

AR

**ARNOLD REISSE**

*Design + Illustration*

M +49 (0)172 78 79 476 / arnold.reisse@web.de

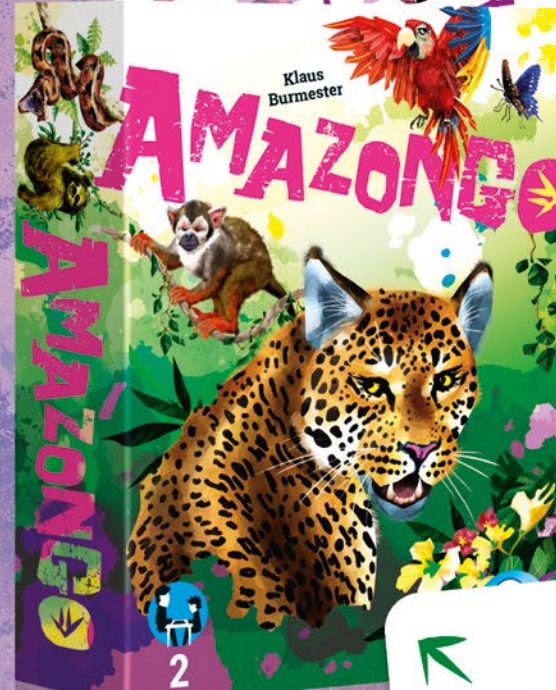
[www.arnoldreisse.de](http://www.arnoldreisse.de)

2026



**3x Animal Chess for 2:**  
clever in the Savannah, deep minded in the Ocean  
and wild in the Amazon basin

Tactical  
beermat-games  
(from 7+ yrs. / 15 min.)

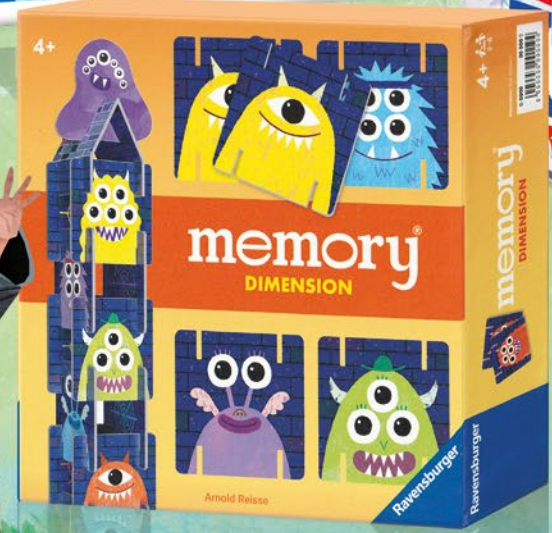


# Fun for Card Gamers from 4-7+ years!

Game  
Design by:



Prototype design  
for kids 6+ yrs.



Communicative fun  
with cats and witches on 110 cards  
(15 min.).

The fairy tale of the  
Brothers Grimm with  
120 cards (25 min.).

Rework for  
kids 4+ yrs.  
(30 min.).

Illustrator:  
Rob Hodgson

## More fun for Card Gamers from 8-9+ years!

A chaotic and unpredictable card game with 72 cards by 30 different illustrators and two cards by Arnold Reisse (5-20 min.). Packaging design by Pegasus in-house graphics team.



Extension of basic Floris card game with amphoras and vases (20-30 min.).

Arnold Reisse · arnold.reisse@web.de · M +49 (0)172 78 79 476

36 Missions-Cards for more safety and fun at the place of work.

Client:

BGHW (liability insurance association)

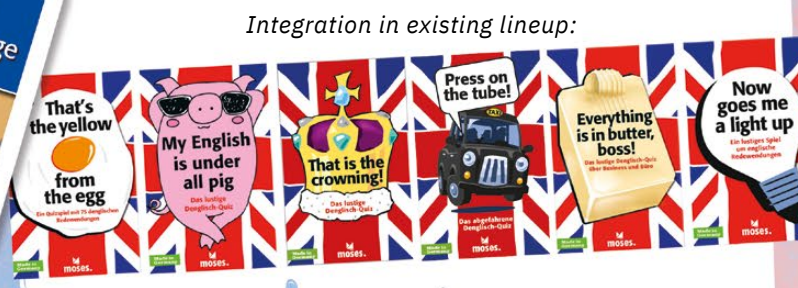
# Learning English with DEnglish!

German-English (DEnglish) quiz card games to learn the correct English phrases with 80 cards (12+ yrs. / 30 min.).

Let you **NOT** in the cards look!



First rough drafts of the cover illustration:



Integration in existing lineup:

Have FUN in Great Britain!

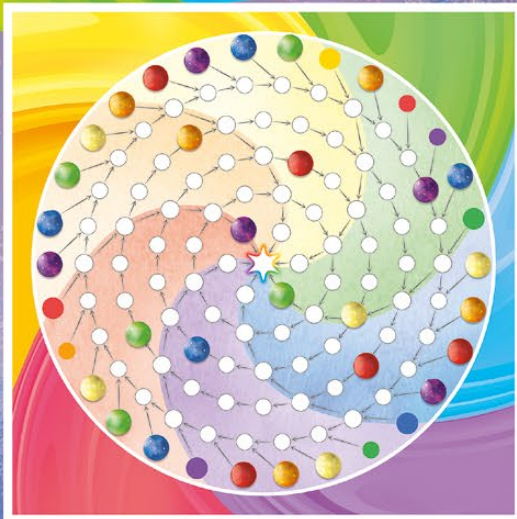


# Vortex, Star maps and Celtic Knots!

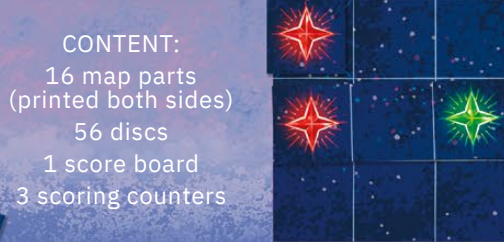
Strategic dice game  
(7+ yrs. / 20 min.).



6x 1x



Astronomy  
placing game  
(8+ yrs. / 30 min.).

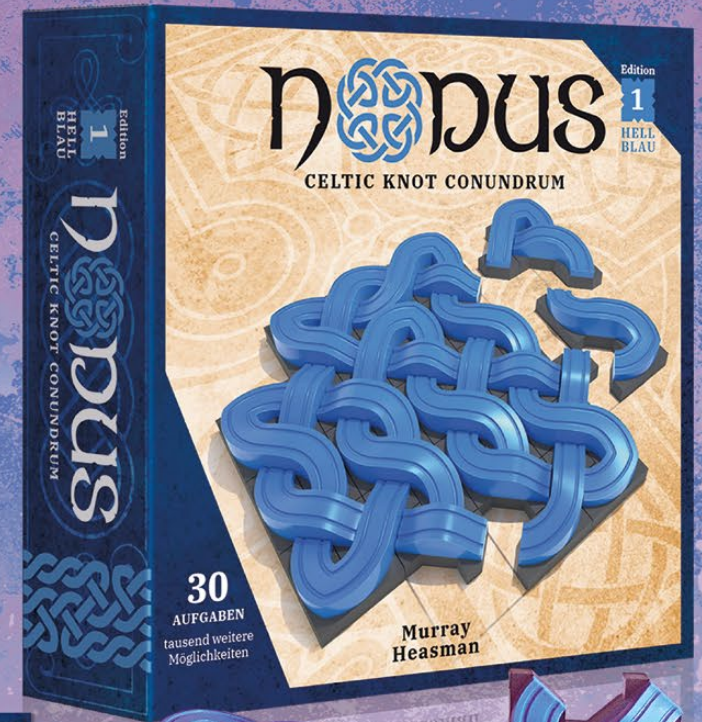


CONTENT:  
16 map parts  
(printed both sides)  
56 discs  
1 score board  
3 scoring counters

Celtic knot conundrum set:

CONTENT:  
25 building blocks / manual with 30 challenges

Client: Quecke-Verlag



7x 6x 3x 5x 4x



# Outsmart your Opponent with 3 Winning Positions!

QANGO classic (2016) / QANGO MASTER + TOURNAMENT (2022)

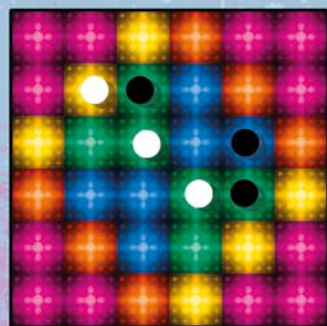
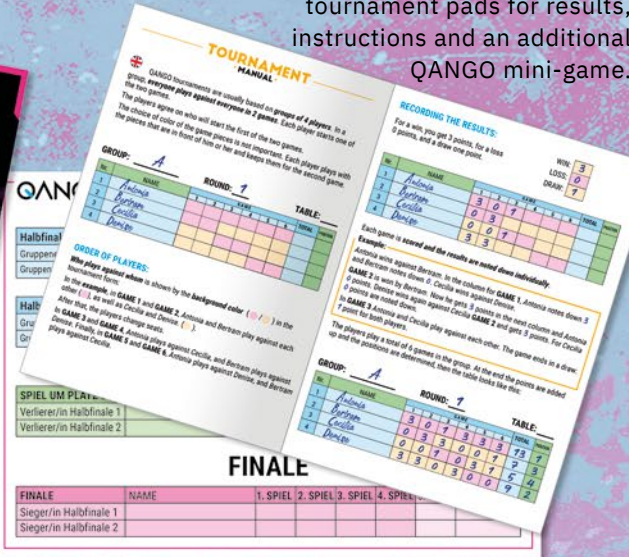
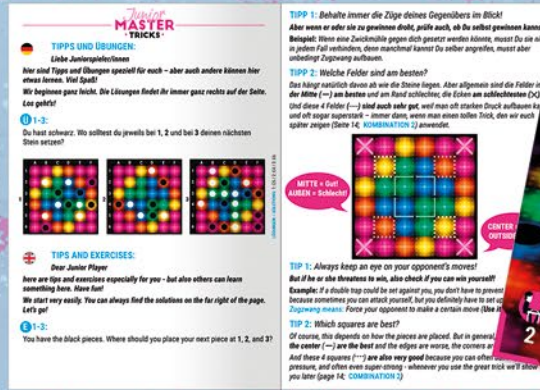


Everything you need to run QANGO **TOURNAMENTS**: tournament pads for results, instructions and an additional QANGO mini-game.

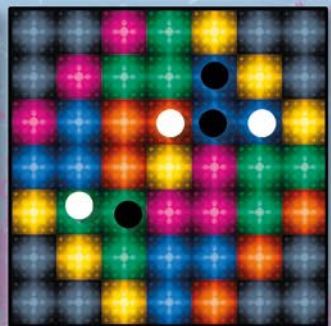
QANGO-Turniere seit 2016:



QANGO has received the Generationspiel Quality Seal for its game concept and user-friendly graphic design.



QANGO 6



QANGO 7

More than 30 pages of **MASTER** content with tips and strategies, explanations of double traps, combinations, openings ... From simple to top level.

With tricks from the German QANGO champion!

# Those FUNBOT games are played with Dice, Words and Fire!

Break ICEfloe  
with FIREdice  
(8+ yrs. / 20 min.).

The first player who can mark  
three DREBOS (3 X in a row) wins the  
tactical dice game (7+ yrs. / 15 - 30 min.).

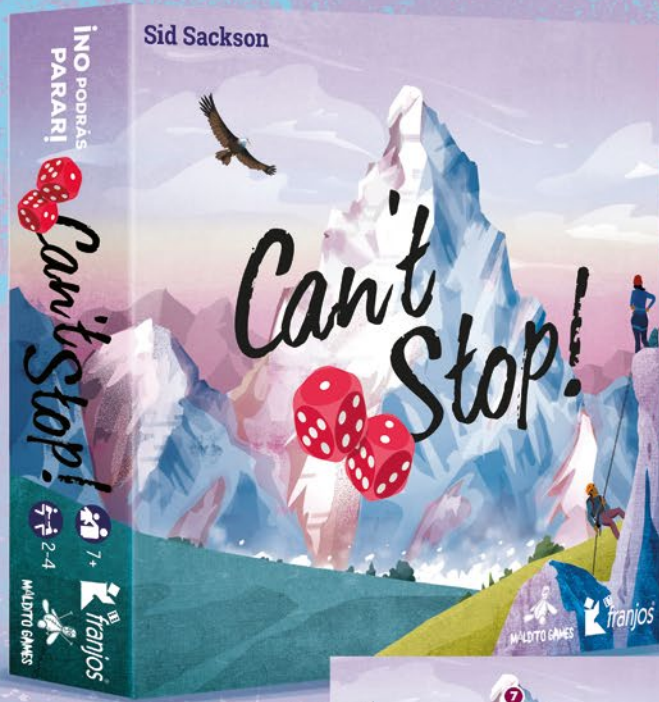


WIRRE WORTE (confusing words)  
provide many keywords to talk about  
(10+ yrs. / 20 min.).

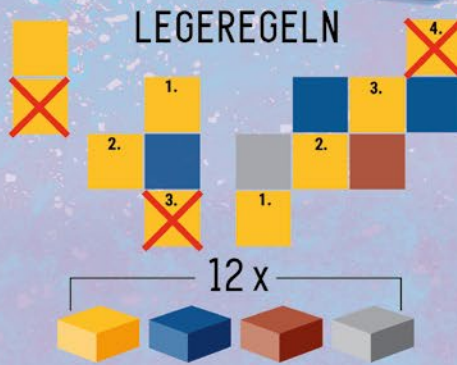


Highly addictive dice game;  
previously published by Parker and Ravensburger  
(7+ yrs. / 2-8 min.).

## Game Classics from franjos!



10x



12x

4x

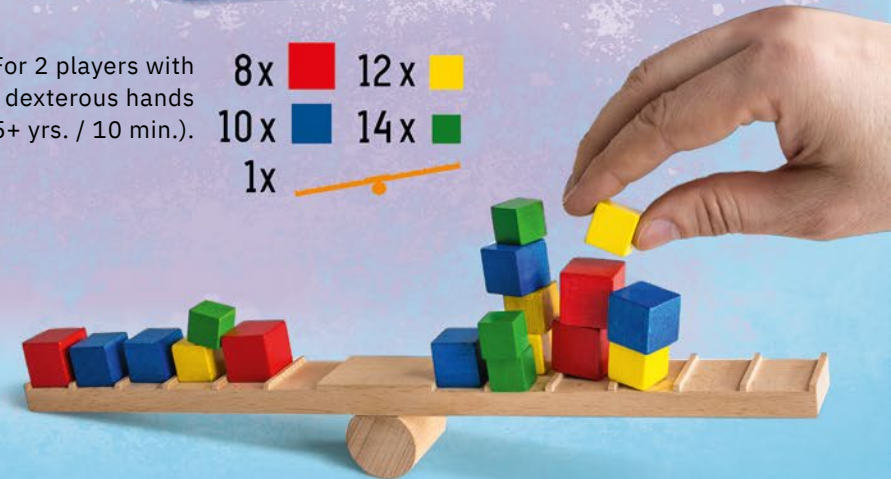
|     |    |
|-----|----|
| 10P | 4P |
| 8P  | 2P |
| 6P  | 1P |

1x

A tactical tile  
placement game  
(8+ yrs. / 15-30  
min.)

For 2 players with  
dexterous hands  
(5+ yrs. / 10 min.).

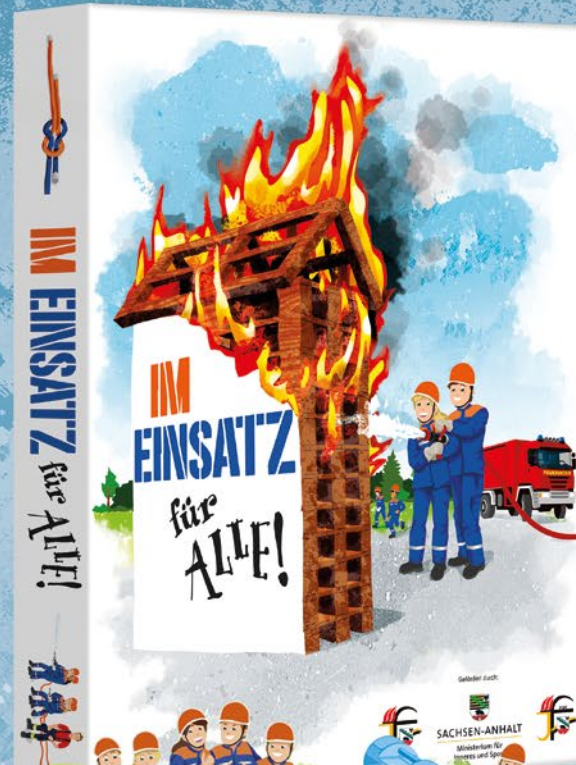
8x 12x   
10x 14x   
1x



# Educational Games (on fire): 112 SAFETY FIRST! / IN SERVICE for everybody!

Quiz-game for the education of the firefighter youth brigade. The fox is the youth brigade symbol.

Client: Christoph Cantzler, game design / HFUK Nord, fire department insurance



Dice-game about a challenging training day of future firefighters.

Client: Christoph Cantzler, game design / fire department youth brigade of Sachsen-Anhalt





# Join the KIDS-FIRE-DEPARTMENT!

Comics to read aloud for future firemen or firewomen.

Client: HFUK-Nord, fire department insurance



# Another Day, another Sketch!

From Pencil to Photoshop.



# T-ina, pretty Ballerina!

Made with Adobe Illustrator  
and Photoshop, Procreate,  
pen and inc.



Ps

Ai

Thank You,  
PYOTR  
TCHAIKOVSKY!

**Be cautious of those Insect Knights!**

They protect the tiny wildlife.



# Nice to meet you!

Creatures that I would like to get to know.



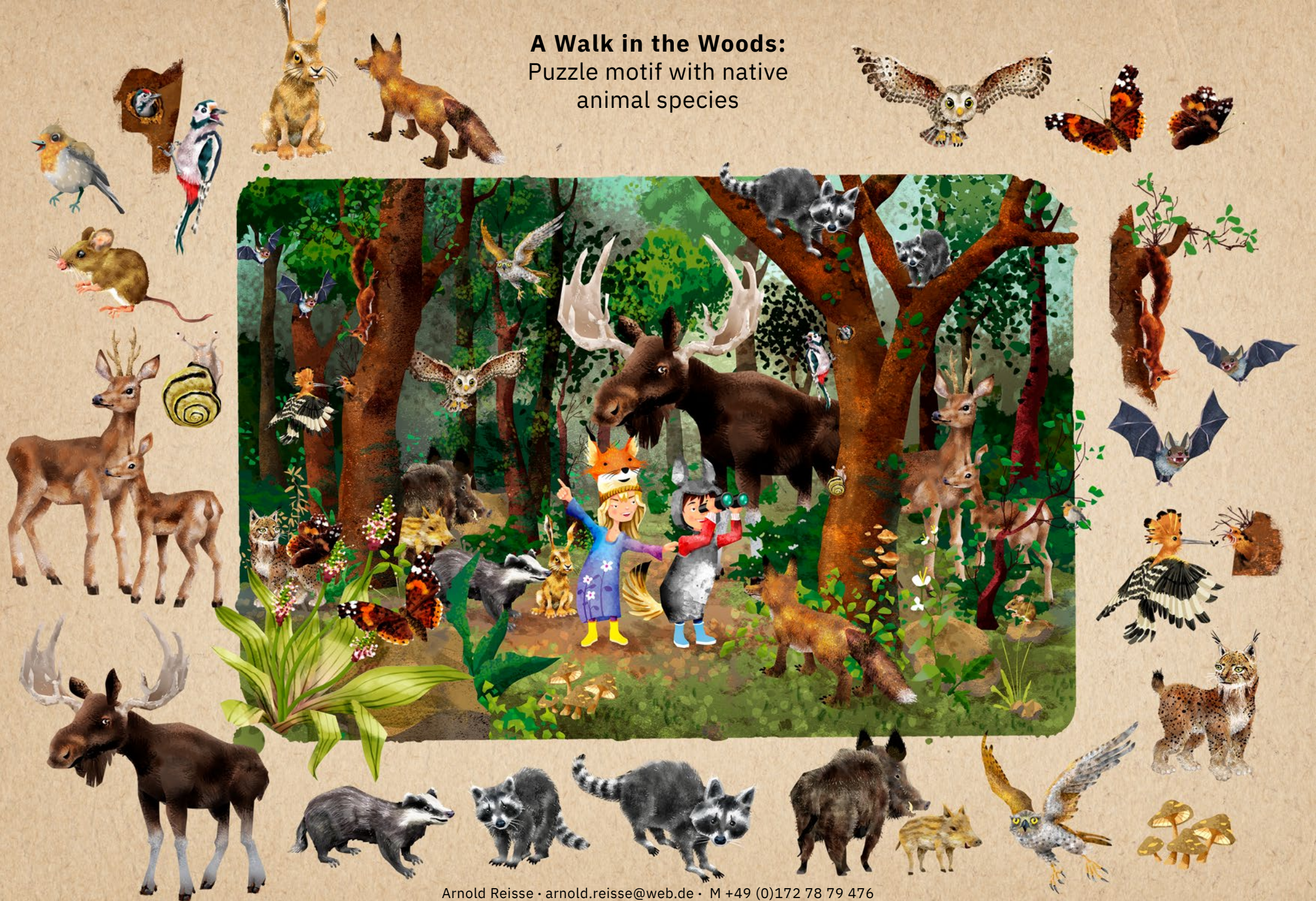
# Illustrations with friendly Characters for retro posters, retro covers, toy packaging and much more

The disco dancers are developed for a game that unfortunately  
didn't get published. ... then they dance here.





**A Walk in the Woods:**  
Puzzle motif with native  
animal species



# Camping? Exactly my thing!

101 questions and answers on 92 pages.  
The entertaining paperback book contains amusing  
camping tricks and many surprising facts  
for all campers.

Client: Ideenflieger



**1. Ein freies Leben hinter der Schranke**  
Der Campingplatz ist das stimmungsvolle Areal selbstbestimmter, freizeithabender Menschen. Ein quasi badendemonstratives Kleinstadl oder ein quasi Architekturbild der Urkommune: familiär auch Klassenstil. Camper suchen und finden Ruhe, suchen und finden Kontakt, suchen und finden verbindlichste Ansprechpartner am Platz.

**2. Schöner Ausblick auf die heile Welt**  
Hinterm Großstadt-Horizont liegt sie: die Welt oder am Fuß der rauen Berge schäumendes Meer oder im Nebel der rauen Berge schäumendes Meer oder im Nebel der rauen Berge schäumendes Meer...

**3. Hunde mitbringen**  
Damit wird ein toller Campingplatz auch zu einem tollen Camping-Hundeplatz!

**4. Für Geist und Seele**  
Camper-Wellness  
Zurück ins Selbst, abgeholt vom Strom des Alltags. Das Campen-Leben erlaubt das Ungezwungene, sprich das Ich aus dem Zeitkonzept, lässt den Raum zur Müde, erhebt das Selbstmitleid, fernab von einschüchternden Perfektionismus und schädlicher Selbstkritik leben wie die Camper-Welt, wie sie uns gefällt.

**5. Universum im Kleinen**  
Camper-Typen  
Es gibt sie - die unterschiedlichen Camper-Charaktere. Warum sollte es auf Camping-Plätzen anders sein als im richtigen Leben? Der (im Rat) suchende Anfänger freut sich auf die Hilfe der „Camping-Nanny“, intensiv beobachtet vom seit 20 Jahren dauerndem Campen-„Doppel“, dem allwissenden Campen-„Doppel“, dem allwissenden Campen-„Doppel“, dem allwissenden Campen-„Doppel“...

**6. Vorsicht, Fallstricke die (ungeschriebenen) Camping Gesetze**  
Camping macht Spaß und wird zu einem angenehmen Erlebnis bei gegenseitiger Rücksichtnahme. Es ist ein Zeichen der Wertesichtnahme, wenn gewisse zivilisatorische Regeln eingehalten werden. So soll das Camping Areal nur in Schichtgeschwindigkeit betreten und fremde Camping-Parzellen nicht ungefragt durchlaufen werden.

**7. Erste und letzte Instanz der Platzwart**  
Es ist die gute, hilfreiche Seele des Campingplatzes und vereint alle Tätigkeiten multitalentierter „Altsouls“. Der Platzwart hat die Plätze im Blick und ist für alle Ecken und Läden. Er ist Helfer, Mundwerker, Erzieher, Ausweiser, Seher. Er hat ein gutes Auge für alle Ecken und Läden. Er ist Helfer, Mundwerker, Erzieher, Ausweiser, Seher. Er hat ein gutes Auge für alle Ecken und Läden.

**8. Altersheim? Ich bin Camper!**  
Camping ist ein Lebensgefühl. Es ist ein Zeichen der Wertesichtnahme, wenn gewisse zivilisatorische Regeln eingehalten werden. So soll das Camping Areal nur in Schichtgeschwindigkeit betreten und fremde Camping-Parzellen nicht ungefragt durchlaufen werden.

**9. Hängematte!**  
Camping ist ein Lebensgefühl. Es ist ein Zeichen der Wertesichtnahme, wenn gewisse zivilisatorische Regeln eingehalten werden. So soll das Camping Areal nur in Schichtgeschwindigkeit betreten und fremde Camping-Parzellen nicht ungefragt durchlaufen werden.

**GEHEN CAMPEN**

50. Antwort C: Samba  
Der VW T1 Samba wurde bis 1967 in Deutschland gebaut. Top restaurierte Modelle des Original-Samba erreichen heute Preise weit über 100.000 €.

51. Antwort C: Meht als 20 Camper- und Camping-Zeitschriften erscheinen 2023.

52. Antwort C: beherzt bremsen  
Es ist wichtig, den kritischen Geschwindigkeitsbereich zu verlassen. Auskuppeln und Gegenlenken halten das Gespann in „Passivität“ und vermindern akut nicht die Geschwindigkeit. Deshalb: beherzt bremsen!

Das oft empfohlene „Strecken“ des Gespanns, also eine Erhöhung der Geschwindigkeit, führt zu einer noch stärkeren Pendelbewegung und damit zu unvermeidbaren Unfällen.

53. Antwort A: Baujahr 1914, ältestes Wohnmobil  
Als Chassis diente ein Ford Modell T, als Aufbau wurde gebaut für ein Mitglied der Familie Kautschuker gleichen Namens.

54. Antwort C: 209.000 Camping-Stellplätze  
Im Jahr 2020 stellten 2.862 Campingplätze in ganz Europa 209.000 Stellplätze in den Bergen, am Meer und in der Ebene.

Darum geht's:

VON CAMPER ZU CAMPER.  
CAMPING-FACETTEN.  
CAMPING? GENAU MEIN DING!  
19 DINGE die das Campen wichtig sind.  
CAMPING IST COOL.  
CAMPING KURIOS.  
CAMPING-STATISTIKEN, CAMPING-FAKTEN.

DES CAMPER FLUCH SIND REGEN & BESUCH (REGEN IST OK.)

MIT DEM DIESEL BIS NACH ZW...

Von 0 auf 100 in den Ruhestand!

... mit der DIESEL bis zur WEICH...

Wir sind einfach carawahnstübig!

WIR VERJUBELN das Erbe unserer Kinder.

Was sind schon 5 Sterne am Hotel gegen 5.000 Sterne am Hotel?

MY ROLLING HOME braucht KEINE WÄRMEPUMPE.

Sponsored by RENTENKASSE!

ICH WAR NOCH NIEMALS in New York ... WARUM AUCH!

4. Werner, Gatte von Edeltraud, hatte anfangs Schwierigkeiten, in den USA sein Handy und seine Digitalkamera aufzuladen. Warum?

A: Auf amerikanischen Campingplätzen wird Gleichstrom angeboten.  
B: Sowohl in den USA als auch in Kanada läuft das Stromnetz mit 110 bzw. 120 Volt.  
C: Die Steckdosen und Stecker in den USA und Kanada haben ein anderes Format.

5. Wohnmobilbesitzer Rolf (33) aus Morsbach ist Wirtschaftsjournalist. Er möchte gerne, dass du diese 3 Hersteller von Freizeitfahrzeugen sortierst. Wann wurden Knaus Tabbert, Hymmer und Hobby gegründet?

A: Knaus Tabbert 1: 1967  
B: Hymmer 2: 1912  
C: Hobby 3: 1957

6. Rolf (59) und Marlene (61) zelten seit Jahrzehnten. Bei Wind und Wetter, zu jeder Jahreszeit. Sie möchten von dir eine Antwort auf die Frage: Was hat es mit der „Wasserküle“ auf sich?

A: Sie gibt an, wie tief der Swimmingpool auf dem Campingplatz ist.  
B: Sie verrät dir den Wasserdruck im Sanitärbereich.  
C: Sie gibt dir Auskunft, wie wasserichtig ein Zelt ist.

7. Horst (53), Rechtsanwalt aus Regensburg, hat schon in fast allen europäischen Ländern gecampert. Welche seiner Aussagen stimmt?

A: Nur in Deutschland ist Campen in freier Natur grundsätzlich verboten.  
B: In fast allen europäischen Ländern ist das Campen in freier Natur für eine Nacht erlaubt. Man muss vorher nur den Grundbesitzer fragen.  
C: Länder wie Schweden, Norwegen, Schottland, Finnland und die Schweiz kennen das „Jedermannsrecht“. Man darf, mit Erlaubnis des Grundbesitzers, für ein oder zwei Nächte zelten. Zu Wohnhäusern muss ein Abstand gehalten werden. Weder der Natur noch Menschen darf ein Schaden zugefügt werden.

Wie Genuss, Glück, essenheit.

Wie Jederzeit wieder.

Wie ich kann's kaum erwarten.

Wie Entdeckung der Langsamkeit.

Wie Charmant.

Wie Urlaub an und für sich.

Wie Mobil ohne Ende.

# Find the Word within the Word. Quickly!

61 challenges to expand your vocabulary.  
A training book to write in.

Client: Ideenflieger

# WORT



TRAININGSBUCH  
mit 61  
Herausforderungen



**ANGLIZISMEN? NEIN.**  
ROTTWEILERUNTERBRINGUNGEN ist keine Lösung.

**ABKÜRZUNGEN? NEIN.**  
in ROTTEILERUNTERBRINGUNGEN wäre nicht okay.

**GEOGRAFISCHE BEGRIFFE? JA.**  
zählt GENT (Stadt in Belgien) in REGENTRATSCHEREIEN.

**TIERE? NEIN.**  
bringt dich ROTTEILER leider nicht weiter.

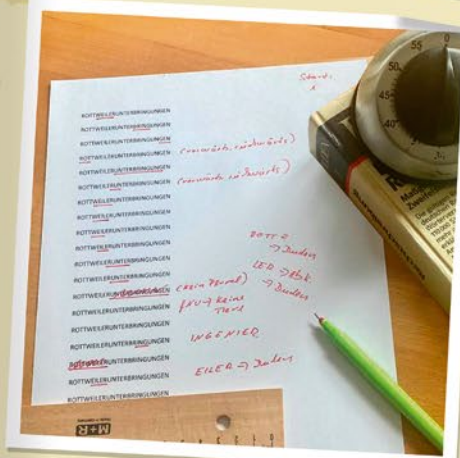
**ORTE, z.B. Eber-Rebe? NEIN.**  
sind Spiegelworte. Weil sie in dieser Herausforderung als Wort, das von links nach rechts gelesen wird. Fall ROT\* und RUN\*.

**RÜCKWÄRTS? JA.**  
ODENWARENHAUS ist z.B. ein Wort, rückwärts lesen kann.

**BLIND? NEIN.**  
2 und BLINDSCHLEICHENWÄLDER ist anerkannt.

elle deine Uhr auf **21 Minuten!**

So sucht Georg nach verborgenen Wörtern Schritt für Schritt.



Mach dir ruhig ein paar Notizen ... oder kratzel das ganze Heft voll.  
So, genug mit den Erklärungen. Auf der nächsten Seite geht es los. Viel WORT-Spaß!

Ach ja: Unsere LÖSUNG-Vorschläge findest du immer direkt auf der Doppelseite direkt nach den Herausforderungen. Wir sagen Vorschläge, weil ihr vielleicht noch ganz andere Wörter finden werdet.

Verben immer in der Grundform.

Nomen nur im Nominativ z. B. der Wald, die Wälder (wenn Plural erlaubt ist).

Maximal 14 Buchstaben, mindestens 4 Buchstaben pro Wort.

Namen/Vornamen? JA!

Anglizismen? NEIN!

Abkürzungen? NEIN!

Geografische Begriffe? NEIN!

Tiere? JA!

Spiegelworte, z. B. Eber-Rebe? JA!

Worte rückwärts? JA!

Plural? NEIN!

ABENTEUERSTIPPVISITEN

SCHLAGERUMSATZZAHLEN

Du hast pro Begriff 15 Minuten Zeit. Los geht's!



Für diese Herausforderung gelten folgende Regeln:

Jedes gefundene Wort zählt nur einmal.  
Verben immer in der Grundform.

Nomen nur im Nominativ z. B. der Wald, die Wälder (wenn Plural erlaubt ist).

Maximal 16 Buchstaben, mindestens 3 Buchstaben pro Wort.

Namen/Vornamen? JA!

Anglizismen? JA!

Abkürzungen? JA!

Geografische Begriffe? JA!

Tiere? JA!

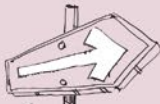
Spiegelworte, z. B. Eber-Rebe? JA!

Worte rückwärts? JA!

Plural? NEIN!



Max. 16 B  
Mind. 3 B



SCHWANGERSCHAFTSEILANTRÄGE

6. KOMFORTZELTERNEUERUNG

Du hast insgesamt 30 Minuten Zeit. Los geht's!



Ich muss laut losstücken...

Wäre er doch nur dichter!

arbeitet, nicht ausschalten.

Das Radargerät eingestellt.

Sieht dir ungeheuer ähnlich.

Der Weizen und das Korn.

lassen den Motor ausbauen.

Wäre er doch nur Dichter.

Der Computer arbeitet nicht, aus

Die Polizei hat den Verkehr einge

Dein Sohn sieht dir, Ungeheuer, ä

Wirtschaft: Das Weizen und der K

Er will das Haus ausbauen.

Die A O U HERAUSFORDERUNG:

20 WÖRTER mit A und 7 WÖRTER mit O und 5 WÖRTER mit U in 20 Minuten.

TASCHENKALENDERBEDARF

Max. 14 B  
Mind. 4 B

GELABERMODERATOREN

LEIFRUDERBENACHTEILIGUNG

Du hast 20 Minuten Zeit. Los geht's!

Finde die Macht der Wörter!



# YUM YUM TROUBLE GUM

2-5 20' 8+  
~ 5 minutes per player

The troublelicious heist game with just one loser!  
YUM YUM Trouble Gum is a card shedding game. When it is your turn, you draw a new card and/or play a card that fits everyone and everything in it.

Execute the effect of your played card:  
The trouble gum is the cherry and the banana have a special effect. It is the ne...

Cause trouble...  
If a player announces clearly the target number end of their own turn.

VPs  
VPs  
VPs  
If you have used up the whole Patch.

VPs  
VPs  
VPs  
If you have used up the whole Patch.

VPs  
VPs  
VPs  
If you have used up the whole Patch.

VPs  
VPs  
VPs  
If you have used up the whole Patch.

VPs  
VPs  
VPs  
If you have used up the whole Patch.

VPs  
VPs  
VPs  
If you have used up the whole Patch.

VPs  
VPs  
VPs  
If you have used up the whole Patch.

**RARE CASE:**  
If both the draw pile and the discard pile are empty and, one after the other, nobody plays a card, you go straight to jail, if you are one of the players with the most hand cards. Put a cop badge in front of yourself, jail side up. The last player who played a card (and put you in jail) is the starting player for the next round (below). This is the starting player for the next round (below). This is the starting player for the next round (below).

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

When you play a getaway car onto a bank, put all the cards at that bank (including the getaway car itself) onto the discard pile.  
If you drive off into the sunset, the heist is a success for all of you.

# Rulebook design

with clear text structure and in-use-illustrations.

**PLAY MOVES** (according to step instructions):  
→ ↑ ↓ ← → ↗ ↘ ↙ ↚ ↛ ↜ ↝ ↞ ↠ ↡ ↢ ↣ ↤ ↥ ↦ ↧ ↨ ↩ ↪ ↫ ↬ ↭ ↮ ↯ ↰ ↱ ↲ ↳ ↴ ↵ ↶ ↷ ↸ ↹ ↺ ↻ ↼ ↽ ↾ ↿ ↺ ↻ ↼ ↽ ↾ ↿ ↺ ↻ ↼ ↽ ↾ ↿

The lion may sneak 1 step horizontally, vertically, or diagonally.  
The giraffe takes 1 to 2 steps diagonally.

Player A's springbok jumps over player A's buffalo. Player B's rhino is captured.

Player A's springbok jumps over player A's buffalo. Player B's rhino is captured.

Player A's springbok jumps over player A's buffalo. Player B's rhino is captured.

Player A's springbok jumps over player A's buffalo. Player B's rhino is captured.

Player A's springbok jumps over player A's buffalo. Player B's rhino is captured.

Player A's springbok jumps over player A's buffalo. Player B's rhino is captured.

Player A's springbok jumps over player A's buffalo. Player B's rhino is captured.

**FOUR OF YOU ARE PLAYING...**  
Form two teams: Two against two  
You only need one counter per team  
You sit so that someone from the other team is next to you  
The sequence of play is clockwise

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

Example of a game situation:  
ANNA + CHRIS make up one team, BEN + DORA make up the other team.  
The sequence of play: ANNA, BEN, CHRIS, DORA  
Anne makes sure not only to gain points herself, but to avoid creating advantages for Ben; Anne also tries to prepare a good move for Chris.

## SAVANGO

UNFALLVERHÜTUNG IM UND AM FEUERWEHRHAUS

Alarmierung der Feuerwehr: Auch an unserem Feuerwehrhaus können Unfälle passieren.

**STELLT 3 VERHALTENSGESAMT WÄHREND UNSERES JE-DIENSTES ALARMIERT WIRD**

- Fahrzeughalle verlassen
- gemeinsam sicheren Platz aufsuchen, z.B. Gruppenraum
- Anweisung der Betreuer folgen
- benutzte Geräte von den Betreuer zurück auf die Feuerwehrhaushalle legen lassen
- Platz machen für anrückende Autos und ausrückende Feuerwehrtrucks
- Laufwege am und im Feuerwehrhaus freihalten
- ...

Hinweis für die Betreuerinnen und Betreuer: Legt einen sicheren Platz für innen und außen fest und achtet auf ausreichende Betreuung.

## GIBT ES EINEN TIPP FÜR DIE AUFGABENAUSWAHL?

War beispielsweise „Wasserförderung“ oder „Armaturen und Schläuche“ vor kurzem ein Thema bei euch? Dann könnt ihr mit Aufgabekarten zu diesen Themen überprüfen, was davon behalten wurde. Oder plant ihr bald ein Zeltlager? Dann könnt ihr euch mit Karten zu den Themen „Natur und Wetter“ sowie „Spiel und Spaß“ darauf vorbereiten.

Sind die Spieler und Spielerinnen überwiegend sehr jung oder neu in eurer Gruppe? Dann passt die Aufgabenauswahl dem Wissensstand an.

**Unsere Empfehlung:** Wählt Aufgaben mit einer Flamme für Kinder von 6 – 8 Jahren, Aufgaben mit zwei Flammen für Kinder von 9 – 11 Jahren und Aufgaben mit drei Flammen für Kinder & Jugendliche von 12 – 14 Jahren.

Ihr könnt auch über die Auswahl der Themengebiete eine Anpassung vornehmen. Verwendet für junge und neue Mitglieder überwiegend Aufgaben aus den allgemeinen Themengebieten Verkehrssicherheit, Natur & Wetter, Spiel & Spaß und fügt eurer Auswahl mit wachsendem Ausbildungsstand in der Feuerwehr weitere speziellere Themengebiete hinzu.

## SPIELVORBEREITUNG:

- Stellt einen Tisch so auf, dass an jeder Seite 2 oder 3 Kinder/Jugendliche stehen können.
- Falls nicht bereits geschehen, wählt 12 bzw. 16 Aufgabekarten aus und legt diese, mit den Fragen nach unten, im Quadrat auf dem Spieltisch aus.
- Teilt eure Gruppe in 3 oder 4 möglichst gleich starke und gleich große Trupps. Ein Trupp sollte 2 oder 3 Kinder/Jugendliche stark sein. Jeder Trupp stellt sich an eine Seite des Spieltisches, erhält eine Spielfigur und 12 Flammen als Energie für seine Aufgaben.
- Den Würfel bereitlegen und die übrigen Aufgabekarten sowie Flammen und Spielfiguren zurück in die Spielschachtel legen.

TRUPP 1  
TRUPP 2  
TRUPP 3

SPIELAUFBAU MIT 16 KARTEN  
SPIELAUFBAU MIT 12 KARTEN

## TROUBLEBOT

SOLO GAME

The regular rules still apply, with the following changes.

**Components**  
Take the Solo Game reminder.  
Remove 9 Scalebot and 12 Birthdaybot from the game.

**Setup**  
Draw four shroombots as first hand cards. (Do not shuffle any of these shroombots back into the draw pile.) Do not place any shroombots face up in the middle of the table as a Shroom Grove.

**Your Turn**

- Skip step I completely.
- Instead, as your turn, go straight to step II. Play one of the four shroombots from your hand, perform its action, and then discard it face up.
- Instead of step III, draw a new fourth shroombot to your hand, as long as that is still possible. (Keep playing, even when you can no longer redraw to four hand cards.)

2 Barrelbot and 8 Flamerbot's actions actually target you yourself.

- When you play 15 Flowerbot, take two seedlings from the Patch and keep both (without any choice).
- If you have 18 Shedbot in your hand, when you play a Troublebot, (you have to) use Shed Mode to cancel the played Troublebot's effect.

Then, take another turn.

**The End**  
The game ends, after you have played all 16 shroombots (and 1 empty hand). The game also ends once you have used up 1 whole Patch. The more victory points your seedlings are worth total the better.

- < 40 VPs → Bronze Babybot
- 40 - 49 VPs → Silver Solobot
- 50 - 59 VPs → Golden Geekbot
- 60 VPs → Platinum Perfectionbot

## JELLY JELLY GAMES

LOOSEY GOOSEY

Art.Nr. 2501 400  
Design: Shun & AYA (Studio)  
Art: Julia Muñoz Vargas  
Layout: Arnold Reisse  
www.looseygooseygame.com  
info@looseygooseygame.com  
© 2025 Loosey Goosey  
Hummelsteiner Weg  
90459 Nuremberg  
Germany

## CAUSE TROUBLE - CAUSE CAUSING TROUBLE IS FUN!

2 Barrelbot  
12 Birthdaybot  
8 Flamerbot  
15 Flowerbot

## UNFALLVERHÜTUNG IM UND AM FEUERWEHRHAUS

UNFALLVERHÜTUNG IM UND AM FEUERWEHRHAUS

## UNFALLVERHÜTUNG IM UND AM FEUERWEHRHAUS

UNFALLVERHÜTUNG IM UND AM FEUERWEHRHAUS

## UNFALLVERHÜTUNG IM UND AM FEUERWEHRHAUS

UNFALLVERHÜTUNG IM UND AM FEUERWEHRHAUS

Hello,

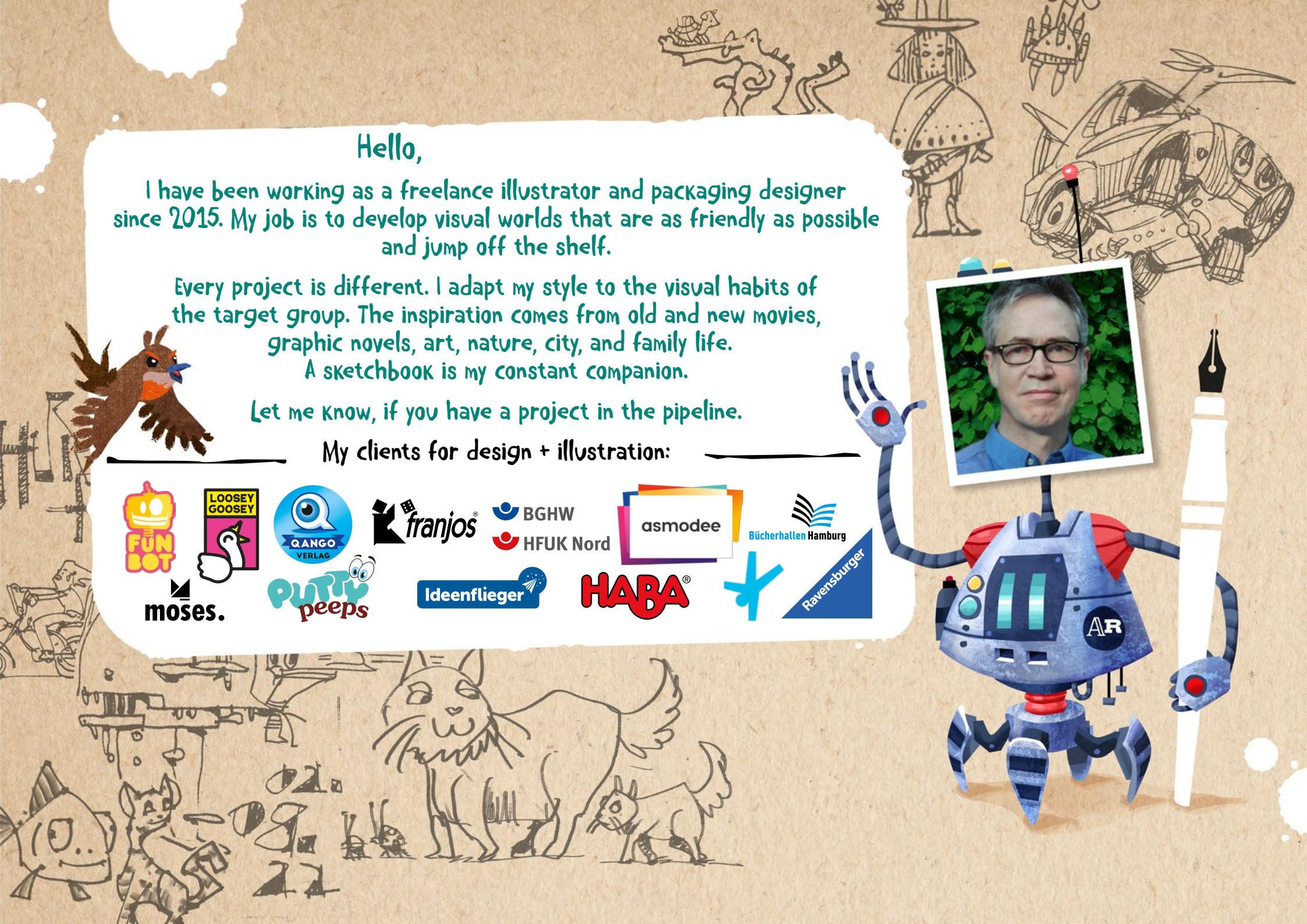
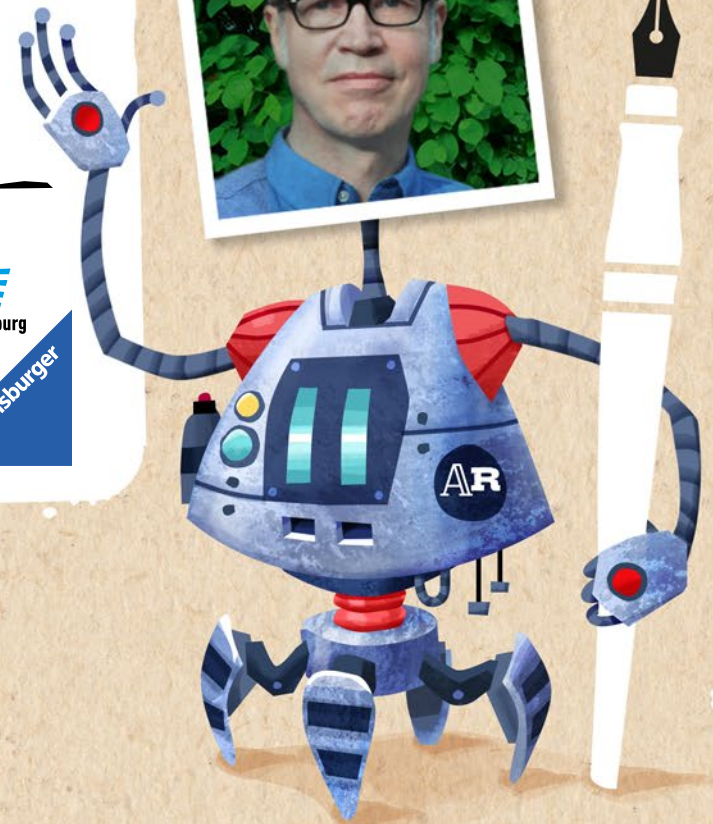
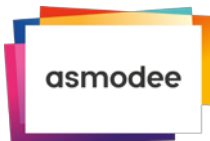
I have been working as a freelance illustrator and packaging designer since 2015. My job is to develop visual worlds that are as friendly as possible and jump off the shelf.

Every project is different. I adapt my style to the visual habits of the target group. The inspiration comes from old and new movies, graphic novels, art, nature, city, and family life.

A sketchbook is my constant companion.

Let me know, if you have a project in the pipeline.

My clients for design + illustration:





**THANK YOU**  
for your attention!

**AR**

**ARNOLD REISSE**

*Design + Illustration*

M +49 (0)172 78 79 476 / arnold.reisse@web.de

[www.arnoldreisse.de](http://www.arnoldreisse.de)

