



6 - 12



20 min.



Tisch mit Sitzmöglichkeiten,  
Münze ( 1 oder 2 € Stück)

# Krummeln

*Eine Münze heimlich weitergeben*

Alle Spieler sitzen um einen Tisch herum, halten die Hände unter die Tischplatte und geben unauffällig eine Münze darunter weiter (verschiedene Richtungen sind möglich). Der Spielleiter, dessen Hände sich nicht unter dem Tisch befinden, gibt nach Belieben, zum Beispiel alle 10 Sekunden Befehle (Figuren, die mit den Händen dargestellt werden), welche von den anderen Spielern auszuführen sind. Die Münze muss währenddessen in den Händen versteckt werden.

Mögliche Figuren: Räuber, Elefant, Doppelelefant, Flach, Hahn. Fällt jemandem beim Spielen die Münze auf den Boden, so übernimmt diese Person die Rolle des Spielleiters.

Der Spielleiter muss nun erraten, welcher Mitspieler im Besitz der Münze ist. Findet er sie, so wird der ertappte Spieler zum neuen Spielleiter, der vorherige Spielleiter hingegen zum Spieler. Das Spiel geht solange weiter, bis der Spielleiter richtig errät, wer die Münze hält.

Variation: Es können schnell neue Figuren ausgedacht werden.



6 - 12



20 min.



Table with sitting opportunities,  
coin (size of 1€ or 2€)

# Crumle

*Secretly pass on a coin*

All players sit at the table with their hands below the tabletop and secretly pass a coin (different directions are possible). A game master, who does not have his hands below the table, gives commands at will, for example every 10 second. These commands (figures, which have to be depicted with the hands), have to be performed by the other players. Meanwhile, the coin has to be hidden among the player's hands.

Possible commands are: Thief, elephant, double-elephant, flat, cock. If, throughout the game, the coin falls on the floor, the player who dropped the coin automatically becomes the game master.

Otherwise, the game master has to guess which player has the coin. If he finds the coin, the player with the coin becomes the new game master. The previous game master becomes a player. If the coin is not detected, the game continues.

Alternative: New figures may be quickly thought of.



6 - 12



20 min.



moneta (1- nebo 2-zlotówka)

## Krummeln

### Potajemne przekazywanie monety

Uczestnicy siadają wokół stołu z rękoma schowanymi pod stołem, przekazując monetę w przypadkowych kierunkach między sobą. Prowadzący grę, który swoje dłonie trzyma nad stołem, wydaje według uznania, np. co 10 sekund, polecenia (figury, które można pokazać za pomocą dłoni), które wykonują pozostali uczestnicy gry. Podczas wykonywania polecenia moneta musi zostać ukryta w dłoniach.

Możliwe figury to: złodziej, stoń, podwójny stoń, ptasko, kogut  
Jeśli moneta podczas gry spadnie na podłogę, osoba, której upadnie moneta, staje się prowadzącym grę.

Po wydaniu polecenia prowadzący grę musi odgadnąć, który z graczy posiada monetę. Jeśli prawidłowo odgadnie osobę, wówczas ta osoba staje się prowadzącym. Dotychczasowy prowadzący staje się graczem. Jeśli moneta nie zostanie odnaleziona, gra przebiega dalej.

Wariant: Do gry można dodać i wymyślić nowe figury.



6 - 12



20 min.



stůl s židlemi, mince (velikostně odpovídající jedné pětikoruně)

## Hemžení

### Posílání mince potají

Všichni hráči sedí okolo stolu a nenápadně si pod ním posílají minci (jsou možné různé směry). Vedoucí hry, který své ruce pod stolem nemá, dává podle libosti rozkazy (figury, které je možné ukázat pomocí rukou), např. každých 10 sekund. Hráči musí tyto rozkazy splnit. Zároveň musí mince zůstat skrytá v ruce.

Možné rozkazy jsou: loupežník, slon, dvojitý slon, plocha, kohout.  
Pokud během hry spadne mince na zem, stává se automaticky osoba, které mince spadla, vedoucím hry.

Vedoucí hry musí teď uhádnout, u kterého spoluhráče se mince právě nachází. Když minci najde, stává se hráčem a ten, u něhož mince byla nalezena, se stává vedoucím hry.  
Pokud mince nalezena nebyla, hra normálně pokračuje dál.

Varianta: Ke hře se mohou snadno vymyslet nové figury.