

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 zusätzlichen 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 [Codenames Duett](#) von Vlaada Chvátil 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 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	-------	-------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #2 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	BAND	BIENE	KÜRBIS
	MATTE	ROHR	SPRINT
	WAGEN	WÜRFEL	ZUG
Gelb	ANWALT	ASTRONAUT	COWBOY
	GAS	HAHN	JOCKEY
	KISTE	KOCH	KRANKHEIT
	MUSKETIER	OASE	OBER
		POLSTER	
Schwarz	GRIECHENLAND	RUMKUGELN	WASSER

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #3 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	CLEOPATRA	INSEKT	KUCKUCK
	MATTE	NYLON	PAPST
	PATIENT	PEITSCH	SUSHI

Gelb	ALASKA	BARON	FIEBER
	FUNKEN	GOLD	KREIS
	LOCH NESS	NASE	PONY
	SAFT	SCHATTEN	SPRINT
		ZUG	

Schwarz	BARREN	FINGERHUT	STÄNDER
----------------	--------	-----------	---------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #4 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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.

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #5 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	----------	--------	-----

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #6 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #7 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	-----------	------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #8 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #9 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #10 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #11 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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
----------------	------	-------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #12 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	--------	----------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	AKT	COWBOY	FERNSEHEN
	GABEL	GERICHT	RUMKUGELN
	SCHWARZWALD	TANTE	ZENTAUR

Gelb	BERLINER	FAUL	FEST
	FISCH	HELM	KETTE
	KRÄHE	LEUCHTTURM	RENTIER
	STROM	TATORT	UMHANG
		ZYLINDER	

Schwarz	AMAZONAS	PULVER	WIKINGER
----------------	----------	--------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #16 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	-----	---------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #17 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	GEWEHR	HAFEN	KAPELLE
	SCHIRM	SEGEL	STETHOSKOP
	WELLE	WÄSCHE	ZWIEBEL

Gelb	ANTIKE	BARBECUE	CLUB
	FONDUE	KÄFER	LAWINE
	MILLIONÄR	PIRAT	REGENBOGEN
	SATELLIT	SENF	TANZ
		WASSER	

Schwarz	BOGEN	LOCH	RECHNUNG
----------------	-------	------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #18 / Spieler 2

SPIELER NAME/N:

DATUM:

PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	EISEN	FIEBER	FINGERHUT
	HEIDE	LÖSUNG	PIRAT
	SCHOLLE	SUPPE	VULKAN

Gelb	ELFENBEIN	FAHNE	FRANKREICH
	GANG	HAMBURGER	KUNDE
	MOZART	POPCORN	PRÄSIDENT
	RAD	ROULETTE	SPRINT
		TAG	

Schwarz	DONAU	KRAFTWERK	LAND
----------------	-------	-----------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #19 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	BAUER	ELFE	GRUND
	HAMMER	KÜRBIS	LEUCHTTURM
	LKW	MOND	SCHOKOLADE

Gelb	BLEI	BOCK	ELFENBEIN
	FUNKEN	FUTTER	GAS
	GETRÄNK	HARZ	KELCH
	KÖLSCH	MARX	ROT
		SCHWERT	

Schwarz	CHIPS	PRÄSIDENT	ZWERG
----------------	-------	-----------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #20 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	ERDBEBEN	FUNKEN	HAFEN
	KOMET	QUALLE	SCHIRM
	TON	TRAINER	WAGEN

Gelb	ASS	BETRÜGER	BLOCK
	DECKEL	HAHN	HEISENBERG
	KEIM	KIRCHE	LÖWENZAHN
	PARADE	SEELE	TAFEL
		ZUCKER	

Schwarz	MOSKAU	PATRONE	TOR
----------------	--------	---------	-----

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #21 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	AUFZUG	BAU	FAHNE
	FEUER	KUNDE	PATIENT
	RÖNTGEN	SCHUPPEN	ZWIEBEL

Gelb	ABZUG	ASCHE	BOSS
	FILM	HASE	INTERNET
	LASER	LEGO	NACHT
	OPER	RUTE	SEGEL
		TANTE	

Schwarz	DANZIG	LIEBE	SCHULTER
----------------	--------	-------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #22 / Spieler 2

SPIELER NAME/N:

DATUM:

PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	-----------	------	----------------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #25 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	EUROPA	LIEBE	PAPAGEI
	QUALLE	SCHWANZ	SPION
	STAR	TAFEL	UMSCHLAG

Gelb	AUFZUG	BLAU	BLOCK
	BRASILIEN	DOKTOR	FROSCH
	GRAS	HUFEISEN	KIEL
	KREIS	NAPOLEON	SPECK
		WURF	

Schwarz	JAGUAR	PATRONE	WALD
----------------	--------	---------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #27 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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	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 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	BLASE	BRETT	BRILLE
	BROT	DIETRICH	HÖHLE
	NIETE	ZEHE	ZENTRUM

Gelb	ANWALT	EI	FEUER
	FISCH	GEFÄNGNIS	KESSEL
	KÜKEN	LEHRER	PIRAT
	PRINZESSIN	RÜCKEN	STAR
		TON	

Schwarz	BOMBE	ESELSOHR	KRANKHEIT
----------------	-------	----------	-----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #30 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	APFEL	BAUMWOLLE	CURRY
	ERDE	GETRÄNK	NOAH
	PIANO	STAMM	TULPE

Gelb	ANHÄNGER	BATTERIE	FLAGGE
	KALB	KRAN	MARATHON
	PICKEL	PONY	SEELE
	WOLKE	ZENTRUM	ZOMBIE
		ZUCKER	

Schwarz	FUß	MARMOR	PERLE
----------------	-----	--------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	AMEISE	BIRNE	BOHNE
	BULLE	KEIM	KÜRBIS
	PUPPE	VERTRAG	ZWERG
Gelb	BRUST	EISEN	ERDE
	FAHRER	HAUPTSTADT	IGEL
	KARL	KOKS	MARATHON
	PIRAT	SACK	SCHATTEN
		WASSER	
Schwarz	AKT	CHINA	FEST

SPIEL ID: #32 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	AGENT	BRAUT	ESELSOHR
	GOLF	LAPPEN	ROSA
	SCHÜSSEL	TOAST	ABFALL

Gelb	BETRÜGER	BLIND	BOHNE
	BRÜCKE	ELFENBEIN	INTERNET
	LOCH NESS	SPRINT	STAR
	TAU	VULKAN	WANZE
		WURZEL	

Schwarz	BEIN	LEUCHTE	ROCK
----------------	------	---------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #33 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	GENIE	GOLD	GRUBE
	LAPPEN	PARK	PATRONE
	PHÖNIX	SIRENE	VOGELSCHEUCHE

Gelb	BALL	KIND	KOCH
	LEBKUCHEN	MIKROWELLE	MÜHLE
	OBER	ORANGE	RUMKUGELN
	STEUER	TRAINER	UMZUG
		WIND	

Schwarz	DROHNE	MORGEN	TEMPO
----------------	--------	--------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #37 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

BECKEN	BILD	BOCK	GERUCH	GETRÄNK
HUT	INSEKT	JAHR	KNOTEN	LIMONADE
MITTAG	MÜCKE	NOAH	ORGAN	PARK
PEITSCH	PUNKT	RECHNUNG	RUMKUGELN	SPHINX
SPRINGER	STADION	STAMM	WEIN	WOLKE

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	BILD	KNOTEN	ORGAN
	RUMKUGELN	SPRINGER	STADION
	STAMM	WEIN	WOLKE
Gelb	BECKEN	BOCK	GERUCH
	GETRÄNK	HUT	JAHR
	MITTAG	MÜCKE	NOAH
	PARK	PEITSCH	RECHNUNG
		SPHINX	
Schwarz	INSEKT	LIMONADE	PUNKT

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #38 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #39 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #40 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	ARMEE	DIEB	GERUCH
	KRAGEN	NYLON	ORIENT
	PERLE	TASCHE	WERWOLF

Gelb	ANWALT	BLAU	BOMBE
	BREMSE	BRETT	CAESAR
	KNIE	LIFT	SPION
	TATORT	TAUBE	TIGER
		WIKINGER	

Schwarz	HOCHHAUS	KRAFTWERK	PIZZA
----------------	----------	-----------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	ANTARKTIS	EISEN	FALKE
	FAUL	GEIGE	MAULWURF
	NAPOLEON	PFLASTER	RUMKUGELN
Gelb	AFFE	ANTIKE	APFEL
	COMIC	FAHRRAD	HERKULES
	KICKER	LEGO	RASIERER
	SEELE	SEIL	TEXAS
		WEIHNACHTEN	
Schwarz	BIER	PEKING	PRÄSIDENT

SPIEL ID: #43 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #44 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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	KAROTTE	MARX
	RÜCKEN	STAMM	STUHL

Gelb	BAUER	BLÜTE	BOCK
	BOHNE	BOTSCHAFT	COMPUTER
	JAHR	LIFT	ORANGE
	PAPAGEI	RADIO	WEIN
		ZIEGE	

Schwarz	AGENT	APFEL	KATER
----------------	-------	-------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #46 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	----------	----------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #47 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	FESSEL	HERZ	KISTE
	KOSMETIK	LIEBE	MAUS
	MONA LISA	TISCH	TULPE

Gelb	ANHÄNGER	ASCHE	AUFNAHME
	BLITZ	GANG	HUFEISEN
	IROKESE	KUNST	LOCH NESS
	NOTE	RÖMER	WEIHNACHTSMANN
		WIKINGER	

Schwarz	HOLLYWOOD	KETCHUP	KÜRBIS
----------------	-----------	---------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #48 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #49 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	BOGEN	BUCH	FLUSS
	KANADA	KEKS	LEUCHTTURM
	MOSKAU	NUSS	SCHÄDEL

Gelb	AUSTRALIEN	COLUMBUS	GAS
	JAGUAR	KAMPF	KIEFER
	LEDER	OSTERN	PARISER
	ROT	SCHLEUDER	STRAUß
		WÄSCHE	

Schwarz	BACH	BART	RUMKUGELN
----------------	------	------	-----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #50 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	EICHE	FLAGGE	GARTEN
	HASE	KREUZZUG	NYLON
	OBER	PAUSE	WOLKE

Gelb	BIENENSTICH	CODE	HAHN
	KISTE	PATIENT	PFANNE
	PRÄSIDENT	RADIO	SCHUPPEN
	SPECK	TSCHECHIEN	WERWOLF
		ZAHNARZT	

Schwarz	HAFEN	LASER	WISSENSCHAFTLER
----------------	-------	-------	-----------------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 - 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	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

SPIEL ID: #54 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	BUCH	KUPFER	LIMONADE
	MARX	MELONE	MIKROWELLE
	NIETE	WEIN	ZIEGE

Gelb	BANANE	BURG	FUTTER
	GEHIRN	GENIE	JOKER
	KLINGE	KOHL	ROHR
	TASSE	TREIBHAUS	URKNALL
		ZYLINDER	

Schwarz	JOCKEY	MUMIE	TROLL
----------------	--------	-------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #58 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #59 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	ANGEL	HERBST	POLSTER
	ROMAN	STEUER	TEXAS
	URLAUB	WIRTSCHAFT	WÄSCHE
Gelb	AUSTRALIEN	BLIND	GRAD
	JAHR	MARATHON	PERLE
	PRINZESSIN	SATTEL	SCHI
	SEELE	SPIEGEL	STETHOSKOP
		TORTE	
Schwarz	FAULTIER	RIESE	ÄGYPTEN

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #60 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	AGENT	DAUMEN	GANGSTER
	GRAS	KREBS	MUND
	SCHULE	SCHUPPEN	SEGEL

Gelb	BOCK	DROHNE	FISCH
	KÖNIG	LIEBE	MIKROWELLE
	NAPOLEON	NOAH	PARADIES
	PLASTIK	POST	STUDENT
		TIGER	

Schwarz	GRIECHENLAND	HAWAII	SCHULTER
----------------	--------------	--------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #61 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #62 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	DIAMANT	FINGERHUT	HERING
	KRANKHEIT	KREUZZUG	LINSE
	NASE	SCHMETTERLING	WISSENSCHAFTLER

Gelb	BERLINER	BRAND	CURRY
	DACHBODEN	DDR	ERDNUSS
	HOSE	MAULWURF	MITTAG
	ORANGE	VENUS	WELLE
		ZELLE	

Schwarz	LEITER	TINTE	UMZUG
----------------	--------	-------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #63 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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	BIER	GEHIRN	GLÜCK
	HASE	KUSS	POPCORN
	STETHOSKOP	TAFEL	TRAINER

Gelb	BAYERN	BECKEN	FAUL
	FERNSEHEN	KIRCHE	OLIVE
	PARADE	RING	STAR
	TASCHE	TRIP	WURF
		ÖL	

Schwarz	ELFENBEIN	KOCH	SATURN
----------------	-----------	------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #65 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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	AUTO	BOMBE	GESICHT
	KNOTEN	MÜHLE	PANZER
	SCHWARZWALD	STAUB	STROM

Gelb	BAUMWOLLE	BRUST	FEST
	GANG	HERBST	HOF
	IGLU	MINE	MUMIE
	PICKEL	SONNE	TOAST
		UHR	

Schwarz	KELCH	MESSE	PEKING
----------------	-------	-------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #66 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #67 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	BLASE	BRAND	GRIECHENLAND
	KAPELLE	KELCH	SCHIRM
	TAU	VULKAN	WOLKE

Gelb	ALASKA	ASS	ATLAS
	CODE	DACHBODEN	DIEB
	ELLE	INTERNET	KNETE
	OTTER	PFLASTER	ROT
		TORTE	

Schwarz	BECKEN	KISTE	TURM
----------------	--------	-------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

SPIEL ID: #69 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

SPIEL ID: #71 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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
----------------	---------	-----------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #72 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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	FALLSCHIRM	HERZ	KOHL
	MATTE	NETZ	PASS
	RAD	SEIFE	ZIEGE

Gelb	AMAZONAS	BILD	FRANKREICH
	HAFEN	HERING	HIMALAYA
	JEANNE D'ARC	KERZE	NINJA
	RAUPE	SACK	SCHLEUDER
		WURST	

Schwarz	BAYERN	IROKESE	PYRAMIDE
----------------	--------	---------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #73 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	KICKER	KLAPPE	KRAN
	LEBKUCHEN	MEXIKO	MITTELMEER
	NADEL	STRAUß	VERABREDUNG

Gelb	ANTARKTIS	BOGEN	FERNSEHEN
	FRANKREICH	HOLLYWOOD	KRANKHEIT
	LINIE	MOND	SCHNABELTIER
	SCHWARZWALD	TANTE	TAUCHER
		WAL	

Schwarz	ELFENBEIN	GERÄUSCH	LÖFFEL
----------------	-----------	----------	--------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #74 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	ABZUG	BOMBE	BRAUT
	BRÄUTIGAM	GRUBE	LEBKUCHEN
	LIFT	LIMONADE	SOLDAT

Gelb	GEDÄCHTNIS	GURU	KETTE
	KLINGE	KNIE	KOHL
	KRÄHE	TAG	UHU
	VAMPIR	WALD	ZUG
		ABFALL	

Schwarz	HOLLYWOOD	STUDENT	TANZ
----------------	-----------	---------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #75 / Spieler 2

SPIELER NAME/N:

DATUM:

PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	---------	------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

ANWALT	BIER	BONSAI	CASINO	DDR
DRACHE	EICKKÄTZCHEN	ENGLAND	FLÜGEL	HALLOWEEN
HAMMER	KUCKUCK	LAUB	LEHRER	MANDELN
MILCH	PARISER	SCHMUGGLER	SCHWEIß	SENF
SOLDAT	SPRINT	STOLLEN	WEIHNACHTEN	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	BONSAI	DDR	FLÜGEL
	HAMMER	LEHRER	SENF
	SOLDAT	SPRINT	WEIHNACHTEN
Gelb	ANWALT	BIER	CASINO
	DRACHE	EICKKÄTZCHEN	ENGLAND
	HALLOWEEN	LAUB	MANDELN
	MILCH	PARISER	SCHMUGGLER
		STOLLEN	
Schwarz	KUCKUCK	SCHWEIß	ÖL

SPIEL ID: #78 / Spieler 2

SPIELER NAME/N:

DATUM:

PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #79 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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
----------------	--------	-------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	CAESAR	FLÜGEL	INSEKT
	MARX	MITTAG	OSTERN
	RENTIER	WEIHNACHTSMANN	WÄSCHE
Gelb	BALLON	DIAMANT	ELLE
	FEST	FUCHS	HOLZFÄLLER
	ISLAND	STAMM	UMZUG
	VEILCHEN	VERBAND	WURZEL
		ZOMBIE	
Schwarz	GEFÄNGNIS	MAMMUT	MESSE

SPIEL ID: #81 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #82 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

SPIEL ID: #84 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	ADLER	ATLANTIS	FUTTER
	KREBS	NUSS	ROLLE
	TEMPO	TROLL	ZUCKER
Gelb	AUGE	BRAUSE	CHIPS
	EIS	LAUB	MAULWURF
	MESSER	OHR	QUALLE
	RUTE	SCHALTER	SEITE
		VERBAND	
Schwarz	HAHN	LASTER	ROST

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #85 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	ADLER	BOCK	EIFFELTURM
	KISTE	KRAWATTE	NOTE
	OPER	PUPPE	TON

Gelb	FALKE	FAULTIER	KIWI
	KOPF	MARK	MINUTE
	MUTTER	ORIENT	PFERD
	PULVER	SCHLANGE	STETHOSKOP
		UHU	

Schwarz	ELEFANT	KRAN	TORTE
----------------	---------	------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #86 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 - 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	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
----------------	-----	------	----------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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	ABZUG	BUND	CAESAR
	KRAN	MILLIONÄR	OBER
	SCHOKOLADE	STRAßE	ZWIEBEL

Gelb	BEERE	BETT	BILD
	GOETHE	KEIM	KERZE
	KREBS	PULVER	RUTE
	STUFE	STÄNDER	WURM
		ZITRONE	

Schwarz	BETRÜGER	CLEOPATRA	TIGER
----------------	----------	-----------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #90 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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 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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #91 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

BETT	BIER	DACHBODEN	DDR	FAHNE
FLASCHE	GOLF	HOCHZEIT	INTERNET	KOMET
KRAWATTE	LÖWE	MATTE	MILCH	NUSS
PUPPE	SAHARA	SCHIRM	SCHÜSSEL	SPHINX
STAUB	WAAGE	WEIN	WIENER	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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #92 / Spieler 2

SPIELER NAME/N:

DATUM:

PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #93 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

BOMBE	HOLZFÄLLER	INDIEN
LAND	MODELL	PFIRSICH
PICKEL	SCHLAF	TORTE

Gelb

ASCHE	BOXER	DACHBODEN
DACHSCHADEN	DIAMANT	ESELSOHR
GITARRE	GLAS	MEXIKO
OTTER	SCHÄDEL	VIRUS
	ZWERG	

Schwarz

BRÜCKE	HOSE	TRIP
--------	------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #94 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	AMAZONAS	AUSTRALIEN	BRASILIEN
	GERICHT	KISTE	KOSTÜM
	KRAWATTE	PONY	SCHWARZWALD

Gelb	ALASKA	AMEISE	BROT
	CURRY	GENIE	GOETHE
	KLEBER	PFEFFER	PLATTE
	RÜCKEN	SPRINGER	WALD
		WEIN	

Schwarz	KIRSCHKE	LASTER	MAUS
----------------	----------	--------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

SPIEL ID: #95 / Spieler 2

SPIELER NAME/N:

DATUM:

PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	HUND	KÄSE	LIFT
	MARS	MÜHLE	PFIRSICH
	SALZ	VENUS	ZWERG

Gelb	ALASKA	BIENE	COLUMBUS
	DRECK	EINHORN	GEIST
	LAND	LEUCHTE	MOND
	NEW YORK	NOAH	OSTERN
		WASSER	

Schwarz	BREMSE	BULLE	SCHI
----------------	--------	-------	------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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

SPIEL ID: #97 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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
----------------	--------	---------	-------

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

SPIEL ID: #99 / Spieler 2
SPIELER NAME/N:

DATUM:
PUNKTE:

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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	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

BEREICH FÜR DEINE NOTIZEN

Ihr habt insgesamt 9 Züge Zeit um die 15 gesuchten Wörter zu finden. Ihr dürft zusammen nicht mehr als 5 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.

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

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.

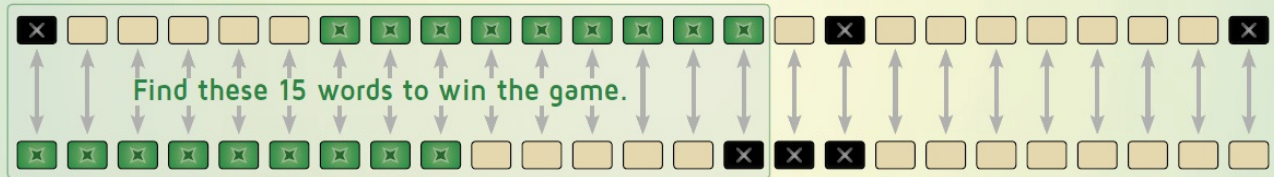
Grün	DINOSAURIER	ELLE	GRUBE
	HEISENBERG	KOSTÜM	REGENBOGEN
	ROST	SCHLAF	SCHLÜSSEL
Gelb	AXT	BERMUDAS	EICHE
	ERDE	HIMALAYA	KRÄHE
	MIKROSKOP	PAPST	SCHWEIN
	VAMPIR	WASSER	WIENER
		WÜRFEL	
Schwarz	CASINO	KLAPPE	MAMMUT

Codenames Duet Overlap Key

SECRETS OF THE KEY CARD

All key cards are designed according to this diagram. You can use this knowledge to your advantage.

COLORS AS YOUR PARTNER SEES THEM



COLORS AS YOU SEE THEM

End of book. Did you have fun?