

Spiele

- [Schach](#)
- [Speed-Cubing](#)

Evony

Royal Thiefs

1. Mansta 1905
2. Emerald Tiger
3. Spartacus]
4. _Singh_

Horus Event

Elitetraining	Kultiviere Generäle 10 mal
Erfahrener General	Kultiviere Generäle 20 mal
Bereit zu starten	Erweiterte Verfeinerung ???
Gut ausgebildet	Erhöhe die Truppenleistung um 50.000
Magische Truppen	Erhöhe die Truppenleistung um 100.000
Wohlfollen	Hilf Allianzmitgliedern 10 mal
Zusammen arbeiten	Hilf Allianzmitgliedern 20 mal
Tiefen Respekt	Biete 3 mal im Schrein an
Herz der Ehrfurcht	Biete 5 mal im Schrein an
Gold Überfluss	Ziehe 15 mal Gold-Abgaben in der Burg ein
Glücks Gunst	Ziehe 20 mal Gold-Abgaben in der Burg ein
Aufstapeln	Besteuere Ressourcen im Markt 15 mal
Faire Besteuerung	Besteuere Ressourcen im Markt 20 mal

Die englische Liste:

- Ready to Roll (advanced Refines)
- United Effort (ask for alliance help for 50 times)
- Lighten Levies (daily tax)
- Goodwill (pressing help button)
- The Sharpen weapons (refining)
- War readiness (training troops)
- Elite Troops (1 million t1s)
- Strategic Genius (Cultivate general to 500)
- Fully Armed (refine Civ gear)
- Profound Respect (50 on dailies)
- Money Bags (15x Gems Levy)
- Strategic Expert (12k Gem cultivation)
- Utmost Reverence (Offer in Shrine)

Evony Attack Layers

Geo-Caching

Name	Beschreibung	Status
Der Bücherschrank	Einfacher Mystery-Cache in Bocklemünd	<input checked="" type="checkbox"/> [✓ lutz, 2021-05-03]Gefunden
Fort IV	Standard-Cache am Fort, schwer zu finden	<input checked="" type="checkbox"/> [✓ lutz, 2021-05-03]Aufgegeben
Multiple Herausforderung	Multi-Cache Belvedere	<input type="checkbox"/> Geplant
Versteckte Schätze	4 km langer Familien-Multi-Cache	<input type="checkbox"/> Geplant
1300	Mystery-Cache Schützenverein	<input type="checkbox"/> Geplant
Die alte Pfarrkirche	Multi-Cache in Bocklemünd	<input type="checkbox"/> Geplant
Hasenbau	Mystery-Cache	<input type="checkbox"/> Geplant
Iss doch logisch, oder??	Mittelschwerer Mystery-Cache in Bocklemünd	<input type="checkbox"/> Geplant
Radar Love	Mystery-Cache mit schwierigen Rätseln	<input type="checkbox"/> 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	
Sumpfkrottler	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 dazugehörigen 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&rev=1719023429>

Last update: **2024/06/22 02:30**

