Spiele

- Schach
- Speed-Cubing 3x3
- Speed-Cubing 4x4

Evony

```
Stones => Ranged Troops
Fire Arrow => Siege Machines
Abatis => Mounted Troops
Trap => Ground Troops
```

Horus Event

Deutsch	Englisch	Aktivität
Elitetraining		Kultiviere Generäle 10 mal
Erfahrener General	**Well-seasoned General**	Kultiviere Generäle 20 mal
Gut ausgebildet	**Well-Trained**	Erhöhe die Truppenleistung um 50.000
Magische Truppen	**Magic Troops**	Erhöhe die Truppenleistung um 100.000
	War Readiness	Erhöhe die Truppenleistung um 150.000
Wohlwollen	**Goodwill**	Hilf Allianzmitgliedern 10 mal
Zusammen arbeiten	**Working Together**	Hilf Allianzmitgliedern 20 mal
	United Effort	Hilf Allianzmitgliedern 30 mal
Tiefen Respekt	**Profound Respect**	Biete 3 mal im Schrein an
Herz der Ehrfurcht	**Heart of Reverence**	Biete 5 mal im Schrein an
Äußerste Ehrerbietung	**Utmost Reverence**	Biete 10 mal im Schrein an
Gold Überfluss		Ziehe 15 mal Gold-Abgaben in der Burg ein
Glücks Gunst	**Fortune‘s Favor**	Ziehe 20 mal Gold-Abgaben in der Burg ein
	Moneybags	Ziehe 25 mal Gold-Abgaben in der Burg ein
Lasten Leichtern	**Lighten Levies**	Besteuere Ressourcen im Markt 10 mal
Aufstapeln	**Stacking Up**	Besteuere Ressourcen im Markt 15 mal
Faire Besteuerung	**Fair Taxation**	Besteuere Ressourcen im Markt 20 mal
Waffe schärfen	**Sharpen Weapon**	Ausrüstung 15 mal verfeinern
Bereit zu starten	**Ready to Roll**	Ausrüstung 25 mal verfeinern
Vollständig Bewaffnet		Ausrüstung 40 mal verfeinern
TBA		

Die englische Liste:

- Goodwill (pressing help button)
- Elite Troops (1 million t1s)
- Strategic Genius (Cultivate general to 500)
- Strategic Expert (12k Gem cultivation)

Evony Attack Layers

Geo-Caching

Name	Beschreibung	Status
Der Bücherschrank	Einfacher Mystery-Cache in Bocklemünd	☒ [✓ lutz, 2021-05-03]~~Gefunden~~
Fort IV	Standard-Cache am Fort, schwer zu finden	☒ [✓ lutz, 2021-05-03]~~Aufgegeben~~
Multiple Herausforderung	Multi-Cache Belvedere	☐ Geplant
Versteckte Schätze	4 km langer Familien-Multi-Cache	☐ Geplant
1300	Mystery-Cache Schützenverein	☐ Geplant
Die alte Pfarrkirche	Multi-Cache in Bocklemünd	☐ Geplant
Hasenbau	Mystery-Cache	☐ Geplant
Iss doch logisch, oder??	Mittelschwerer Mystery-Cache in Bocklemünd	☐ Geplant
Radar Love	Mystery-Cache mit schwierigen Rätseln	☐ Geplant

Mathe-Spaß

```
          a=b          |*a
         a²=ab         |-b²
     a²-b²=ab-b²       |ausklammern
(a+b)(a-b)=b(a-b)      |:(a-b)
        a+b=b          |einsetzen: a=1  b=1
        1+1=1 => 2=1 ■
```

HOGWARTS MYSTERY

Hogwarts Mystery Wiki
Duell Sprüche (EN)
Jahr 7 (EN)
Tabelle der magische Kreaturen mit Kosten und Erträgen

Magisches Wesen	Kosten				Ort	Ertrag				Bemerkungen
	Level	Rot	Blau	Gold		Braun	Rot	Blau	Gold	
Wichtel	6	80	10	–	Grasland	16	24	4	–	
Niffler	1	10	–	–	Grasland	1	2	–	–	
Knarl	4	30	–	–	Grasland	4	12	2	2	
Porlock	2	2	–	–	Grasland	–	5	–	–	
Diricawl	2	40	5	1	Grasland	6	8	4	1	
Abraxaner	3	90	–	–	Grasland	1	12	–	–	
Fee	2	30	–	–	Wald	1	10	–	–	

Bowtruckle	3	40	–	–	Wald	1	11	–	–	
Gnom	6	70	10	–	Wald	12	24	4	–	
Hippogreif	3	55	25	20	Wald	7	16	6	3	
Walisischer Grünling	4	60	30	–	Wald	2	12	2	2	
Einhorn	7	90	25	–	Dunkler Wald	11	15	4	8	
Chimära	5	50	25	–	Dunkler Wald	2	12	2	2	
Thestral	4	75	15	–	Dunkler Wald	5	12	2	2	
Acromantula	4	40	–	–	Dunkler Wald	1	18	2	2	
Ungarischer Hornschwanz	8	95	30	25	Dunkler Wald	20	24	8	4	
Plimpy	6	40	–	–	See	2	6	1	1	
Grindeloh	6	50	15	–	See	2	6	1	1	
Murtlab	7	50	–	–	See	6	12	4	2	
Flubberwurm	3	60	35	5	See	8	12	6	2	
Kelpie	6	50	40	40	See	14	14	4	4	
Norwegischer Stachelbuckel	8	60	20	30	See	20	24	8	4	
Bergtroll	5	60	10	–	Felsige Berge	2	12	2	2	
Mantikor	6	75	25	10	Felsige Berge	16	20	5	3	
Greif	8	30	25	15	Felsige Berge	20	24	8	4	
Doxy	7	50	10	10	Felsige Berge	10	12	4	2	
Eissalamander	3	60	20	10	Felsige Berge	8	10	8	4	
Yeti	7	45	20	15	Felsige Berge	10	12	4	2	
Ukrainischer Eisenbauch	8	70	45	30	Verbranntes Tal	16	26	4	8	
Salamander	3	60	20	10	Verbranntes Tal	8	12	5	3	
Chinesischer Feuerball	4	65	40	25	Verbranntes Tal	20	24	8	4	
Schwedischer Kurzschnäuzler	6	70	20	15	Verbranntes Tal	20	18	6	4	
Feuerkrabbe	2	50	10	2	Verbranntes Tal	4	10	4	2	
Augurey	5	60	15	30	Nebeliges Moor	16	22	4	4	
Leucrotta	6	35	50	20	Nebeliges Moor	18	12	6	3	
Sumpfkrattler	7	60	30	15	Nebeliges Moor	28	8	5	2	
Imp	4	20	20	7	Nebeliges Moor	12	6	3	2	
Schwarzer Hebride	8	75	45	40	Nebeliges Moor	18	22	6	8	
Hodag	8	50	45	30	Nebeliges Moor	18	18	5	2	
Kappa	2	50	12	5	Nebeliges Moor	12	8	4	2	
Quintaped	3	65	60	10	Nebeliges Moor	20	16	4	2	
Chupacabra	5	50	30	25	Duskland	18	18	4	2	
Aschwinderin	9	55	55	40	Duskland	16	12	9	9	
Mondkalb	5	45	40	20	Duskland	18	18	4	2	
Glühwürmchen	5	20	20	10	Duskland	4	6	3	2	
Matagot	6	70	15	30	Duskland	18	20	2	4	
Riesiger Mistkäfer	4	30	25	7	Wüstendünen	10	11	4	2	
Graphorn		25	40	30	Wüstendünen	14	8	6	4	
Billywig		30	35	25	Wüstendünen	18	10	4	4	

Opalauge	8	60	30	55	Wüstendünen	16	16	4	6	
Donnervogel	9	65	50	50	Wüstendünen	18	18	6	6	

Gefüllte Kalbsbrust

Dieses Denkspiel habe ich oft mit meinen Eltern und Geschwistern gespielt. Manches Wort habe ich da zum ersten mal gehört und gelernt.

Spieleranzahl: Mindestens 2.

Alter: Ab 10 Jahren.

Spielregeln: Einer der Spieler nennt ein Wort, das jeder von oben nach unten auf ein Blatt Papier schreibt. Dann schreibt man dasselbe Wort von unten nach oben mit Abstand daneben. Nun versucht jeder, Wörter zu finden, die zu den Anfangs- und Endbuchstaben passen. Entweder legt man dafür vorab ein Zeitlimit fest oder darf so lange gegrübelt werden, bis der erste Spieler alle Wörter ausgefüllt hat. Schließlich umschreibt jeder der Reihe nach seine Wörter, die die anderen versuchen zu erraten. Für jedes gefundene Wort bekommt man einen Punkt, für jedes erratene einen weiteren. Gewonnen hat der Spieler mit den meisten Punkten.

Varianten: Man kann sich Sonderregeln ausdenken, z. B. dass nur Hauptwörter erlaubt sind, dass jedes Wort mindestens vier Buchstaben lang sein muss oder dass die Kinder die doppelte Punktzahl bekommen.

Mach 24

Dieses mathematische Rätsel kann mit etwas Übung auch im Kopf gelöst werden.

Spieleranzahl: Mindestens 1.

Alter: Ab 8 Jahren.

Spielregeln: Zunächst werden vier Zahlen zwischen 1 und 9 ausgelost oder vom Spielleiter festgelegt. Diese Zahlen müssen die Spieler nun durch die Grundrechenarten zum Ergebnis 24 verbinden. Erlaubt sind die Verknüpfungen +, −, × und / sowie das Setzen von Klammern. Rechenoperationen wie Wurzeln oder Potenzen dürfen nicht angewandt werden. Es ist auch nicht erlaubt, zwei oder drei Ziffern zu einer mehrstelligen Zahl zu verbinden. Gewonnen hat der Spieler, der als erstes eine Lösung präsentiert.

Misthaufenspiel

Dieses Spiel wird sogar von Ergotherapeuten eingesetzt, da es die Feinmotorik, die graphomotorischen Fähigkeiten sowie die Hand-Augen-Koordination fördert.

Spieleranzahl: 2.

Alter: Ab 6 Jahren.

Spielregeln: Zunächst schreibt man Zahlen von 1 bis 20 oder 25 in kleinen Kreisen verteilt auf ein Blatt Papier. Nun zieht der erste Spieler eine Linie von der 1 zur 2 und malt die dazugehörenden Kreise aus (so entstehen die Misthaufen). Danach zieht der zweite Spieler eine Linie von der 2 zur 3 und malt den Kreis aus. Es soll immer der kürzeste Weg von Zahl zu Zahl gefunden werden. Dabei darf man keine der Linien und Kreise berühren oder kreuzen. Es ist allerdings erlaubt durch die Misthaufen zu fahren, die schon erstellt wurden. Berührt oder kreuzt man eine Linie oder einen Kreis, gibt es einen Strafpunkt. Sieger ist, wer am Ende die wenigsten Strafpunkte hat.

Varianten: Man kann das Spiel erschweren, indem man verbietet, durch Misthaufen zu fahren, oder nur erlaubt, durch eigene Misthaufen zu fahren. Auch kann abgesprochen werden, dass das Spiel bereits beim ersten Strafpunkt verloren ist.

Monopoly

Schein	Menge	Gesamtbetrag
10.000,- DM	20	200.000,- DM
2.000,- DM	80	160.000,- DM
1.000,- DM	52	52.000,- DM
400,- DM	40	16.000,- DM
200,- DM	128	25.600,- DM
100,- DM	91	9.100,- DM
50,- DM	76	3.800,- DM
SUMME	**487**	**466.500,- DM**

From:
https://wiki.moppert.de/ - **Familien Wiki**

Permanent link:
https://wiki.moppert.de/doku.php?id=spiele

Last update: **2025/06/22 21:11**