	STROM	TANTE
TATORT	UMHANG	WIKINGER	ZENTAUR	ZYLINDER
Farbe es bei dir ha	t, dann streiche es h	HIER. 1) Wenn dein Pa lier durch. 2) Errät er e weil auch du es nicht m	in GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck
Grün	AKT	COV	VBOY	FERNSEHEN
	GABEL	GER	ICHT	RUMKUGELN
	SCHWARZW	ALD TA	NTE	ZENTAUR
Gelb	BERLINE	R FA	.UL	FEST
	FISCH	HE	ELM	KETTE
	KRÄHE	LEUCH	ITTURM	RENTIER
	STROM	TAT	ORT	UMHANG

AMAZONAS

Schwarz

ZYLINDER

PULVER

WIKINGER

SPIEL ID: #16 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
_	_	_	ten Wörter zu finden. Ihr dü er Punkte findest du auf der	
Zug-Kästcher	ı:			
Fehler-Kästcl	nen: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästcher	n:			
ein; wenn es fa	lsch ist, streiche	es durch. 2) Wenn e	du ein richtiges Wort erräts s GRÜN war, steiche es auß Wort nicht mehr erraten br	Berdem in der
ANTIKE	BURG	FAULTIER	FRAGEZEICHEN	FUCHS
GLAS	GOLF	GRUND	HEISENBERG	HUT
KATZE	KERZE	KOHL	KRÄHE	KUNG FU
DADST	PATIENT	PTI 7	ΡΙ ΔΤΤΕ	SΔHΔRΔ

WEIHNACHTEN

THEATER

SCHUH

SEGEL

ÄGYPTEN

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

SPIEL ID: #17 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
	nt <u>9</u> Züge Zeit um die er machen. Regeln zu l			. Ihr dürft zusammen nicht auf der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen Ziel-Kästchen:	n:			
ein; wenn es falso	RATE WÖRTER VON HI ch ist, streiche es durch urch, weil auch dein P	n. 2) Wenn es	GRÜN war, steiche	
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 ha		er durch. 2) E	rrät er ein GRÜNES	ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck brauchst/darfst.
Grün	GEWEHR		HAFEN	KAPELLE
	SCHIRM		SEGEL	STETHOSKOP
	WELLE	V	VÄSCHE	ZWIEBEL
Gelb	ANTIKE	BA	ARBECUE	CLUB
	FONDUE		KÄFER	LAWINE
	MILLIONÄR		PIRAT	REGENBOGEN
	SATELLIT		SENF	TANZ

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

BOGEN

Schwarz

WASSER

LOCH

RECHNUNG

SPIEL ID: #18 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
_	9 _ Züge Zeit um die _ machen. Regeln zu Er			
Zug-Kästchen:] [
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch i	E WÖRTER VON HIER st, streiche es durch. ch, weil auch dein Par	2) Wenn es GRÜN w	ar, steiche es auße	erdem in der
DONAU	EISEN	ELFENBEIN	FAHNE	FIEBER
FINGERHUT	FRANKREICH	GANG	HAMBURGER	HEIDE
KRAFTWERK	KUNDE	LAND	LÖSUNG	MOZART
PIRAT	POPCORN	PRÄSIDENT	RAD	ROULETTE
SCHOLLE	SPRINT	SUPPE	TAG	VULKAN
Farbe es bei dir hat,	B HINWEISE VON HIE dann streiche es hier er OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät er e	in GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	EISEN	FIEBER	. F	INGERHUT
	HEIDE	LÖSUN	3	PIRAT
	SCHOLLE	SUPPE		VULKAN
Gelb	ELFENBEIN	FAHNE	FF	RANKREICH
	GANG	HAMBURG	SER	KUNDE
	MOZART	POPCOR	N F	RÄSIDENT
	RAD	ROULET	ГЕ	SPRINT
		TAG		

KRAFTWERK

LAND

DONAU

SPIEL ID: #19 / S SPIELER NAME/N	_	DATUM: UNKTE:			
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:	000 000 00				
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	

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

SPIEL ID: #20 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15</u> gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusam mehr als <u>5</u> Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Se				
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es fals	ch ist, streiche es d	urch. 2) Wenn es GRÜ	n richtiges Wort erräts JN war, steiche es auß nicht mehr erraten br	erdem in der
ASS	BETRÜGER	BLOCK	DECKEL	ERDBEBEN
FUNKEN	HAFEN	HAHN	HEISENBERG	KEIM
KIRCHE	KOMET	LÖWENZAHN	MOSKAU	PARADE

SCHIRM

TRAINER

SEELE

WAGEN

TAFEL

ZUCKER

QUALLE

TOR

PATRONE

TON

Grün	ERDBEBEN	FUNKEN	HAFEN
	KOMET	QUALLE	SCHIRM
	TON	TRAINER	WAGEN
Gelb	ASS	BETRÜGER	BLOCK
Geib			
	DECKEL	HAHN	HEISENBERG
	KEIM	KIRCHE	LÖWENZAHN
	PARADE	SEELE	TAFEL
		ZUCKER	
Schwarz	MOSKAU	PATRONE	TOR

SPIEL ID: #21 / Spie SPIELER NAME/N:	ler 2			DATUM: PUNKTE:
	Züge Zeit um die <u>15</u> achen. Regeln zu Ermitt			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist,	WÖRTER VON HIER 1) streiche es durch. 2) weil auch dein Partner	Wenn es GRÜN wa	r, steiche es au	ıßerdem 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
Farbe es bei dir hat, da	HINWEISE VON HIER. ann streiche es hier dur OBEREN LISTE, weil au	ch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort	, zeichne ein Viereck
Grün	AUFZUG	BAU		FAHNE
	FEUER	KUNDI	=	PATIENT
	RÖNTGEN	SCHUPP	EN	ZWIEBEL

Grün	AUFZUG	BAU	FAHNE
	FEUER	KUNDE	PATIENT
	RÖNTGEN	SCHUPPEN	ZWIEBEL
Gelb	ABZUG	ASCHE	BOSS
GEID			
	FILM	HASE	INTERNET
	LASER	LEGO	NACHT
	OPER	RUTE	SEGEL
		TANTE	
Schwarz	DANZIG	LIEBE	SCHULTER

SPIEL ID: #22 / SPIELER NAME,	•		ATUM: JNKTE:	
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:	000 000 0] [
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	ch 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

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

SPIEL ID: #23 / Spice SPIELER NAME/N:	eler 2			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: [
OBERE LISTE - RATE ein; wenn es falsch is UNTEREN LISTE durch	t, streiche es durc	h. 2) Wenn es	GRÜN war, steiche	t errätst (GRÜN), kreise es es außerdem in der aten braucht/darf.	
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	
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	BETT	BIEN	ENSTICH	KICKER	
	LIEBE	N	EBEL	RETTUNG	

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #24 / Spi SPIELER NAME/N:	eler 2			DATUM: PUNKTE:
		m die <u>15</u> gesuchten Wörten n zu Ermittlung der Punkte		
Zug-Kästchen:		0 000		
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:]	
ein; wenn es falsch is	st, streiche es	ON HIER 1) Wenn du ein ric durch. 2) Wenn es GRÜN v ein Partner dieses Wort nic BOSS KNIE	war, steiche es auße	erdem in der
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 Pa es hier durch. 2) Errät er e STE, weil auch du es nicht m	ein GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün		BOSS	DRACHE	EINHORN

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

SPIEL ID: #25 / S SPIELER NAME/I	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	die <u>15</u> gesuchten Wö zu Ermittlung der Punk		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du ein Irch. 2) Wenn es GRÜI n Partner dieses Wort r	N war, steiche es auße	rdem 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
Farbe es bei dir ha	t, dann streiche es	N HIER. 1) Wenn dein hier durch. 2) Errät e E, weil auch du es nicht	r ein GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck

Grün	EUROPA	LIEBE	PAPAGEI
	QUALLE	SCHWANZ	SPION
	STAR	TAFEL	UMSCHLAG
	=		5. 5.57
Gelb	AUFZUG	BLAU	BLOCK
	BRASILIEN	DOKTOR	FROSCH
	GRAS	HUFEISEN	KIEL
	KREIS	NAPOLEON	SPECK
		WURF	
Schwarz	JAGUAR	PATRONE	WALD
Sciiwaiz	JAGUAK	PATRONE	WALD

			DATUM: PUNKTE:	
	_ Züge Zeit um die _15 _g achen. Regeln zu Ermittl			
Zug-Kästchen: [
Fehler-Kästchen: [
Ziel-Kästchen:	300 000 000			
ein; wenn es falsch ist	E WÖRTER VON HIER 1) t, streiche es durch. 2) V n, weil auch dein Partner	Venn es GRÜN war, st	eiche es außei	rdem in der
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, o	B HINWEISE VON HIER. dann streiche es hier durc r OBEREN LISTE, weil au	ch. 2) Errät er ein GR	ÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck
Grün	ANWALT	BAND	ELF	ENBEIN
	ENGLAND	KATZE	N	IOAH
	SCHOLLE	STAUB	W	OLKE
Gelb	BRETT	FAUL	H	YMNE
	LEBKUCHEN	NIETE	PA	TRONE
	PUPPE	SCHIMMEL	ST	ADION
	VERABREDUNG	WANZE	WEIH	NACHTEN
		ZENTAUR		

SATELLIT SCHMETTERLING

AUFZUG

SPIEL ID: #2 SPIELER NAM				DATUM: PUNKTE:
_	samt <u>9</u> Züge Zeit um die ehler machen. Regeln zu I	_		
Zug-Kästche	n:			
Fehler-Kästc	hen: 🗌 🗌 🗎 🗎			
Ziel-Kästche	n:			
ein; wenn es fa	- RATE WÖRTER VON HII alsch ist, streiche es durch E durch, weil auch dein Pa	n. 2) Wenn es GRÜN w	ar, steiche es au	Berdem 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
Farbe es bei di	E - GIB HINWEISE VON H r hat, dann streiche es hie t in der OBEREN LISTE, w	er durch. 2) Errät er e	in GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck
Grün	BARREN	BERLIN	ER	EIS

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #28 / SPIELER NAME/	·			DATUM: PUNKTE:	
_	nt <u>9</u> Züge Zeit um die er machen. Regeln zu E	_		ır dürft zusammen nichl der ersten Seite.	
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆				
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falso	RATE WÖRTER VON HIE ch ist, streiche es durch lurch, weil auch dein Pa	ı. 2) Wenn es	GRÜN war, steiche es		
ANWALT	BLASE	BOMBE	BRETT	BRILLE	
BROT	DIETRICH	EI	ESELSOHR	FEUER	
FISCH	GEFÄNGNIS	HÖHLE	KESSEL	KRANKHEIT	
KÜKEN	LEHRER	NIETE	PIRAT	PRINZESSIN	
RÜCKEN	STAR	TON	ZEHE	ZENTRUM	
Farbe es bei dir ha	GIB HINWEISE VON H at, dann streiche es hie n der OBEREN LISTE, w	er durch. 2) E	rrät er ein GRÜNES Wo	ort, zeichne ein Viereck	
Grün	BLASE		BRETT	BRILLE	
	BROT		DIETRICH	HÖHLE	
	NIETE		ZEHE	ZENTRUM	
Gelb	ANWALT		EI	FEUER	
	FISCH		GEFÄNGNIS	KESSEL	
	KÜKEN		LEHRER	PIRAT	
	PRINZESSI	N	RÜCKEN	STAR	
			TON		

ESELSOHR

KRANKHEIT

BOMBE

SPIEL ID: #29 / Sp	ieler 2	DATUM:
SPIELER NAME/N:	PUNKTE:	
	9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wört nachen. Regeln zu Ermittlung der Punkte	
Zug-Kästchen:	000 000 000	
Fehler-Kästchen:		
Ziel-Kästchen:		
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein ri st, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN h, weil auch dein Partner dieses Wort ni	war, steiche es außerdem in der
RI OCK	DELITSCHI AND EIS	EALILTIED CETDÄNK

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

Schwarz	HERZ	MEDIZIN	WURF
		ZYLINDER	
	MITTAG	POPCORN	SCHULTER
	KELCH	KLAPPE	KOCH
	FAULTIER	HOCHZEIT	KATER
Gelb	BLOCK	DEUTSCHLAND	EIS
	OHR	ROSA	STAUB
	KETCHUP	KOKS	LEUCHTTURM
Grün	GETRÄNK	HAUPTSTADT	HIMALAYA

SPIEL ID: #30 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
	9 _ Züge Zeit um die <u>.</u> nachen. Regeln zu Er			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch i	E WÖRTER VON HIER st, streiche es durch. ch, weil auch dein Par	2) Wenn es GRÜN	war, steiche es auß	Berdem 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 er OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät er	ein GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck
Grün	APFEL	BAUMV	VOLLE	CURRY
	ERDE	GETR	ÄNK	NOAH
	PIANO	STA	MM	TULPE
Gelb	ANHÄNGER	BATTI	ERIE	FLAGGE
	KALB	KRA	AN	MARATHON

PONY

ZENTRUM

ZUCKER

MARMOR

SEELE

ZOMBIE

PERLE

PICKEL

WOLKE

FUß

, 1				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-Kästche] [
Fehler-Kästc					
Ziel-Kästcher	n:				
ein; wenn es fa	- RATE WÖRTER VON HIEF alsch ist, streiche es durch. E durch, weil auch dein Par	2) Wenn es GRÜN war,	steiche es außer	dem 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	E - GIB HINWEISE VON HI r hat, dann streiche es hier t in der OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät er ein G	RÜNES Wort, ze	ichne ein Viereck	
Grün	AMEISE	BIRNE		BOHNE	
	BULLE	KEIM	I	KÜRBIS	
	PUPPE	VERTRAG		ZWERG	
Gelb	BRUST	EISEN		ERDE	
	FAHRER	HAUPTSTADT		IGEL	
	KARL	KOKS	MA	ARATHON	
	PIRAT	SACK	S	CHATTEN	
		WASSER			

CHINA

FEST

AKT

SPIEL ID: #32 / S SPIELER NAME/N	•		ATUM: JNKTE:	
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				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durch	. 2) Wenn es GRÜN w	ntiges Wort errätst (Gl var, steiche es außerde nt mehr erraten brauch	em in der
AGENT	BEIN	BETRÜGER	BLIND	BOHNE
BRAUT	BRÜCKE	ELFENBEIN	ESELSOHR	GOLF
INTERNET	LAPPEN	LEUCHTE	LOCH NESS	ROCK
ROSA	SCHÜSSEL	SPRINT	STAR	TAU
TOAST	VULKAN	WANZE	WURZEL	ABFALL

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

SPIEL ID: #33 SPIELER NAM	•				DATUM: PUNKTE:
	amt <u>9</u> Züge Zeit ı hler machen. Rege				ft zusammen nicht ersten Seite.
Zug-Kästcher Fehler-Kästch Ziel-Kästchen	nen: 🗆 🗆 🗆 🗆				
ein; wenn es fa	- RATE WÖRTER Vo Isch ist, streiche es E durch, weil auch o	durch. 2) Wen	n es GRÜN war, st	eiche es auße	erdem in der
BALL	DROHNE	GENIE	GOLD	1	GRUBE
KIND	KOCH	LAPPEN	LEBKUCH	HEN	MIKROWELLE
MORGEN	MÜHLE	OBER	ORANG	iΕ	PARK
PATRONE	PHÖNIX F	RUMKUGELN	SIREN	E	STEUER
TEMPO	TRAINER	UMZUG	VOGELSCHE	EUCHE	WIND
Farbe es bei dir	- GIB HINWEISE hat, dann streiche in der OBEREN LI	e es hier durch.	2) Errät er ein GR	ÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	GENIE		GOLD	G	RUBE
	LAPPEN		PARK	PA	TRONE
	PHÖNIX		SIRENE	VOGEL	SCHEUCHE
Gelb	BALL		KIND	k	(OCH
	LEBKUCH	EN MII	KROWELLE	М	IÜHLE
	OBER	(ORANGE	RUM	KUGELN

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

TRAINER

WIND

MORGEN

UMZUG

TEMPO

STEUER

DROHNE

SPIEL ID: #34 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				ATUM: NKTE:
_	üge Zeit um die 15 gesuc nen. Regeln zu Ermittlung o			
Zug-Kästchen: □□				
Fehler-Kästchen: 🔲 🛚				
Ziel-Kästchen: □□				
ein; wenn es falsch ist, s	ÖRTER VON HIER 1) Wen treiche es durch. 2) Wenn veil auch dein Partner diese	es GRÜN war,	steiche es außerde	m in der
BAR	BIENENSTICH	BLÜTE	COLUMBUS	FROSCH
GEHIRN	GRAS	HYMNE	KIEL	LIEBE
MESSER	MÜHLE	NADEL	NAPOLEON	PAUSE

SCHMETTERLING SCHWEIN SCHÄDEL STADION STAR TAUBE TISCH VAMPIR WAAGE ÖL

Grün	BAR	BIENENSTICH	NADEL
	SCHMETTERLING	SCHÄDEL	STAR
	TAUBE	TISCH	ÖL
Gelb	BLÜTE	COLUMBUS	FROSCH
	GEHIRN	GRAS	LIEBE
	MESSER	NAPOLEON	PAUSE
	SCHWEIN	STADION	VAMPIR
		WAAGE	
Schwarz	HYMNE	KIEL	MÜHLE

SPIEL ID: #35 / 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-Kästcher	n: 🗆 🗆 🗆 🗆					
Ziel-Kästchen:						
ein; wenn es falsc	h ist, streiche es durc	IER 1) Wenn du ein r ch. 2) Wenn es GRÜN Partner dieses Wort n	war, steiche es auße	rdem in der		
AKT	ANTARKTIS	BAHN	COMPUTER	DAME		
FIGUR	GEHIRN	GESCHMACK	HAMBURGER	HYMNE		
IGLU	ISLAND	MEDIZIN	MONA LISA	NACHT		
POST	RIPPE	RODEO	SATELLIT	SATZ		
SCHÜSSEL	SUPERHELD	URANUS	WASSER	WIKINGER		

URANUS

WIKINGER

SUPERHELD

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

SPIEL ID: #36 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:			DATUM: PUNKTE:		
_	_ Züge Zeit um die _15 achen. Regeln zu Ermit	_			
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen:					
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falsch ist	WÖRTER VON HIER 1; , streiche es durch. 2) , weil auch dein Partne	Wenn es GRÜN w	ar, steiche es auße	erdem in der	
BRASILIEN	DRECK	FLUR	HASE	HEXE	
KLABAUTERMA	ANN KÜKEN	LASER	LONDON	MARX	
MINE	MUMIE	PARADE	ROSA	SCHIMMEL	
SCHUH	SEELE	SPIEGEL	TANTE	TEMPEL	
TUNNEL	WEIN	ZAUBERER	ZAUN	ABFALL	
Farbe es bei dir hat, d	HINWEISE VON HIER. lann streiche es hier du OBEREN LISTE, weil au	rch. 2) Errät er ei	n GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck	
Grün	HEXE		MUMIE	SCHUH	
	SEELE		SPIEGEL	TUNNEL	
	WEIN		ZAUBERER	ZAUN	
Gelb	BRASILIEN	I	DRECK	FLUR	
	KLABAUTERM	ANN	KÜKEN	LASER	
	LONDON		MARX	MINE	
	ROSA		SCHIMMEL	TEMPEL	
			ABFALL		
Schwarz	HASE		PARADE	TANTE	

SPIEL ID: #37 / S 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-Kästchen	:			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	n ist, streiche es d	urch. 2) Wenn es GR	n richtiges Wort erräts ÜN war, steiche es auß t nicht mehr erraten b	Berdem in der
BECKEN	BILD	ВОСК	GERUCH	GETRÄNK
HUT	INSEKT	JAHR	KNOTEN	LIMONADE
MITTAG	MÜCKE	NOAH	ORGAN	PARK
PEITSCHE	PUNKT	RECHNUNG	RUMKUGELN	SPHINX
SPRINGER	STADION	STAMM	WEIN	WOLKE

Grün	BILD	KNOTEN	ORGAN
	RUMKUGELN	SPRINGER	STADION
	STAMM	WEIN	WOLKE
Gelb	BECKEN	ВОСК	GERUCH
Geib		DUCK	GERUCH
	GETRÄNK	HUT	JAHR
	MITTAG	MÜCKE	NOAH
	PARK	PEITSCHE	RECHNUNG
		SPHINX	
Schwarz	INSEKT	LIMONADE	PUNKT

SPIEL ID: #38 / S 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:	000 000 00	10		
Fehler-Kästchen	: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HIER ist, streiche es durch. rch, weil auch dein Part BART	2) Wenn es GRÜN wa	ar, steiche es auß	erdem in der
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 , dann streiche es hier der OBEREN LISTE, wei	durch. 2) Errät er eir	n GRÜNES Wort, z	zeichne ein Viereck
Grün	BART	FAU	JL	KIRSCHE

Schwarz	DECKEL	ISLAND	PEKING
		WEIN	
	OPER	QUALLE	ROLLSTUHL
	KREUZZUG	MARK	OHR
	HAUPTSTADT	HEXE	IROKESE
Gelb	AKT	BUND	GARTEN
	RASIERER	ROLLE	WERWOLF
	MUTTER	MÜCKE	OLIVE
Grün	BART	FAUL	KIRSCHE

SPIEL ID: #39 / Spie SPIELER NAME/N:	PIEL ID: #39 / Spieler 2 PIELER NAME/N:			DATUM: PUNKTE:
	_ Züge Zeit um die _15 _ g achen. 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,	, steiche es au	ußerdem in der
AGENT	BAYERN	DIETRICH	EINSTEIN	ERDBEBEN
FRANKREICH	FUß	GLÜCK	GOETHE	HAI
HOSE	KAFFEE	KICKER	KIEFER	KRAGEN
KÄFER	LIFT	MITTAG	PFEIFE	RIPPE
SCHÄDEL	SHAKESPEARE	SUSHI	TAUBE	ABFALL
Farbe es bei dir hat, d	HINWEISE VON HIER. ann streiche es hier durc OBEREN LISTE, weil auc	ch. 2) Errät er ein (GRÜNES Wort	z, zeichne ein Viereck
Grün	AGENT	EINSTEIN		KAFFEE
	KICKER	KIEFER		KÄFER
	MITTAG	SCHÄDEL		SUSHI
Gelb	BAYERN	DIETRICH		FRANKREICH
	FUß	GLÜCK		GOETHE
	HAI	KRAGEN		LIFT
	RIPPE	SHAKESPEAR	E	TAUBE
		ABFALL		

HOSE

PFEIFE

ERDBEBEN

SPIEL ID: #40 / SPIELER NAME/				DATUM: PUNKTE:
	t <u>9</u> Züge Zeit um die r machen. Regeln zu E			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästcher	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsc	ATE WÖRTER VON HIE h ist, streiche es durch urch, weil auch dein Pa	. 2) Wenn es GR	ÜN war, steiche es a	ußerdem in der
ANWALT	ARMEE	BLAU	BOMBE	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 ha	GIB HINWEISE VON HI at, dann streiche es hie der OBEREN LISTE, wo	r durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck
Grün	ARMEE		DIEB	GERUCH
	KRAGEN		NYLON	ORIENT
	PERLE		TASCHE	WERWOLF
Gelb	ANWALT		BLAU	BOMBE
	BREMSE		BRETT	CAESAR
	KNIE		LIFT	SPION
	TATORT		TAUBE	TIGER
		V	VIKINGER	 -

KRAFTWERK

PIZZA

HOCHHAUS

SPIEL ID: #41 / Spieler 2 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:						
OBERE LISTE - RATE WÖRT ein; wenn es falsch ist, streid UNTEREN LISTE durch, weil a	che 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		
SCHNEEWITTCHEN	STADION	STAMM	SUPPE	TROLL		
UNTERE LISTE - GIB HINW Farbe es bei dir hat, dann sti	reiche es hier durcl	ń. 2) Errät er ein G	RÜNES Wort, z	eichne ein Viereck		

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

Grün	CLEOPATRA	COMIC	DAUMEN
	DECKE	FEST	KNETE
	MUND	ROHR	TROLL
Gelb	ASCHE	BANK	MEXIKO
	MUMIE	OSTERN	PICKEL
	PIRAT	ROST	SCHNECKE
	SCHNEEWITTCHEN	STADION	STAMM
		SUPPE	
Schwarz	JOCKEY	JUNGE	RÜCKEN

SPIEL ID: #42 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>s</u> mehr als <u>5</u> Fehler n				hr dürft zusammen nicht f 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 G	RÜN war, steiche e	
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	rt rät, sag ihm welche /ort, zeichne ein Viereck rauchst/darfst.
Grün	ANTARKTIS	E	ISEN	FALKE
	FAUL	G	EIGE	MAULWURF
	NAPOLEON	PFI	ASTER	RUMKUGELN
Gelb	AFFE	А	NTIKE	APFEL

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

FAHRRAD

LEGO

SEIL

WEIHNACHTEN

PEKING

HERKULES

RASIERER

TEXAS

PRÄSIDENT

COMIC

KICKER

SEELE

BIER

SPIEL ID: #43 / Spi SPIELER NAME/N:	ieler 2			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:		00 000 000			
ein; wenn es falsch is	st, streiche es durch	R 1) Wenn du ein richtige . 2) Wenn es GRÜN war, rtner dieses Wort nicht m	steiche es auße	erdem in der	
AMBOSS	ATLAS	BLASE	BUTTER	DIEB	
IRIS	JAGUAR	KLABAUTERMANN	KLAPPE	KOSMETIK	
KRANKENHAUS	LAPPEN	LASTER	LEHRER	LIEBE	
MAUS	NIETE	PONY	RASEN	SCHLEUDER	
SCHUPPEN	SCHÜSSEL	SOCKE	STOLLEN	STRAßE	
Farbe es bei dir hat,	dann streiche es hie	IER. 1) Wenn dein Partne r durch. 2) Errät er ein G eil auch du es nicht mehr	RÜNES Wort, z	eichne ein Viereck	
Grün	BUTTER	DIEB		KLAPPE	
	KRANKENHAUS	PONY		RASEN	
	SCHÜSSEL	SOCKE		STOLLEN	

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

SPIEL ID: #44 / SPIELER NAME/	•			OATUM: UNKTE:
_	nt <u>9</u> Züge Zeit um die er machen. Regeln zu E	_		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:	n:]	
ein; wenn es falso	ATE WÖRTER VON HIE h ist, streiche es durch urch, weil auch dein Pa	. 2) Wenn es GRÜN v	var, steiche es außerc	lem in der
AGENT	APFEL	BAUER	BAYERN	BLÜTE
BOCK	BOHNE	BOTSCHAFT	COMPUTER	DIEB
FEDER	HAMMER	JAHR	KAROTTE	KATER
LIFT	MARX	ORANGE	PAPAGEI	RADIO
RÜCKEN	STAMM	STUHL	WEIN	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	BAYERN	DIEB		FEDER
	HAMMER	KAROT	TE	MARX

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

SPIEL ID: #45 / S SPIELER NAME/N	•		I	DATUM: PUNKTE:
	9 Züge Zeit um die 15 machen. Regeln zu Ermitt			
Zug-Kästchen:	000 000 000			
Fehler-Kästchen:	: 000 00			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	TE WÖRTER VON HIER 1) ist, streiche es durch. 2) \ rch, weil auch dein Partner	Nenn es GRÜN war, s	teiche es außei	rdem in der
AKT	ASTRONAUT	BAUMWOLLE	BECKEN	BETRÜGER
BOTSCHAFT	BRUDER	DDR	ERDE	FONDUE
GEHALT	GESCHICHTE	GRUND	HELM	KATER
LÖFFEL	PAPAGEI	RATTE	RIPPE	RUSSLAND
SAHARA	SCHMETTERLING	SCHWANZ	STIFT	UHR
Farbe es bei dir hat	GIB HINWEISE VON HIER. :, dann streiche es hier dur der OBEREN LISTE, weil au	ch. 2) Errät er ein GR	ÜNES Wort, ze	eichne ein Viereck
Grün	BAUMWOLLE	BETRÜGER	Е	RDE
	HELM	LÖFFEL	R	IPPE
	RUSSLAND	SCHWANZ	S	TIFT
Gelb	ASTRONAUT	BECKEN	BR	UDER
	DDR	FONDUE	GES	CHICHTE
	GRUND	KATER	PA	PAGEI
	RATTE	SAHARA	SCHME	TTERLING
		UHR		

BOTSCHAFT

GEHALT

AKT

SPIEL ID: #46 SPIELER NAME				DATUM: PUNKTE:
	mt <u>9</u> Züge Zeit um die ler machen. Regeln zu			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:	en: 🗆 🗆 🗆 🗆			
ein; wenn es fals	RATE WÖRTER VON HI sch ist, streiche es durc durch, weil auch dein P	h. 2) Wenn es GR	kÜN war, steiche es a	außerdem in der
ARMEE	BAU	BECKEN	BIRNE	BRUDER
COMIC	FERNSEHEN	HAI	KANADA	KRAWATTE
KUNDE	LIMONADE	MÜCKE	NACHBAR	NAPOLEON
SATTEL	SPECK	STAR	STUDENT	TELESKOP
TURM	VEILCHEN	WIRT	WURM	WÜRFEL
Farbe es bei dir	- GIB HINWEISE VON H hat, dann streiche es hi in der OBEREN LISTE, v	er durch. 2) Errä	t er ein GRÜNES Woi	rt, zeichne ein Viereck
Grün	BRUDER	F F	ERNSEHEN	KANADA
	MÜCKE	1	NAPOLEON	STUDENT
	TUDM	,	VETI CLIENI	WIDT

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

SPIEL ID: #47 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:			DATUM: PUNKTE:		
			Wörter zu finden. Ihr dürf ınkte findest du auf der er		
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästche	en: 🗌 🗌 🗎 🗎				
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es fals	sch ist, streiche es du	ırch. 2) Wenn es GF	ein richtiges Wort errätst (RÜN war, steiche es auße rt 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 l	hat, dann streiche es	s hier durch. 2) Errä	ein Partner ein Wort rät, s it er ein GRÜNES Wort, ze cht mehr erraten brauchs	eichne ein Viereck	
Grün	FESSEL	HERZ	KIS	STE	
	KOSMETIK	LIEBE	MA	US	
	MONA LISA	TISCH	TUI	_PE	
Gelb	ANHÄNGER	ASCHE	AUFN.	AHME	
	BLITZ	GANG	HUFE	ISEN	
	IROKESE	KUNST	LOCH	NESS	
	NOTE	RÖMEF	R WEIHNAC	HTSMANN	
		WIKING	ER		

HOLLYWOOD KETCHUP

Schwarz

KÜRBIS

SPIEL ID: #48 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
_	9 _ Züge Zeit um die _15 nachen. Regeln zu Ermi	_		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER ist, streiche es durch. 2 ch, weil auch dein Partne) Wenn es GRÜN	war, steiche es auf	Berdem 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
	D. LITANIA/ETGE VON LITED	42.147		

Grün	BARON	BAYERN	BROT
	COLUMBUS	GOLF	LEUCHTTURM
	REVOLUTION	STOCK	VERBAND
Gelb	BOCK	BREMSE	DACHSCHADEN
	FAHRER	GIFT	HELM
	HERBST	LASTER	PFLASTER
	RASIERER	SCHIFF	TAG
		WIND	
Schwarz	DANZIG	EIFFELTURM	MEDIZIN

SPIEL ID: #49 / Spie SPIELER NAME/N:	eler 2			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler ma				hr 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	?) 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	urch. 2) Errät er	ein GRÜNES W	ort, zeichne ein Viereck
Grün	BOGEN	BUC	CH	FLUSS
	KANADA	KEK	(S	LEUCHTTURM
	MOSKAU	NUS	SS	SCHÄDEL
Gelb	AUSTRALIEN	COLUM	1BUS	GAS
	JAGUAR	KAM	IPF	KIEFER
	LEDER	OSTE	RN	PARISER
	ROT	SCHLE	UDER	STRAUß
		WÄS	CHE	

BART

RUMKUGELN

BACH

SPIEL ID: #50 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: UNKTE:
		e 15 gesuchten Wörter zu Ermittlung der Punkte finde		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es durc	IER 1) Wenn du ein richtige ch. 2) Wenn es GRÜN war, Partner dieses Wort nicht m	steiche es außer	dem 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 h	HIER. 1) Wenn dein Partne ier durch. 2) Errät er ein G weil auch du es nicht mehr	RÜNES Wort, zei	chne ein Viereck
Grün	EICHE	FLAGGE	GAR	TEN
	HASE	KREUZZUG	NYL	.ON
	OBER	PAUSE	WOLKE	
Gelb	BIENENSTICH	CODE	НА	HN
	KISTE	PATIENT	PFANNE	
	PRÄSIDENT	RADIO	SCHUPPEN	
	SPECK	TSCHECHIEN	WER\	WOLF
		ZAHNARZT		

LASER WISSENSCHAFTLER

Schwarz

HAFEN

SPIEL ID: #5: 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-Kästchei	n:				
Fehler-Kästcl	hen: 🗌 🗌 🗎 🗎				
Ziel-Kästcher	n:				
ein; wenn es fa	- RATE WÖRTER VON HI Ilsch ist, streiche es durch E durch, weil auch dein P	n. 2) Wenn es GR	ÜN war, steiche es auße	erdem in der	
ANWALT	DACHSCHADEN	DIETRICH	FEST	FLASCHE	
FUCHS	HUND	IGLU	KALB	KARNEVAL	
KUH	LEBKUCHEN	MEDIZIN	MESSER	NADEL	
OPER	PARADIES	ROST	SHAKESPEARE	SOFIA	
STDARE	LIMSCHI AC	WIDT	7FHF	7WEDG	

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

SPIEL ID: #52 / Spiel SPIELER NAME/N:	er 2			DATUM: PUNKTE:
_	_	_ gesuchten Wörter zu f tlung der Punkte findes		
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch ist,	streiche es durch. 2)) Wenn du ein richtiges Wenn es GRÜN war, st er dieses Wort nicht me	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
Farbe es bei dir hat, da	ann streiche es hier du	1) Wenn dein Partner rch. 2) Errät er ein GR uch du es nicht mehr e	ÜNES Wort, ze	ichne ein Viereck
Grün	AKT	ASCHE		BALLON
	BAU	DEUTSCHL	AND	KUPFER
	KÄSE	ROLLSTU	HL	VIRUS
Gelb	DRACHE	FEST		GEIGE
	HIMALAYA	KEKS		KERZE
	PARISER	SCHMUGG	LER	STROM
	TIERARZT	TISCH		TURM

CURRY

Schwarz

ZUG

KARTE

ZAHN

SPIEL ID: #53 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
_	_	die _15 _ gesuchten Wört zu Ermittlung der Punkte		
Zug-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 BUCH	war, steiche es auß	Berdem in der
FUTTER	HAHN	HUND	KNIE	KRÄHE
LEHRER	LKW	ORANGE	PFERD	PINSEL
REVOLUTION	ROM	ROT	SAHARA	SATELLIT
STROM	TEMPEL	VERABREDUNG	ZAUBERER	ZWERG
LINTEDE LICTE CU	D LINWEICE VO	NUITED 1) Worm doin F	Partner ein Wert rät	

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

SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
_	z 9 Züge Zeit um die machen. Regeln zu l	_		n. Ihr dürft zusammen nicht auf der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen Ziel-Kästchen:	: 000 000 0			
ein; wenn es falsch		n. 2) Wenn es (GRÜN war, steiche	t errätst (GRÜN), kreise es e es außerdem in der raten braucht/darf.
BANANE	BUCH	BURG	FUTTER	GEHIRN
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		er durch. 2) Er	rät er ein GRÜNES	Vort rät, sag ihm welche 5 Wort, zeichne ein Viereck n brauchst/darfst.
Grün	BUCH	KU	PFER	LIMONADE
	MARX	MEI	LONE	MIKROWELLE
	NIETE	W	EIN	ZIEGE
Gelb	BANANE	Bl	JRG	FUTTER
	GEHIRN	GE	NIE	JOKER
	KLINGE	K	OHL	ROHR

TREIBHAUS

ZYLINDER

MUMIE

URKNALL

TROLL

TASSE

JOCKEY

SPIEL ID: #55 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
	9 _ Züge Zeit um die _1! nachen. Regeln zu Erm			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER st, streiche es durch. 2 ch, weil auch dein Partn	2) Wenn es GRÜN	war, steiche es auße	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,	B HINWEISE VON HIER dann streiche es hier d er OBEREN LISTE, weil	lurch. 2) Errät er	ein GRÜNES Wort, z	zeichne ein Viereck
Grün	CLEOPATRA	K	AROTTE	KIRSCHE
	MANDELN	F	PARISER	ROBOTER
	SACK		STAMM	WAL

	SACK	STAMM	WAL
Gelb	AUFNAHME	BALL	FEST
	GOLF	KÄSE	MARSCH
	MORGEN	PASS	PISTOLE
	REGENBOGEN	RODEO	STÄNDER
		WIKINGER	
Schwarz	BIKINI	HOLLYWOOD	SATELLIT

SPIEL ID: #56 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
		die <u>15</u> gesuchten W zu Ermittlung der Punl		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 Irch. 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
IINTEDE LICTE	CID HINWEICE VO	NULTED 1) Wass dair	a Dartner ein Wert r	ät ong ibm wolcho

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

SPIEL ID: #57 / Spieler 2 SPIELER NAME/N: DATUM: PUNKTE:				_
			en Wörter zu finden. Ih Punkte findest du auf	ır dürft zusammen nicht der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:	n:			
ein; wenn es falso	ch ist, streiche es d	durch. 2) Wenn es	u ein richtiges Wort er GRÜN war, steiche es Vort 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
Farbe es bei dir ha	at, dann streiche e	es hier durch. 2) E	dein Partner ein Wort rrät er ein GRÜNES Wo nicht mehr erraten br	ort, zeichne ein Viereck
Grün	AME	ISE	LIFT	MAUS
	NAPO	LEON	PICKEL	PUPPE
	ROI	LE	WURST	WURZEL
Gelb	BUI	LE	COLUMBUS	JAHR
	LIMOU	ISINE	MIKROWELLE	MODELL
	ΝΔΓ)FI	NYI ON	ORANGE

SENF

WURM

GEWEHR

TAUCHER

PATRONE

RUMKUGELN

AUGE

, 1				DATUM: PUNKTE:
			en Wörter zu finden. I Punkte findest du auf	hr dürft zusammen nicht f der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästche Ziel-Kästchen:	en: 🗆 🗆 🗆 🗆 🗆			
ein; wenn es fals	sch ist, streiche es du	ırch. 2) Wenn es	u ein richtiges Wort e GRÜN war, steiche e Vort nicht mehr errat	
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
Farbe es bei dir h	nat, dann streiche es	hier durch. 2) E		rt rät, sag ihm welche /ort, zeichne ein Viereck rauchst/darfst.
Grün	AUF	ZUG	BAYERN	BLUES
	ENGL	AND	KREIS	LÖSUNG
	MEX	IKO	PERLE	WÄSCHE
Gelb	AS	SS	BLIND	BRUDER
	HOLZF	ÄLLER	INDIEN	JAGUAR
	KETC	CHUP	PLATTE	SCHWESTER

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

TAFEL

WIND

KOMET

TASCHE

MUSKETIER

SUSHI

GESICHT

SPIEL ID: #59 / Sp SPIELER NAME/N:			_	ATUM: JNKTE:
		5 _ gesuchten Wörter zu f iittlung der Punkte findes		
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	st, streiche es durch. 2	1) Wenn du ein richtiges 2) Wenn es GRÜN war, st ner dieses Wort nicht me	teiche 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,	dann streiche es hier d	R. 1) Wenn dein Partner lurch. 2) Errät er ein GR auch du es nicht mehr e	ÜNES Wort, zeid	hne ein Viereck
Grün	ANGEL	HERBST	PC	DLSTER
	ROMAN	STEUER	Т	EXAS
	URLAUB	WIRTSCHAFT	W	ÄSCHE
Gelb	AUSTRALIEN	BLIND	(GRAD
	JAHR	MARATHON	ſ	PERLE
	PRINZESSIN	SATTEL		SCHI
	SEELE	SPIEGEL	STE	THOSKOP
		TORTE		

RIESE

ÄGYPTEN

FAULTIER

SPIEL ID: #60 / S SPIELER NAME/I	•			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	: 00000			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es dur	HIER 1) Wenn du ein richt ch. 2) Wenn es GRÜN wa Partner dieses Wort nicht DAUMEN GRIECHENLAND	r, steiche es auße	rdem in der
KÖNIG	LIEBE	MIKROWELLE	MUND	NAPOLEON
NOAH	PARADIES	PLASTIK	POST	SCHULE
SCHULTER	SCHUPPEN	SEGEL	STUDENT	TIGER
Farbe es bei dir ha	t, dann streiche es l	HIER. 1) Wenn dein Part hier durch. 2) Errät er eir weil auch du es nicht mel	GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck

Schwarz	GRIECHENLAND	HAWAII	SCHULTER
		TIGER	
	PLASTIK	POST	STUDENT
	NAPOLEON	NOAH	PARADIES
	KÖNIG	LIEBE	MIKROWELLE
Gelb	воск	DROHNE	FISCH
	SCHULE	SCHUPPEN	SEGEL
	GRAS	KREBS	MUND
Grün	AGENT	DAUMEN	GANGSTER

SPIEL ID: #61 / Spieler 2 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:							
OBERE LISTE - RATE ein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch,	, streiche es durch	n. 2) Wenn es GR	ÜN war, steiche es a	ußerdem 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			
UNTERE LISTE - GIB Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der	ann streiche es hi	er durch. 2) Errä	t er ein GRÜNES Wort	t, zeichne ein Viereck			
Grün	CAESAR		HAI	HELM			
	KLAPPE	MIH	KROWELLE	PATIENT			
	RADIO		ROMAN	SEIL			
Gelb	DECKE		GIFT	GLETSCHER			
	HAUPTSTAD	т н	ERKULES	HUFEISEN			
	ORGAN		PARK	RÖNTGEN			

THEATER

ZAHNARZT

LAND

ZAHN

LÄUFER

SCHI

KAROTTE

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 of GRÜN war, steiche es auße Wort nicht mehr erraten bra DACHBODEN HERING	rdem in der
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) E	n dein Partner ein Wort rät, : Errät er ein GRÜNES Wort, ze s nicht mehr erraten brauchs	eichne ein Viereck

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

SPIEL ID: #63 / Spie SPIELER NAME/N:	ler 2			DATUM: PUNKTE:
			Wörter zu finden. Ihr di unkte findest du auf der	
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:		00 00 000 (
ein; wenn es falsch ist,	, streiche es durch	. 2) Wenn es G	ein richtiges Wort erräts RÜN war, steiche es auß ort nicht mehr erraten bi	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
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	BIE	R	GEHIRN	GLÜCK

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

SPIEL ID: #64 / Spi SPIELER NAME/N:	eler 2	ı	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 is	E WÖRTER VON HIER st, streiche es durch. 2 h, weil auch dein Partr	2) Wenn es GRÜN wa	ar, steiche es außer	dem in der			
ADLER	AMAZONAS	AUTO	BARON	BETT			
BLUES	CHINA	EIS	ELFE	FAHRRAD			
KARNEVAL	KNETE	KUCKUCK	NAPOLEON	PARISER			
PIANO	PRINZESSIN	RECHNUNG	ROCK	SCHWERT			

STUFE

TURM

ZENTAUR

SOCKE

SCHWESTER

Schwarz	KUCKUCK	SCHWESTER	ZENTAUR
		SOCKE	
	PIANO	RECHNUNG	SCHWERT
	ELFE	FAHRRAD	NAPOLEON
	BLUES	CHINA	EIS
Gelb	ADLER	AUTO	BARON
	ROCK	STUFE	TURM
	KNETE	PARISER	PRINZESSIN
Grün	AMAZONAS	BETT	KARNEVAL

SPIEL ID: #65 / Spieler 2 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:								
OBERE LISTE - 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.								
AUTO	BAUMWOLLE	BOMBE	BRUST	FEST				
GANG	GESICHT	HERBST	HOF	IGLU				
KELCH	KNOTEN	MESSE	MINE	MUMIE				
MÜHLE	PANZER	PEKING	PICKEL	SCHWARZWALD				
SONNE	STAUB	STROM	TOAST	UHR				
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	A	AUTO	ВОМВ	E GESICHT				
	KN	NOTEN	MÜHL	E PANZER				
	SCHW	ARZWALD	STAU	B STROM				
Gelb	BAU	MWOLLE	BRUS	T FEST				
	G	SANG	HERBS	ST HOF				

MINE

SONNE

UHR

MESSE

MUMIE

TOAST

PEKING

IGLU

PICKEL

KELCH

SPIEL ID: #66 / Spieler 2 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:							
OBERE LISTE - RATE WÖRTER VON HIER 1) Wenn du ein rie ein; wenn es falsch ist, streiche es durch. 2) Wenn es GRÜN UNTEREN LISTE durch, weil auch dein Partner dieses Wort nic	war, steiche es außerdem in der						
BAU BAUER BREMSE DAUMI	EN FLUGZEUG						
FROSCH HYDRA INTERNET KLAPF	PE KOCH						
KRABBE KREIDE LAND LEGO) MINE						
MÜHLE RETTUNG ROM SALZ	SCHNEEWITTCHEN						

UMSCHLAG

ZAHNARZT

TATORT

STAR

STUHL

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

SPIEL ID: #67 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:	2			ATUM: NKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züg mehr als <u>5</u> Fehler mache				
Zug-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATE WÖI ein; wenn es falsch ist, stre UNTEREN LISTE durch, we	eiche es durch. 2) W	lenn es GRÜN war, ste	eiche es außerde	m in der
ALASKA	ASS	ATLAS	BECKEN	BLASE
BRAND	CODE	DACHBODEN	DIEB	ELLE
GRIECHENLAND	INTERNET	KAPELLE	KELCH	KISTE
KNETE	OTTER	PFLASTER	ROT	SCHIRM
TAU	TORTE	TURM	VULKAN	WOLKE
UNTERE LISTE - GIB HIN Farbe es bei dir hat, dann um dieses Wort in der OBE	streiche es hier durc	h. 2) Errät er ein GRÜ	INES Wort, zeich	ne ein Viereck

Schwarz	BECKEN	KISTE	TURM
		TORTE	
	OTTER	PFLASTER	ROT
	ELLE	INTERNET	KNETE
	CODE	DACHBODEN	DIEB
Gelb	ALASKA	ASS	ATLAS
	170	VOLIVAIN	WOLKE
	TAU	VULKAN	WOLKE
	KAPELLE	KELCH	SCHIRM
Grün	BLASE	BRAND	GRIECHENLAND

SPIEL ID: #68 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:			DATUM: PUNKTE:	
		die <u>15</u> gesuchten \ zu Ermittlung der Pu		ihr dürft zusammen nich f der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	ch ist, streiche es du	HIER 1) Wenn du e Irch. 2) Wenn es GF n Partner dieses Woi	lÜN war, steiche e	
AUFZUG	BLUME	BLÜTE	BOGEN	EICHKÄTZCHEN
EINSTEIN	GANGSTER	HAUPTSTADT	HERING	HUT
KIEL	KIWI	MEXIKO	MUSCHEL	MÜHLE
OASE	ROT	SAFT	SATELLIT	SCHLOSS
SCHNECKE	STUFE	TRAINER	VERTRAG	WURF
Farbe es bei dir ha	at, dann streiche es		t er ein GRÜNES V	rt rät, sag ihm welche Vort, zeichne ein Viereck orauchst/darfst.
Grün	AUFZU	G	BLUME	BOGEN
	ROT		SATELLIT	SCHLOSS
	SCHNEC	KE	TRAINER	VERTRAG
Gelb	BLÜTE	EI	CHKÄTZCHEN	EINSTEIN
	HAUPTSTA	ADT	HERING	HUT
	KIEL		KIWI	MEXIKO
	MÜHLE	<u> </u>	OASE	STUFE
			WURF	

MUSCHEL

SAFT

GANGSTER

SPIEL ID: #69 / Spie SPIELER NAME/N:	•			DATUM: PUNKTE:	
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler m					
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen:					
Ziel-Kästchen:					
OBERE LISTE - RATE ein; wenn es falsch ist UNTEREN LISTE durch	, streiche es durch	n. 2) Wenn es GRÜ	N war, steiche es a	ußerdem in der	
BLASE	BURG	CHINA	DAUMEN	GRUND	
HALLOWEEN	HASE	KEIM	KELCH	KNETE	
KÜKEN	MEDIZIN	MONA LISA	OASE	PINSEL	
PUPPE	RADIO	ROLLE	SCHRAUBE	SCHÜSSEL	
SIRENE	SPIEL	SPINNE	SUPERHELD	TROLL	
UNTERE LISTE - GIB Farbe es bei dir hat, d um dieses Wort in der	lann streiche es hi	er durch. 2) Errät e	er ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck	
Grün	BLASE	CHI	NA	DAUMEN	
	HASE	KEIM		KNETE	
	KÜKEN	MEDIZIN		OASE	
Gelb	BURG	GRU	JND	HALLOWEEN	
	KELCH	MONA LISA		PINSEL	
	RADIO	ROI		SCHRAUBE	
	SCHÜSSEL			SPIEL	
	33,133322	CDIN		J. 1	

SUPERHELD

TROLL

PUPPE

SPIEL ID: #70 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:			DATU PUNK	
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züg mehr als <u>5</u> Fehler mache				
Zug-Kästchen: □□[
Fehler-Kästchen: □□[
Ziel-Kästchen: □□[o o o o o o o o o o o o o o o o o o o			
OBERE LISTE - RATE WÖR ein; wenn es falsch ist, stre UNTEREN LISTE durch, wei	eiche es durch. 2) \	Nenn es GRÜN war, s	teiche es außerdem i	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 HIN Farbe es bei dir hat, dann : um dieses Wort in der OBE	streiche es hier dur	ch. 2) Errät er ein GR	ÜNES Wort, zeichne	ein Viereck
Grün	BLATT	BRUST	GEIST	
(GLÜCK	HAI	KOHL	
KRA	AFTWERK	SCHNECKE ZUG		
Gelb AN	TARKTIS	ARMEE	BAUMWOL	.LE
В	RÜCKE	HIMALAYA	JOCKEY	,
K	ANADA	KATZENAUGE	KONZER	Т
PC	PCORN	RIESE	SCHLACHTSO	CHIFF
		ZEHE		

NIETE

TRAUM

COLUMBUS

SPIEL ID: #71 / Spiele SPIELER NAME/N:	er 2			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt 9 mehr als 5 Fehler ma				
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATE \ ein; wenn es falsch ist, UNTEREN LISTE durch,	streiche es durch. 2)	Wenn es GRÜN waı	r, steiche es auße	erdem in der
AGENT	ANHÄNGER	ARM	BALLON	CHIPS
DAUMEN	EICHEL	EINHORN	ELEFANT	GABEL
HAMBURGER	HOCHHAUS	HOCHZEIT	IGEL	KLEID
OSTERN	PFIRSICH	RAD	SCHI	SICHEL
SOLDAT	TELESKOP	WÄSCHE	ZAUN	ZYLINDER
UNTERE LISTE - GIB H Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der (nn streiche es hier du	ırch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Cullin	ACENT		NI I	HOCHHALIC

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

SPIELER NAME/N:	IEL ID: #72 / Spieler 2 IELER NAME/N:			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 GR	ÜN war, steiche es	außerdem in der
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 I Farbe es bei dir hat, da um dieses Wort in der	nn streiche es hier	durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wo	rt, zeichne ein Viereck
Grün	FALLSCHIR	М	HERZ	KOHL
	MATTE		NETZ	PASS
	RAD		SEIFE	ZIEGE
Gelb	AMAZONAS	5	BILD	FRANKREICH
	HAFEN		HERING	HIMALAYA
	JEANNE D'AF	RC	KERZE	NINJA
	RAUPE		SACK	SCHLEUDER
			WURST	
			·	

IROKESE

PYRAMIDE

BAYERN

SPIEL ID: #73 / Spieler 2 SPIELER NAME/N: DATUM: PUNKTE:				
			ten Wörter zu finden. r Punkte findest du au	Ihr dürft zusammen nicht uf der ersten Seite.
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:	: 000 000			
ein; wenn es falsch	ist, streiche es du	rch. 2) Wenn e	du ein richtiges Wort s GRÜN war, steiche Wort nicht mehr erra	
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 hat	t, dann streiche es	hier durch. 2)		ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck brauchst/darfst.
Grün	KICKER		KLAPPE	KRAN
	LEBKUCHE	EN	MEXIKO	MITTELMEER
	NADEL		STRAUß	VERABREDUNG
Gelb	ANTARKTI	S	BOGEN	FERNSEHEN
	FRANKREI	CH I	HOLLYWOOD	KRANKHEIT
	LINIE		MOND	SCHNABELTIER
	SCHWARZW	ALD	TANTE	TAUCHER

ELFENBEIN

Schwarz

WAL

GERÄUSCH

LÖFFEL

SPIEL ID: #74 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	um die <u>15</u> gesuchten eln zu Ermittlung der P		dürft zusammen nicht Ier ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästcher	n:]		
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falscl	h ist, streiche es	ON HIER 1) Wenn du s durch. 2) Wenn es G dein Partner dieses W	GRÜN 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

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

SPIEL ID: #75 / Spieler Name/N				DATUM: PUNKTE:
	9 Züge Zeit um die 15 machen. Regeln zu Ermiti			
Zug-Kästchen: Fehler-Kästchen: Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATein; wenn es falsch i UNTEREN LISTE dur	TE WÖRTER VON HIER 1) st, streiche es durch. 2) ch, weil auch dein Partne) Wenn du ein richtig Wenn es GRÜN war r dieses Wort nicht r	, steiche es außer nehr erraten brau	dem in der cht/darf.
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 er OBEREN LISTE, weil au	rch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, zei	ichne ein Viereck
Griin	ALIEZLIC	FOND	NIE L	IUCHHVI IC

Grün	AUFZUG	FONDUE	HOCHHAUS
	KLEID	LAPPEN	PIRAT
	POP	SCHLÜSSEL	STUFE
Gelb	ANWALT	BIENE	BRILLE
	GAS	HAFEN	HEXE
	KRANKENHAUS	KREUZZUG	MOSKAU
	POST	RAD	TINTE
		WURST	
Schwarz	KONZERT	PONY	TAUBE

SPIEL ID: #76 / Spieler 2 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 nehr 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 di	HIER 1) Wenn du ein urch. 2) Wenn es GRÜ n Partner dieses Wort i	N war, steiche es a	ußerdem in der	
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	

Grün	BAR	ELEFANT	GLETSCHER
	KESSEL	NASE	OBER
	PINGUIN	WAGEN	ZAUBERER
Gelb	BARON	BETT	BLEI
	FELD	GOLD	HAWAII
	KARL	KRÄHE	LÖWE
	PARADIES	SAHARA	SCHUH
		STEUER	
Schwarz	FILM	INTERNET	STAHL

SPIEL ID: #7			DATUM: PUNKTE:	
	samt <u>9</u> Züge Zeit um ehler machen. Regeln z			
Zug-Kästche	en:			
Fehler-Käste	chen: 🗌 🗌 🗎 🗎			
Ziel-Kästche	en:			
ein; wenn es f	E - RATE WÖRTER VON falsch ist, streiche es du TE durch, weil auch deir	ırch. 2) Wenn es GRÜ	JN war, steiche es auß	Berdem 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	ÖL
Farbe es bei d	TE - GIB HINWEISE VOI lir hat, dann streiche es ort in der OBEREN LISTE	hier durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck
Grün	BONSAI	DDI	R	FLÜGEL
	HAMMER	LEHR	ER	SENF
	SOLDAT	SPRI	NT W	EIHNACHTEN
Gelb	ANWAIT	BIF	R	CASINO

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

DRACHE

HALLOWEEN

MILCH

KUCKUCK

Schwarz

EICHKÄTZCHEN

LAUB

PARISER

STOLLEN

SCHWEIß

ENGLAND

MANDELN

SCHMUGGLER

ÖL

SPIEL ID: #78/S	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	_	ten Wörter zu finden. er 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 durch. 2) Wenn e	du ein richtiges Wort es GRÜN war, steiche Wort nicht mehr erra	
ASCHE	BLATT	CHINA	DICHTUNG	EICHE
ENGLAND	FIGUR	FUß	IGEL	JEANNE D'ARC
KARTE	KIEL	KIRCHE	MAULWURF	PFUND
RASEN	ROSA	SCHLANGE	SCHÜRZE	SHAKESPEARE
SPRAY	STAMM	STUDENT	UHU	WURZEL

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

SPIEL ID: #79 / Spi SPIELER NAME/N:	eler 2			TUM: IKTE:
_) Züge Zeit um die 15 ges nachen. Regeln zu Ermittlun			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is	E WÖRTER VON HIER 1) We t, streiche es durch. 2) Wer n, weil auch dein Partner die	nn es GRÜN war, ste	iche es außerder	n in der
AUFNAHME	BAR	BERLINER	CAESAR	COMIC
DACHSCHADE	N ELFE	FLUGZEUG	FUNKEN	GRUBE
HAUS	HOCHZEIT	HOF	INDIEN	JOKER
KATZE	KRÄHE	LÖWE	RAD	SACK
SKORPION	SPIEGEL	TOKYO	TRIP	WURM

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

			DATUM: PUNKTE:	
	mt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>15 ler machen. Regeln zu Ermi</u>			
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 auße	erdem 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	urch. 2) Errät er ein	GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	CAESAR	FLÜGEL		INSEKT
	MARX	MITTAG		OSTERN
	RENTIER	WEIHNACHTSM	1ANN	WÄSCHE
Gelb	BALLON	DIAMANT		ELLE
	FEST	FUCHS		HOLZFÄLLER
	ISLAND	STAMM		UMZUG
	VEILCHEN	VERBAND		WURZEL
		ZOMBIE		

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

MAMMUT

MESSE

GEFÄNGNIS

SPIEL ID: #81 / Sp SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>.</u> mehr als <u>5</u> Fehler n	_	_		. Ihr dürft zusammen nicht auf der ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RAT ein; wenn es falsch is UNTEREN LISTE durc	st, streiche es durch.	2) Wenn es Gl	RÜN war, steiche	aten braucht/darf.
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
	dann streiche es hier	[·] durch. 2) Errä	it er ein GRÜNES	/ort rät, sag ihm welche Wort, zeichne ein Viereck n brauchst/darfst.

Grün	BECKEN	BROT	GLOCKE
	KOSMETIK	KÄFER	LIFT
	MILCH	MUSCHEL	SPRINGER
Gelb	FIEBER	GETRÄNK	GRAD
	HAUS	HOTEL	JUNGE
	KONZERT	OASE	SCHMUGGLER
	TISCH	TOR	WELLE
		ZUG	
Schwarz	CURRY	LEGO	SCHILD

SPIEL ID: #82 / Spieler 2 SPIELER NAME/N: PUNKTE: Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen mehr als 5 Fehler machen. Regeln zu Ermittlung der Punkte findest du auf der ersten Seite.					
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästchen	: 000 00				
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HIER ist, streiche es durch. 2 rch, weil auch dein Partr	2) Wenn es GF	RÜN war, steiche es a	ußerdem in der	
ABCAT7	RIENENCTICH	RI ET	RDACII IENI	CVECVD	

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

Grün	BIENENSTICH	BRASILIEN	HAMMER
	HOCHZEIT	LEGO	LÖWE
	SEITE	STAMM	WIRTSCHAFT
Gelb	ABSATZ	BLEI	DONAU
	GRAS	GRÜN	HOTEL
	KLAPPE	KUSS	LÖWENZAHN
	MARMOR	MUTTER	PRINZESSIN
		TRIP	
Schwarz	CAESAR	COMPUTER	SCHULE

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

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	. 2) Wenn es GRÜN	war, steiche es auf	Berdem in der	
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	r durch. 2) Errät er	ein GRÜNES Wort,	zeichne ein Viereck	
Grün	BABY	BIG	G BEN	FESSEL	
	JAHR	K	OHL	KRONE	
	PAPST		ГRОН	TOAST	
Gelb	AMEISE	ВА	LLON	CODE	
	DAUMEN	DR	OHNE	EICHE	
	GOLD	HOO	CHZEIT	MOTOR	
	SCHALTE	R SCH	NECKE	SEITE	
		SKC	RPION		

LAPPEN

PFLASTER

GRUBE

SPIEL ID: #84 / SPIELER NAME,	•			DATUM: PUNKTE:
	nt <u>9</u> Züge Zeit um die ₋ 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 GRÜ	ÜN war, steiche es	außerdem 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 h	GIB HINWEISE VON HI at, dann streiche es hier n der OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät	er ein GRÜNES Wo	ort, zeichne ein Viereck
Grün	ADLER	ATLA	NTIS	FUTTER
	KREBS	NU	ISS	ROLLE
	TEMPO	TRO	OLL	ZUCKER
Gelb	AUGE	BRA	USE	CHIPS
	EIS	LA	UB	MAULWURF
	MESSER	OI	⊣R	QUALLE
	RUTE	SCHA	ALTER	SEITE
		VERE	BAND	

LASTER

ROST

HAHN

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	WÖRTER VON HIER 1) , streiche es durch. 2) V , weil auch dein Partner	Venn es GRÜN war, stei	iche es außerdem	in der	
ADLER	BOCK	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	HINWEISE VON HIER. ann streiche es hier durc OBEREN LISTE, weil auc	ch. 2) Errät er ein GRÜ	NES Wort, zeichne	e ein Viereck	
Grün	ADLER	воск	EIFFELT	URM	
	KISTE	KRAWATTE	NOTI	E	
	OPER	PUPPE	TON	l	

Grün	ADLER	BOCK	EIFFELTURM
	KISTE	KRAWATTE	NOTE
	OPER	PUPPE	TON
Gelb	FALKE	FAULTIER	KIWI
	KOPF	MARK	MINUTE
	MUTTER	ORIENT	PFERD
	PULVER	SCHLANGE	STETHOSKOP
		UHU	
Calaurana	ELEEANT	KDANI	TORTE
Schwarz	ELEFANT	KRAN	TORTE

SPIEL ID: #86 / Spi SPIELER NAME/N:	eler 2			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> mehr als <u>5</u> Fehler m				dürft zusammen nicht ler ersten Seite.
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch is UNTEREN LISTE durch	t, streiche es d	urch. 2) Wenn es Gl	RÜN war, steiche es a	
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.				rät, sag ihm welche rt, zeichne ein Viereck

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

Grün	AKT	ARM	ERBSE
	HAFEN	KRAGEN	MUSKETIER
	SCHEIBE	SOCKE	STÄNDER
Gelb	BARBECUE	BIENE	BLASE
	BLITZ	DDR	GESCHIRR
	GLÜCK	KÜSTE	LEBKUCHEN
	SIRENE	SOFIA	SUMPF
		TEAM	
Schwarz	BAU	PARK	SCHULTER

SPIEL ID: #87 / Spieler NAME/N:				DATUM: PUNKTE:
	9 _ Züge Zeit um die _ machen. Regeln zu Er			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen:				
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch i	TE WÖRTER VON HIER st, streiche es durch. ch, weil auch dein Par	2) Wenn es GRÜN w	ar, steiche es auße	erdem 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
Farbe es bei dir hat,	IB HINWEISE VON HIE dann streiche es hier er OBEREN LISTE, we	durch. 2) Errät er ei	n GRÜNES Wort, z	eichne ein Viereck
Grün	BAU	EICH	E	GERICHT
	LIFT	MARSO	CH I	POPCORN
	SPRINT	STADIO	NC	TEXAS
Gelb	ANWALT	BETRÜC	GER	BRAND
	EI	FLUT	-	GEIST
	GERÄUSCH	HYMN		MATTE
	MIKROWELLE			RETTUNG
		SCHÜS!		

HARZ

HEISENBERG

CASINO

SPIEL ID: #88 / SPIELER NAME/	•		_	OATUM: JNKTE:
_	nt <u>9</u> Züge Zeit um die <u>1</u> er machen. Regeln zu Err	_		
Zug-Kästchen:	000 000 00	I 🗆		
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsc	ATE WÖRTER VON HIER h ist, streiche es durch. urch, weil auch dein Part	2) Wenn es GRÜN wa	r, steiche es außerd	lem in der
BANK	BRAND	BRUDER	BULLE	BUND
DAME	DIAMANT	EICHEL	FAHRRAD	FLUR
KALB	KATZENAUGE	KRANKHEIT	LUTHER	PAPST
POLSTER	QUALLE	RASEN	STRAßE	STUFE

TURM

ZENTRUM

ZITRONE

TASSE

TOD

Grün	BULLE	DAME	EICHEL
	KATZENAUGE	KRANKHEIT	LUTHER
	PAPST	POLSTER	TOD
Gelb	BANK	BRAND	BRUDER
	BUND	DIAMANT	FAHRRAD
	FLUR	STRAßE	STUFE
	TASSE	TURM	ZENTRUM
		ZITRONE	
Schwarz	KALB	QUALLE	RASEN

SPIEL ID: #89 / SPIELER NAME/	•		1	DATUM: PUNKTE:
_	_	n die <u>15</u> gesuchten Wör n zu Ermittlung der Punkt		
Zug-Kästchen:]		
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falso	h ist, streiche es d	N HIER 1) Wenn du ein r durch. 2) Wenn es GRÜN ein Partner dieses Wort ni BETRÜGER CLEOPATRA	war, steiche es auße	rdem in der
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.				

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

SPIEL ID: #90 / Spie SPIELER NAME/N:	ler 2		_	DATUM: UNKTE:
	Züge Zeit um die 15 g achen. 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 außerd	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
UNTERE LISTE - GIB	HINWEISE VON HIER.	1) Wenn dein Partne	r ein Wort rät, sa	ag ihm welche

Grün	AUFNAHME	BIRNE	IRIS	
	NADEL	PATIENT	PINGUIN	
	PRINZESSIN	STEUER	WAL	
Gelb	ANTARKTIS	BECKEN	BRILLE	
	DOKTOR	GANG	GEHALT	
	KONZERT	LEGO	ROST	
	SCHLAF	SEIFE	SKORPION	
		UMZUG		
Schwarz	ELLE	HONIG	TELESKOP	

SPIEL ID: #91 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: UNKTE:
_	_	ie _15 _ 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 außerc	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	BIER	DACHBODEN	DDR
	FAHNE	PUPPE	SCHIRM
	SCHÜSSEL	WAAGE	WIENER
Gelb	FLASCHE	GOLF	HOCHZEIT
	INTERNET	KOMET	LÖWE
	MATTE	MILCH	NUSS
	SAHARA	SPHINX	WEIN
		ZOMBIE	
Schwarz	BETT	KRAWATTE	STAUB

SPIEL ID: #92 / S SPIELER NAME/N	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	_	örter zu finden. Ihr dür kte findest du auf der e	
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästchen	: 000 00			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsch	ist, streiche es du	rch. 2) Wenn es GRÜ	richtiges Wort errätst IN war, steiche es auße nicht mehr erraten bra KEIM MORGEN PARK	erdem in der
PERLE	POP	SALZ	SCHNABELTIER	SCHWEIN
SEIFE	STADION	STUHL	WIND	ZWERG
Farbe es bei dir hat	t, dann streiche es	hier durch. 2) Errät	n Partner ein Wort rät, er ein GRÜNES Wort, z t mehr erraten brauch:	eichne ein Viereck
Grün	BARBECUE	MII	_CH M	1ITTELMEER

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

SPIEL ID: #93 / Spieler SPIELER NAME/N:	- 2			DATUM: PUNKTE:
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Z mehr als <u>5</u> Fehler mach				
Zug-Kästchen:	10 000 00			
Fehler-Kästchen: □□				
Ziel-Kästchen: □□]	
OBERE LISTE - RATE W ein; wenn es falsch ist, s UNTEREN LISTE durch, w ASCHE	treiche es durch.	2) Wenn es GRÜN v	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 HI Farbe es bei dir hat, dan um dieses Wort in der O	n streiche es hier o	durch. 2) Errät er (ein GRÜNES Wor	t, zeichne ein Viereck

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

SPIEL ID: #94 / SPIELER NAME	•		DATUM: PUNKTE:	
	nt <u>9</u> Züge Zeit um die _. er machen. Regeln zu Ei			
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästche	en: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es false	RATE WÖRTER VON HIE ch ist, streiche es durch. durch, weil auch dein Pa	2) Wenn es GRÜI	N war, steiche es auß	erdem in der
ALASKA	AMAZONAS	AMEISE	AUSTRALIEN	BRASILIEN
BROT	CURRY	GENIE	GERICHT	GOETHE
VIDCCHE	VICTE	VIERED	иостіїм	VD A \A/ATTE

PFEFFER

SPRINGER

PLATTE

WALD

PONY

WEIN

LASTER

RÜCKEN

MAUS

SCHWARZWALD

Grün	AMAZONAS	AUSTRALIEN	BRASILIEN
	GERICHT	KISTE	KOSTÜM
	KRAWATTE	PONY	SCHWARZWALD
Gelb	ALASKA	AMEISE	BROT
	CURRY	GENIE	GOETHE
	KLEBER	PFEFFER	PLATTE
	RÜCKEN	SPRINGER	WALD
		WEIN	
Schwarz	KIRSCHE	LASTER	MAUS

SPIEL ID: #95 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:				DATUM: PUNKTE:	
_	nt <u>9</u> Züge Zeit um die er machen. Regeln zu	_		nr dürft zusammen nicht der ersten Seite.	
Zug-Kästchen:					
Fehler-Kästche	n: 🗆 🗆 🗆 🗆				
Ziel-Kästchen:					
ein; wenn es falso	RATE WÖRTER VON HI ch ist, streiche es durc lurch, weil auch dein P	h. 2) Wenn es GR	ÜN 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 h	GIB HINWEISE VON Hat, dann streiche es hin der OBEREN LISTE, w	er durch. 2) Errät	er ein GRÜNES W	ort, zeichne ein Viereck	
Grün	HUND		KÄSE	LIFT	
	MARS	J	MÜHLE	PFIRSICH	
SALZ		,	VENUS	ZWERG	
Gelb	ALASK	A	BIENE	COLUMBUS	
	DRECK	(E	INHORN	GEIST	
	LAND	L	EUCHTE	MOND	
	NEW YO	RK	NOAH	OSTERN	
		V	VASSER		

BULLE

SCHI

BREMSE

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:				
			RÜN war, steiche es au ort nicht mehr erraten b FRANKREICH	
HAFEN	HERBST	HIMALAYA	HÖHLE	INTERNET
KAFFEE	KARTE	KUPFER	LEDER	LIEBE
MUMIE	RASSEL	RÖNTGEN	SCHEIBE	SCHWEIß
SKORPION	TAU	TORTE	TRAINER	ZAUBERER
			ein Partner ein Wort rä	

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

SPIEL ID: #97 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
_	_	_	n Wörter zu finden. Ihr Punkte findest du auf de	
Zug-Kästchen:				
Fehler-Kästcher	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:				
ein; wenn es falsc	h ist, streiche es d	lurch. 2) Wenn es	ı ein richtiges Wort errä GRÜN war, steiche es a /ort nicht mehr erraten	ußerdem in der
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

Grün	FLAGGE	FONDUE	GRAD
	IRIS	POP	SCHWARZ
	SEELE	SOLDAT	STAMM
Gelb	BARREN	BAUER	EI
	FIEBER	INDIEN	KEIM
	KLINGE	MAULWURF	MILCH
	SATTEL	SICHEL	SUMPF
		TELESKOP	
Schwarz	AUFZUG	EINHORN	MOTOR

SPIEL ID: #98 / Spieler 2 SPIELER NAME/N:	DATUM: PUNKTE:			
Ihr habt insgesamt <u>9</u> Züge mehr als <u>5</u> Fehler machen.		_		
Zug-Kästchen:]		
Ziel-Kästchen:				
OBERE LISTE - RATE WÖRT ein; wenn es falsch ist, streid UNTEREN LISTE durch, weil a	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
INTERESTORE OF HIMM	FICE VON LITER	1) Wana dain Dawkaa		

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

SPIEL ID: #99 / SPIELER NAME/	•			DATUM: PUNKTE:
	t <u>9</u> Züge Zeit um die <u>1!</u> r machen. Regeln zu Erm			
Zug-Kästchen:	000 000 001			
Fehler-Kästchen	n: 🗆 🗆 🗆 🗆			
Ziel-Kästchen:]	
ein; wenn es falsch	ATE WÖRTER VON HIER n ist, streiche es durch. 2 urch, weil auch dein Partn DINOSAURIER	2) Wenn es GRÜN v	war, steiche es auß	Berdem in der
FONDUE	HELM	IROKESE	JUNGE	KARNEVAL
KICKER	KÄSE	LÖSUNG	MARMOR	MÜHLE
OLYMP	PINSEL	PUNKT	PUPPE	SCHEIBE
SCHLOSS	STOCK	TOD	VERBAND	WÜRFEL
	GIB HINWEISE VON HIER t, dann streiche es hier d			

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

Grün	DINOSAURIER	ELEFANT	FAHNE
	FLUSS	IROKESE	KÄSE
	PUNKT	SCHEIBE	TOD
Gelb	CODE	HELM	JUNGE
	KICKER	LÖSUNG	MARMOR
	MÜHLE	OLYMP	PINSEL
	SCHLOSS	STOCK	VERBAND
		WÜRFEL	
Schwarz	FONDUE	KARNEVAL	PUPPE

SPIEL ID: #100 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 fals	sch 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	\/AMPTR	WASSER	WIENER	WÜRFFI			

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

Codenames Duet Overlap Key



End of book. Did you have fun?