Yahtzee score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Category	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Ones						
Twos						
Threes						
Fours						
Fives						
Sixes						
Upper subtotal						
Bonus (35 at 63)						
3 of a kind						
4 of a kind						
Full House (25)						
Small Straight (30)						
Large Straight (40)						
Yahtzee (50)						
Chance						
Yahtzee bonus (+100)						
Total						

Upper bonus: 35 at 63 points. Extra Yahtzee: +100 only after a 50-point Yahtzee.

Score this online free:
couchboard.com/yahtzee-score-sheet/?ref=print-pack

Farkle score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Round 7						
Round 8						
Round 9						
Round 10						
Round 11						
Round 12						
Round 13						
Round 14						
Round 15						
Total						

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/farkle-score-sheet/?ref=print-pack

Phase 10 score sheet

Write player or team names in the top row.

Names								
Round	Phase	Score	Phase	Score	Phase	Score	Phase	Score
Round 1								
Round 2								
Round 3								
Round 4								
Round 5								
Round 6								
Round 7								
Round 8								
Round 9								
Round 10								
Round 11								
Round 12								
Round 13								
Round 14								
Round 15								
Total								

Advance only after completing a phase. First to finish phase 10 wins; low score breaks ties.

Score this online free:
couchboard.com/phase-10-score-sheet/?ref=print-pack

UNO score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Round 7						
Round 8						
Round 9						
Round 10						
Round 11						
Round 12						
Round 13						
Round 14						
Round 15						
Total						

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/uno-score-keeper/?ref=print-pack

Rummikub score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/rummikub-score-sheet/?ref=print-pack

Hearts score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Lowest total wins.



Score this online free:
couchboard.com/hearts-score-keeper/?ref=print-pack

Spades score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)			Team 2 (partners)		
Round	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Round 7						
Round 8						
Round 9						
Round 10						
Round 11						
Round 12						
Round 13						
Round 14						
Round 15						
Total						

Made bid: 10 x bid + bags; missed: -10 x bid. Nil: +/-100. Ten bags: -100.

Score this online free:
couchboard.com/spades-score-keeper/?ref=print-pack

Five Crowns score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
3 cards						
4 cards						
5 cards						
6 cards						
7 cards						
8 cards						
9 cards						
10 cards						
11 cards						
12 cards						
13 cards						
Total						

Lowest total wins.



Score this online free:
couchboard.com/five-crowns-score-sheet/?ref=print-pack

Golf card game score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Hole 1						
Hole 2						
Hole 3						
Hole 4						
Hole 5						
Hole 6						
Hole 7						
Hole 8						
Hole 9						
Total						

Lowest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/golf-card-game-score-sheet/?ref=print-pack

Mexican Train score sheet

Write player or team names in the top row.

Names								
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Double 12								
Double 11								
Double 10								
Double 9								
Double 8								
Double 7								
Double 6								
Double 5								
Double 4								
Double 3								
Double 2								
Double 1								
Double 0								
Total								

Lowest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/mexican-train-score-sheet/?ref=print-pack

Scrabble score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/scrabble-score-keeper/?ref=print-pack

Canasta score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Add each round to the total. Agree on a target before play.



Score this online free:
couchboard.com/canasta-score-sheet/?ref=print-pack

Euchre score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/euchre-score-keeper/?ref=print-pack

Cribbage score sheet

Write player or team names in the top row.

Names			
Round	Score	Score	Score
Round 1			
Round 2			
Round 3			
Round 4			
Round 5			
Round 6			
Round 7			
Round 8			
Round 9			
Round 10			
Round 11			
Round 12			
Round 13			
Round 14			
Round 15			
Total			

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/cribbage-score-keeper/?ref=print-pack

Gin Rummy score sheet

Write player or team names in the top row.

Names		
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Add each round to the total. Agree on a target before play.



Score this online free:
couchboard.com/gin-rummy-score-sheet/?ref=print-pack

Catan score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/catan-score-tracker/?ref=print-pack

Skyjo score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Round 7						
Round 8						
Round 9						
Round 10						
Round 11						
Round 12						
Round 13						
Round 14						
Round 15						
Total						

Lowest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/skyjo-score-sheet/?ref=print-pack

Qwirkle score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/qwirkle-score-sheet/?ref=print-pack

Dominoes score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Agree on your variant and target before play; scoring varies between domino games.



Score this online free:
couchboard.com/dominoes-score-keeper/?ref=print-pack

Darts 501 score sheet

Write player or team names in the top row.

Names								
Round	Scored	Left	Scored	Left	Scored	Left	Scored	Left
Visit 1								
Visit 2								
Visit 3								
Visit 4								
Visit 5								
Visit 6								
Visit 7								
Visit 8								
Visit 9								
Visit 10								
Visit 11								
Visit 12								
Visit 13								
Visit 14								
Visit 15								
Visit 16								

Start at 501. Busts leave the previous remainder. Finish on a double.

Score this online free:
couchboard.com/darts-501-scorer/?ref=print-pack

Hand and Foot score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Deal	Score	Score
Deal 1		
Deal 2		
Deal 3		
Deal 4		
Total		

Cards	Joker 50; A/2 20; 8-K 10; 4-7 5
Red threes	+100 laid / -100 stranded
Black threes left	-5 each
Book bonuses	Clean 500; dirty 300; wild 1500
Going out	100
Opening minimums	Deal 1: 50; Deal 2: 90; Deal 3: 120; Deal 4: 150

Highest total after four complete deals wins.

Score this online free:
couchboard.com/hand-and-foot-score-sheet/?ref=print-pack

Kings Corner score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Cards left: kings 10, all others 1. At 25 after a complete hand, lowest total wins (50 is a variant).

Score this online free:
couchboard.com/kings-corner-score-sheet/?ref=print-pack

Skip-Bo score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Points session: game winner earns 25 + 5 per opposing stock card left; others 0. At 500 after a complete row, high total wins. Not affiliated with or endorsed by Mattel.

Score this online free:
couchboard.com/skip-bo-score-sheet/?ref=print-pack

Pinochle score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)				Team 2 (partners)			
Round	Bid	Meld	Tricks	Score	Bid	Meld	Tricks	Score
Round 1								
Round 2								
Round 3								
Round 4								
Round 5								
Round 6								
Round 7								
Round 8								
Round 9								
Round 10								
Round 11								
Round 12								
Round 13								
Round 14								
Round 15								
Total								

Single-deck small scale: run 15; royal marriage 4; marriage 2; dix 1; pinochle 4; double 30. Arounds A/K/Q/J: 10/8/6/4; doubles 100/80/60/40. Classic meld x10. Do not recount run marriage. Counters: 25/hand. Set: lose bid. Enter signed totals; finish manually.

Score this online free:
couchboard.com/pinochle-score-sheet/?ref=print-pack

Wizard score sheet

Write player or team names in the top row.

Names																		
Round	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score
Hand 1																		
Hand 2																		
Hand 3																		
Hand 4																		
Hand 5																		
Hand 6																		
Hand 7																		
Hand 8																		
Hand 9																		
Hand 10																		
Hand 11																		
Hand 12																		
Hand 13																		
Hand 14																		
Hand 15																		
Hand 16																		
Hand 17																		
Hand 18																		
Hand 19																		
Hand 20																		
Total																		

Exact bid: 20 + 10 x tricks. Miss: -10 x absolute difference between bid and tricks. Finish manually. Not affiliated with or endorsed by Wizard Cards International or U.S. Games Systems.

Score this online free:
couchboard.com/wizard-score-sheet/?ref=print-pack

Rummy 500 score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Melds minus hand: 2-9 face; 10/J/Q/K 10; A 15 (1 in A-2-3); joker 15 if used. At 500 after a complete hand, highest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/rummy-500-score-sheet/?ref=print-pack

Shanghai Rummy score sheet

Write player or team names in the top row.

Names					
Contract	Score	Score	Score	Score	Score
2 sets					
1 set + 1 run					
2 runs					
3 sets					
2 sets + 1 run					
1 set + 2 runs					
3 runs, go out all at once, no discard					
Total					

Sets: 3+ equal ranks; runs: 4+ consecutive same-suit cards. Cards left: 2-7 = 5; 8-K = 10; A = 20; joker = 50.
Out = 0. Lowest total after seven contracts wins.



Score this online free:
couchboard.com/shanghai-rummy-score-sheet/?ref=print-pack

Oh Hell score sheet

Write player or team names in the top row.

Names																		
Round	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score	Bid	Tricks	Score
Hand 1																		
Hand 2																		
Hand 3																		
Hand 4																		
Hand 5																		
Hand 6																		
Hand 7																		
Hand 8																		
Hand 9																		
Hand 10																		
Hand 11																		
Hand 12																		
Hand 13																		
Hand 14																		
Hand 15																		
Hand 16																		
Hand 17																		
Hand 18																		
Hand 19																		
Hand 20																		
Total																		

Score tricks taken, plus 10 for an exact bid. Finish manually after your agreed schedule.

Score this online free:
couchboard.com/oh-hell-score-sheet/?ref=print-pack

7 Wonders score sheet

Write player or team names in the top row.

Names							
Category	Score	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Military							
Treasury							
Wonder							
Civilian							
Commercial							
Guilds							
Science							
Total							

Enter final category points. Treasury: coins / 3 rounded down. Science: sum of squared symbol counts + 7 per set of three different symbols. Highest total; finish manually. Not affiliated with or endorsed by Repos Production. If points are equal, the player with more coins left wins; if coins are also equal, those players share victory.

Score this online free:
couchboard.com/7-wonders-score-sheet/?ref=print-pack

Cornhole score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

NET inning points only: hole 3, board 1, foul/ground 0; cancel opposing points. At 21 or more after a complete inning, high total wins. Exact-21/bust and skunk are house variants.

Score this online free:
couchboard.com/cornhole-score-sheet/?ref=print-pack

Mölkky score sheet

Write player or team names in the top row.

Names												
Turn	Throw	Running total	Throw	Running total	Throw	Running total	Throw	Running total	Throw	Running total	Throw	Running total
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

One pin: its number; 2+ pins: pin count. Exactly 50 wins; over 50 resets to 25. A score resets misses. Three misses eliminate (optional); last player wins. Mölkky is a registered trademark. Not affiliated with or endorsed by the trademark owner.

Score this online free:
couchboard.com/molkky-score-sheet/?ref=print-pack

Bunco score sheet

Write player names in the top row.

Names												
Round	W/L	Buncos	W/L	Buncos	W/L	Buncos	W/L	Buncos	W/L	Buncos	W/L	Buncos
Round 1 · Ones												
Round 2 · Twos												
Round 3 · Threes												
Round 4 · Fours												
Round 5 · Fives												
Round 6 · Sixes												
Wins												
Losses												
Buncos												

Six rounds: mark W or L and individual Buncos. Most wins, then most Buncos; still tied: roll off.

Score this online free:
couchboard.com/bunco-score-sheet/?ref=print-pack

Yatzy score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Category	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Ones						
Twos						
Threes						
Fours						
Fives						
Sixes						
Upper subtotal						
Bonus (50 at 63)						
One pair						
Two pairs						
3 of a kind						
4 of a kind						
Small Straight						
Large Straight						
Full House						
Chance						
Yatzy						
Total						

Upper bonus: 50 at 63. Two pairs and full house require different faces. Zero scratches; blanks are incomplete. Maximum 374.

Score this online free:
couchboard.com/yatzy-score-sheet/?ref=print-pack

Flip 7 score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Round 7						
Round 8						
Round 9						
Round 10						
Round 11						
Round 12						
Round 13						
Round 14						
Round 15						
Total						

Bust = 0. Number cards, x2 doubles them, then +2 to +10 modifiers; 7 different numbers +15. At 200 after a complete round, high total wins. Not affiliated with or endorsed by The Op Games.

Score this online free:
couchboard.com/flip-7-score-sheet/?ref=print-pack

Wingspan score sheet

Write player or team names in the top row.

Names					
Category	Score	Score	Score	Score	Score
Birds					
Bonus cards					
Round goals					
Eggs					
Cached food					
Tucked cards					
Total					

Birds, bonus cards, end-of-round goals; 1 per egg, cached food and tucked card. Highest total; tie: most unused food. Not affiliated with or endorsed by Stonemaier Games. If points are equal, the player with the most unused food tokens wins.

Score this online free:
couchboard.com/wingspan-score-sheet/?ref=print-pack

Ticket to Ride score sheet

Write player or team names in the top row.

Names					
Category	Score	Score	Score	Score	Score
Routes					
Tickets done					
Failed tickets					
Longest route					
Total					

Routes 1/2/4/7/10/15 for lengths 1-6. Tickets + if completed, - if not. Longest path 10 (USA). Tie: most completed tickets. Not affiliated with or endorsed by Days of Wonder. If points are equal, the player with the most completed tickets wins.

Score this online free:
couchboard.com/ticket-to-ride-score-sheet/?ref=print-pack

Sushi Go! score sheet

Write player or team names in the top row.

Names					
Round	Score	Score	Score	Score	Score
Round 1					
Round 2					
Round 3					
Pudding					
Total					

Maki 6/3; tempura pair 5; sashimi set of 3 10; dumplings 1/3/6/10/15; nigiri 1/2/3, x3 on wasabi. Pudding: most +6, fewest -6. Not affiliated with or endorsed by Gamewright. If points are equal, the player with the most puddings wins.

Score this online free:
couchboard.com/sushi-go-score-sheet/?ref=print-pack

Quiddler score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
3 cards						
4 cards						
5 cards						
6 cards						
7 cards						
8 cards						
9 cards						
10 cards						
Total						

Round 1: 3 cards up to 10 in round 8. Word letters minus unused cards; longest word +10. Highest total wins.
Not affiliated with or endorsed by the Quiddler publisher.



Score this online free:
couchboard.com/quiddler-score-sheet/?ref=print-pack

Doppelkopf score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Four individuals; signed game points, not card points. Normal Re/Kontra: each winner +N, each loser -N.
Soloist +/-3N, each opponent opposite N. Each hand must sum to 0. Finish manually; highest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/doppelkopf-score-sheet/?ref=print-pack

UNO Flip score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Score the side showing at hand end. Numbers face value; Draw One 10; Draw Five/Reverse/Skip/Flip 20; Skip Everyone 30; Wild 40; Wild Draw Two 50; Wild Draw Color 60. Winner scores opponents' cards, others 0. First to 500 after a complete hand.

Score this online free:
couchboard.com/uno-flip-score-keeper/?ref=print-pack

Carcassonne score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Category	Score	Score	Score	Score
In-game score				
Roads				
Cities				
Cloisters				
Fields / farms				
Total				

Base game: enter in-game score once. End scoring only: roads 1/tile; cities 1/tile + 1/shield; cloisters 1 + surrounding tiles; farms 3/completed bordering city. Majority scores, tied majorities get full points. Finish manually; highest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/carcassonne-score-sheet/?ref=print-pack

Azul score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Category	Score	Score	Score	Score
In-game score				
Row bonuses				
Column bonuses				
Colour bonuses				
Total				

End after wall-tiling when anyone completes a horizontal row. Enter track score after penalties, then bonus points: 2/complete row, 7/column, 10/colour set. Finish manually; highest total wins. If points are tied, most complete horizontal rows wins; if still tied, share victory.

Score this online free:
couchboard.com/azul-score-sheet/?ref=print-pack

Splendor score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Enter prestige gained (cards + nobles), 0 for turns without points. At 15+, finish the round so all have equal turns, then finish manually. Highest prestige wins. If prestige is tied, fewest development cards purchased wins; if still tied, share victory.

Score this online free:
couchboard.com/splendor-score-sheet/?ref=print-pack

Dutch Blitz score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Each hand: +1 per card in Dutch piles, -2 per card left in Blitz pile. Post/Wood piles do not count. Enter signed totals for everyone. At 75+ after a complete hand, highest cumulative score wins.

Score this online free:
couchboard.com/dutch-blitz-score-sheet/?ref=print-pack

Crazy Eights score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Bicycle scoring: winner receives opponents' remaining cards; others 0. Eights 50; K/Q/J 10; aces 1; others face value. Sheet session target: agreed 100, not prescribed by Bicycle. Highest total after a complete hand wins.

Score this online free:
couchboard.com/crazy-eights-score-sheet/?ref=print-pack

Mahjong score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Generic tally, not a hand-value calculator. Agree on ruleset, limits, dealer payments and draws first. Enter each player's net gain/loss per hand with its sign. Finish manually after agreed play; highest net total wins.

Score this online free:
couchboard.com/mahjong-score-sheet/?ref=print-pack

Rummy score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

Pagat basic Rummy: winner scores all opponents' remaining cards; others 0. J/Q/K 10, aces 1, numbers face value. Agreed target 100 (sheet default; Pagat leaves it to agreement). No optional going-rummy bonus. Complete hand, highest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/rummy-score-sheet/?ref=print-pack

Qwixx score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Category	Score	Score	Score	Score
Red 2-12 crosses				
Yellow 2-12 crosses				
Green 12-2 crosses				
Blue 12-2 crosses				
Penalties				
Total				

Enter the COUNT of crosses in each colour row, including the lock as one extra cross (0-12), and penalties (0-4). Red/yellow run 2 to 12; green/blue run 12 to 2. Cross only from left to right; skipped numbers cannot be marked later. To lock a row you need at least five earlier crosses and must mark its rightmost number, then the lock; only players who mark that number gain the lock cross. A closed colour is closed for everyone. Row points for 1-12 crosses are 1,3,6,10,15,21,28,36,45,55,66,78; each penalty subtracts 5. Play ends immediately on a fourth penalty or the second closed colour (possibly closed by different players). Finish manually then, after entering all counts, including zeros. Highest total wins. This count sheet does not track number positions or global locks.

Score this online free:
couchboard.com/qwixx-score-sheet/?ref=print-pack

Kingdomino score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Category	Score	Score	Score	Score
Wheat fields				
Forests				
Lakes				
Grasslands				
Swamps				
Mines				
Harmony bonus				
Middle Kingdom bonus				
Total				

After the last domino is placed, score each separate connected territory as its number of squares times its crowns. Sum territories of the same terrain into that category; do not multiply disconnected territories together. Crownless territories score 0. Enter points, not crowns or square counts. Optional variants: Harmony adds 5 for a complete kingdom with no discarded dominoes; Middle Kingdom adds 10 if the castle is centered. Enter 0 for bonuses not used or not earned. Finish manually after all eight categories. Highest total wins. This sheet follows the UK rules; the US second edition omits the crowns tiebreak. Tied on points: largest property, then most crowns; then shared victory.

Score this online free:
couchboard.com/kingdomino-score-sheet/?ref=print-pack

Cascadia score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Category	Score	Score	Score	Score
Bears				
Elk				
Salmon				
Hawks				
Foxes				
Mountains corridor				
Forests corridor				
Prairies corridor				
Wetlands corridor				
Rivers corridor				
Habitat bonuses				
Nature tokens				
Total				

After each player has taken 20 turns, score the five wildlife species using the wildlife scoring cards chosen for this game. Each habitat scores 1 per tile in its largest connected corridor. Enter corridor sizes separately, then sum habitat majority bonuses: with 2 players, largest earns 2 (tie: 1 each); with 3-4 players, largest earns 3 and second 1. Two tied first get 2 each and no second; three or four tied first get 1 each and no second; ties for second get 0. Each unused nature token earns 1. Finish manually after all categories. Highest total wins. Tied on points: most nature tokens; then shared victory.

Score this online free:
couchboard.com/cascadia-score-sheet/?ref=print-pack

Terraforming Mars score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Category	Score	Score	Score	Score
TR				
Milestones				
Awards				
Greenery				
Cities				
Card VP				
Total				

When oxygen reaches 14%, temperature +8 C and all 9 oceans are placed, finish the generation including production, then convert remaining plants to greenery in player order until nobody can place more. Enter final points: TR; 5 per claimed milestone; funded awards 5 for first and 2 for second (no second-place points with 2 players; tied first each get 5, no second; tied second each get 2); 1 per owned greenery; 1 per adjacent greenery for each owned city, regardless of greenery owner; and all card VP, including resource-based and negative VP. Finish manually after all six categories. Highest total wins. Tied on points: most M€ remaining.

Score this online free:
couchboard.com/terraforming-mars-score-sheet/?ref=print-pack

Dominion score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Category	Score	Score	Score	Score
Estates VP				
Duchies VP				
Provinces VP				
Curses VP				
Other VP				
Total				

The game ends at the end of a turn when Provinces are empty or any three Supply piles are empty (base game, 2-4 players). With Prosperity Colonies in use, an empty Colony pile also ends the game. Count all owned cards, including hand, deck, discard, in play and set aside. Enter VP totals: Estates 1 each, Duchies 3 each, Provinces 6 each, Curses minus 1 each (enter negative points), and other VP including Gardens, Colonies (10 each) and VP tokens. Finish manually after all five categories. Highest VP wins. Tied on VP: fewer turns taken; equal turns share victory.

Score this online free:
couchboard.com/dominion-score-sheet/?ref=print-pack

Scattergories score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Total				

Play three timed rounds. Each accepted answer beginning with the rolled letter scores 1 only if no other player has the same answer for that category. Duplicates score 0; resolve challenges before recording each round total. If using the alliteration bonus, an accepted multiword proper name earns 1 per word beginning with the key letter; agree before play. Enter settled round totals, including zeros. Finish manually after round 3; highest cumulative total wins. If tied, add extra rounds for the tied players until the tie is broken (enter 0 for other players), then finish manually.

Score this online free:

couchboard.com/scattergories-score-sheet/?ref=print-pack

Boggle score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Score	Score	Score	Score
Round 1				
Round 2				
Round 3				
Round 4				
Round 5				
Round 6				
Round 7				
Round 8				
Round 9				
Round 10				
Round 11				
Round 12				
Round 13				
Round 14				
Round 15				
Total				

After each 3-minute round, cross out words found by multiple players. Remaining valid words: 3-4 letters 1; 5 letters 2; 6 letters 3; 7 letters 5; 8+ letters 11. Qu counts as 2 letters. Enter round totals. Finish manually after agreed rounds, or use an agreed target (classic suggestion: 50). Complete all player scores before checking the target; highest total wins.

Score this online free:
couchboard.com/boggle-score-sheet/?ref=print-pack

Rook score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Kentucky Rook, 2 teams: 1=15; 10/14=10; 5=5; bird=20 (180 total). Bid >=70, increments >=5. Bidders score counters if successful, minus bid if set; defenders score counters. Enter signed team totals. At 500 after a complete hand, highest wins. Hasbro Kentucky Discard: omit ones, 120 counters, discards go to last trick, target 300. Change target for this version.

Score this online free:
couchboard.com/rook-score-sheet/?ref=print-pack

Kniffel – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler						
Kategorie	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Einser						
Zweier						
Dreier						
Vierer						
Fünfer						
Sechser						
Obere Summe						
Bonus (35 ab 63)						
Dreierpasch						
Viererpasch						
Full House						
Kleine Straße						
Große Straße						
Kniffel						
Chance						
Kniffel-Bonus						
Summe						

Oben ab 63: +35. Weitere Kniffel: je +50. Alle Felder ausfüllen. Kniffel® ist eine eingetragene Marke der Schmidt Spiele GmbH. Couchboard ist nicht mit Schmidt Spiele verbunden.



Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/kniffelblock/?ref=print-pack

Skat – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler					
Nr.	Spielwert	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					
Summe					

Tragt die Punkte je Spiel bereits nach Seeger-Fabian ein: Gewonnen: Alleinspieler +Spielwert + 50. Verloren: Alleinspieler -2 x Spielwert - 50; jeder andere Spieler +40 bei 3 Spielern bzw. +30 bei 4 Spielern (auch der aussetzende Geber). Einpassen: Zeile leer lassen.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/skat-liste/?ref=print-pack

Doppelkopf – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Nr.	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
13				
14				
15				
16				
17				
18				
19				
20				
Summe				

Jede Zeile muss 0 ergeben. Spielpunkte mit Vorzeichen eintragen.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/doppelkopf-abrechnung/?ref=print-pack

Yam's : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms						
Catégorie	Points	Points	Points	Points	Points	Points
As / 1						
Deux						
Trois						
Quatre						
Cinq						
Six						
Sous-total						
Bonus (35 à 63)						
Brelan						
Carré						
Full 25						
Petite suite 30						
Grande suite 40						
Yam's 50						
Chance						
Prime Yam's						
Total						

13 cases. Bonus : 35 à partir de 63. Prime Yam's : +100 seulement avec 50 dans la case Yam's. Inscrivez 0 pour barrer une case ; vide = à jouer. Règles Yahtzee (Hasbro). Couchboard n'est ni affilié à Hasbro ni approuvé par Hasbro.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-yams/?ref=print-pack

Belote : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms	Équipe 1	Équipe 2
Donne	Points	Points
Donne 1		
Donne 2		
Donne 3		
Donne 4		
Donne 5		
Donne 6		
Donne 7		
Donne 8		
Donne 9		
Donne 10		
Donne 11		
Donne 12		
Donne 13		
Donne 14		
Donne 15		
Total		

Belote classique : 162 par donne, dix de der compris ; capot 252 ; belote-rebelote 20. Réglez dedans et litige à la table. Entrez les deux scores avant de vérifier l’objectif de 1 000. À égalité, continuez.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-belote/?ref=print-pack

Tarot : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms					
Donne	Points	Points	Points	Points	Points
Donne 1					
Donne 2					
Donne 3					
Donne 4					
Donne 5					
Donne 6					
Donne 7					
Donne 8					
Donne 9					
Donne 10					
Donne 11					
Donne 12					
Donne 13					
Donne 14					
Donne 15					
Total					

3 à 5 joueurs. Points calculés à la table, avec leur signe. Chaque donne doit totaliser 0. Entiers de -99 999 à 99 999. Terminez manuellement ; le plus haut total gagne.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-marque-tarot/?ref=print-pack

Skyjo : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms				
Manche	Points	Points	Points	Points
Manche 1				
Manche 2				
Manche 3				
Manche 4				
Manche 5				
Manche 6				
Manche 7				
Manche 8				
Manche 9				
Manche 10				
Manche 11				
Manche 12				
Manche 13				
Manche 14				
Manche 15				
Total				

Règles Magilano : saisissez les totaux de chaque manche, après retrait des colonnes identiques. Les joueurs doublent eux-mêmes le score positif de celui qui termine la manche s'il n'a pas strictement le plus petit score. Dès qu'un joueur atteint 100, terminez la manche et renseignez tous les scores : le plus petit total gagne. Les joueurs à égalité partagent la victoire. Couchboard n'est ni affilié à Magilano ni approuvé par Magilano.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-skyjo/?ref=print-pack

Rami : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms				
Donne	Points	Points	Points	Points
Donne 1				
Donne 2				
Donne 3				
Donne 4				
Donne 5				
Donne 6				
Donne 7				
Donne 8				
Donne 9				
Donne 10				
Donne 11				
Donne 12				
Donne 13				
Donne 14				
Donne 15				
Total				

Ducale débutants : cartes à leur valeur, figures 10, as 11, joker 20. Rien posé : 100 ; rami sec : 200.
Objectif 500, donne complète, plus petit total gagnant.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-rami/?ref=print-pack

Fléchettes 501 : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms								
Volée	Points	Reste	Points	Reste	Points	Reste	Points	Reste
Volée 1								
Volée 2								
Volée 3								
Volée 4								
Volée 5								
Volée 6								
Volée 7								
Volée 8								
Volée 9								
Volée 10								
Volée 11								
Volée 12								
Volée 13								
Volée 14								
Volée 15								
Volée 16								

501, départ simple et sortie sur un double. Saisissez le total de chaque volée, de 0 à 180. Si vous dépassez le reste ou laissez 1, la volée est annulée : le score précédent reste inchangé. À zéro, confirmez que la dernière fléchette est un double ou le centre à 50. Le premier joueur à finir gagne. Le 301 est un autre format, non proposé ici.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/compteur-flechettes-501/?ref=print-pack

Generala : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres						
Categoría	Puntos	Puntos	Puntos	Puntos	Puntos	Puntos
Unos						
Doses						
Treses						
Cuatros						
Cincos						
Seises						
Escalera 20/25						
Full 30/35						
Póker 40/45						
Generala 60						
Total						

Ruibal: 10 categorías; sin bonificación ni doble generala. 1-6: sumar la cara (0 a 5 veces). Escalera 0/20/25; full 0/30/35; póker 0/40/45; generala 0/60. El valor servido sustituye al normal. Vacío = abierto; 0 = tachado. Completar todo: mayor total gana; empate compartido. Generala servida gana directamente. Generala 50/doble 100: variante no incluida.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/anotador-generala/?ref=print-pack

Truco : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres	Equipo 1	Equipo 2
Mano	Puntos	Puntos
Mano 1		
Mano 2		
Mano 3		
Mano 4		
Mano 5		
Mano 6		
Mano 7		
Mano 8		
Mano 9		
Mano 10		
Mano 11		
Mano 12		
Mano 13		
Mano 14		
Mano 15		
Total		

Truco argentino por equipos, a 30 puntos: 15 malas y 15 buenas. Cada fila registra una sola adjudicación, en el orden en que se puntúa: envido, flor y truco se anotan por separado. Solo un equipo puede recibir puntos distintos de cero por fila (enteros de 1 a 30); el otro queda en blanco o con 0. Gana inmediatamente el primer equipo que alcanza o supera 30. De 0 a 15 se muestran malas; a partir de 16 se muestran las buenas descontando 15.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/anotador-truco/?ref=print-pack

Chinchón : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres				
Mano	Puntos	Puntos	Puntos	Puntos
Mano 1				
Mano 2				
Mano 3				
Mano 4				
Mano 5				
Mano 6				
Mano 7				
Mano 8				
Mano 9				
Mano 10				
Mano 11				
Mano 12				
Mano 13				
Mano 14				
Mano 15				
Total				

Baraja de 40, sin comodines. As a siete: 1-7; sota 8, caballo 9, rey 10. Todo combinado: -10; otros valores: enteros 0-999. Chinchón natural: victoria inmediata. Eliminar al superar 100 tras la mano completa (100 sigue, 101 fuera). Último superviviente gana; si todos quedan fuera, menor total gana, empate compartido. Sin reenganche ni descuento de 100. Terminar antes: partida terminada antes de tiempo.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/anotador-chinchon/?ref=print-pack

Escoba de 15 : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres	Equipo 1	Equipo 2
Mano	Puntos	Puntos
Mano 1		
Mano 2		
Mano 3		
Mano 4		
Mano 5		
Mano 6		
Mano 7		
Mano 8		
Mano 9		
Mano 10		
Mano 11		
Mano 12		
Mano 13		
Mano 14		
Mano 15		
Total		

Variante con setenta de Pagat, para dos jugadores o parejas. Por cada mano: cada escoba suma 1; más cartas, 1; más oros, 1; siete de oros (velo), 1; mejor setenta, 1. Los empates en una categoría no conceden puntos. Se anotan los puntos de ambos lados antes de comprobar el objetivo de 21, que se puede cambiar. Gana el mayor total al alcanzar o superar el objetivo tras una mano completa; si los mayores totales empatan, se juega otra mano. Fournier describe una variante diferente.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/anotador-escoba-de-15/?ref=print-pack

Mus : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres	Equipo 1	Equipo 2
Mano	Puntos	Puntos
Mano 1		
Mano 2		
Mano 3		
Mano 4		
Mano 5		
Mano 6		
Mano 7		
Mano 8		
Mano 9		
Mano 10		
Mano 11		
Mano 12		
Mano 13		
Mano 14		
Mano 15		
Total		

Mus por parejas, con ocho reyes y ocho ases, a 40 tantos. Cada fila registra una sola adjudicación en el orden de los lances. Solo una pareja puede sumar puntos distintos de cero por fila: enteros de 1 a 40; la otra queda en blanco o con 0. Un amarraco equivale a 5 tantos. Gana inmediatamente la primera pareja que alcanza o supera 40. Un órdago aceptado y ganado se anota con los tantos que faltan para llegar a 40. No se registran vacas.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/marcador-mus/?ref=print-pack

Dardos 501 : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres								
Turno	Puntos	Resto	Puntos	Resto	Puntos	Resto	Puntos	Resto
Turno 1								
Turno 2								
Turno 3								
Turno 4								
Turno 5								
Turno 6								
Turno 7								
Turno 8								
Turno 9								
Turno 10								
Turno 11								
Turno 12								
Turno 13								
Turno 14								
Turno 15								
Turno 16								

501 con salida libre y cierre en doble. Se anotan los puntos de cada turno de hasta tres dardos (0 a 180). Si se supera el resto o queda 1, el turno es nulo y se conserva el resto anterior. Para llegar a 0, el último dardo debe ser doble; el centro de 50 también vale. Confirmar el cierre en doble cuando se solicite. Gana quien llega primero a 0.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/marcador-dardos-501/?ref=print-pack

Burraco: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi	Squadra 1	Squadra 2
Mano	Punti	Punti
Mano 1		
Mano 2		
Mano 3		
Mano 4		
Mano 5		
Mano 6		
Mano 7		
Mano 8		
Mano 9		
Mano 10		
Mano 11		
Mano 12		
Mano 13		
Mano 14		
Mano 15		
Totale		

A coppie, obiettivo 2005 (modificabile). Carte calate: jolly 30, pinella 20, asso 15, 8-re 10, 3-7 5. Burraco pulito +200, sporco +100, chiusura +100. Togliete le carte in mano e 100 se il pozzetto non è stato preso. Si controlla l'obiettivo a smazzata completa: vince il più alto; a parità si gioca ancora.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-burraco/?ref=print-pack

Scala 40: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi				
Mano	Punti	Punti	Punti	Punti
Mano 1				
Mano 2				
Mano 3				
Mano 4				
Mano 5				
Mano 6				
Mano 7				
Mano 8				
Mano 9				
Mano 10				
Mano 11				
Mano 12				
Mano 13				
Mano 14				
Mano 15				
Totale				

Chi chiude 0. Carte in mano: jolly 25, asso 11, figure 10, le altre il loro valore. Oltre 100 si è eliminati a mano completa (100 resta, 101 esce). Vince l'ultimo rimasto; se escono tutti insieme, vince il totale più basso. Rientro e uscita a 200 non gestiti.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-scala-40/?ref=print-pack

Scopa: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi	Squadra 1	Squadra 2
Mano	Punti	Punti
Mano 1		
Mano 2		
Mano 3		
Mano 4		
Mano 5		
Mano 6		
Mano 7		
Mano 8		
Mano 9		
Mano 10		
Mano 11		
Mano 12		
Mano 13		
Mano 14		
Mano 15		
Totale		

Per smazzata: ogni scopa 1; carte 1; denari 1; settebello 1; primiera 1. Categoria pari: nessun punto. L'ultima presa non vale scopa. Obiettivo 11 (o 21): si controlla a smazzata completa, vince il più alto; a parità si gioca ancora.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-scopa/?ref=print-pack

Yahtzee: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi						
Categoria	Punti	Punti	Punti	Punti	Punti	Punti
Uno						
Due						
Tre						
Quattro						
Cinque						
Sei						
Subtotale						
Bonus (35 da 63)						
Tris						
Poker						
Full 25						
Scala minore 30						
Scala maggiore 40						
Yahtzee 50						
Chance						
Bonus Yahtzee						
Totale						

13 caselle. Bonus: 35 con almeno 63 in alto. Full 25, Scala minore 30, Scala maggiore 40, Yahtzee 50. Ogni Yahtzee in più: +100 solo con 50 nella casella Yahtzee. Scrivete 0 per barrare; vuota = da giocare. Regole Yahtzee (Hasbro). Couchboard non è affiliato a Hasbro né approvato da Hasbro.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-yahtzee/?ref=print-pack

Freccette 501: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi								
Turno	Punti	Resto	Punti	Resto	Punti	Resto	Punti	Resto
Turno 1								
Turno 2								
Turno 3								
Turno 4								
Turno 5								
Turno 6								
Turno 7								
Turno 8								
Turno 9								
Turno 10								
Turno 11								
Turno 12								
Turno 13								
Turno 14								
Turno 15								
Turno 16								

501, chiusura in doppia. Ogni turno: da 0 a 180. Se superate il resto o restate a 1, il turno è sballato: il resto non cambia. L'ultima freccetta deve essere una doppia o il centro da 50. Vince chi arriva per primo a 0.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-freccette-501/?ref=print-pack

Scarabeo: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi				
Mano	Punti	Punti	Punti	Punti
Mano 1				
Mano 2				
Mano 3				
Mano 4				
Mano 5				
Mano 6				
Mano 7				
Mano 8				
Mano 9				
Mano 10				
Mano 11				
Mano 12				
Mano 13				
Mano 14				
Mano 15				
Totale				

Da 2 a 4 giocatori. Segnate il totale di ogni turno; a fine partita inserite gli aggiustamenti per le lettere rimaste (con il segno meno se si tolgono). Vince il totale più alto. Scarabeo è un marchio di Editrice Giochi; Couchboard non è affiliato a Editrice Giochi.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-scarabeo/?ref=print-pack

Schafkopf – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Spiel 16				
Spiel 17				
Spiel 18				
Spiel 19				
Spiel 20				
Summe				

Pro Spiel Beträge mit Vorzeichen eintragen; jede Zeile muss 0 ergeben. Sauspiel z. B. +10/+10/-10/-10, Solo z. B. +150/-50/-50/-50. Schneider, Laufende und Hausregeln vorher ausrechnen. Höchste Summe gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/schafkopf-block/?ref=print-pack

Rommé – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Runde	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Runde 1				
Runde 2				
Runde 3				
Runde 4				
Runde 5				
Runde 6				
Runde 7				
Runde 8				
Runde 9				
Runde 10				
Runde 11				
Runde 12				
Runde 13				
Runde 14				
Runde 15				
Summe				

Wer ausmacht: 0. Handkarten als Strafpunkte: Joker 20, Ass 11, Bilder und Zehner 10, sonst Augenwert. Hand-Rommé nach Hausregel. Ab 500 nach einer vollständigen Runde endet das Spiel: die niedrigste Summe gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/romme-block/?ref=print-pack

Canasta – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler	Team 1	Team 2
Spiel	Punkte	Punkte
Spiel 1		
Spiel 2		
Spiel 3		
Spiel 4		
Spiel 5		
Spiel 6		
Spiel 7		
Spiel 8		
Spiel 9		
Spiel 10		
Spiel 11		
Spiel 12		
Spiel 13		
Spiel 14		
Spiel 15		
Summe		

Zwei Teams, Ziel 5000. Karten: Joker 50, 2 und Ass 20, K-8 10, 7-4 und schwarze 3 5. Reine Canasta 500, gemischte 300, Ausmachen 100 (verdeckt 200), rote 3 je 100 (alle vier 800). Handkarten abziehen. Höhere Summe nach vollständigem Spiel gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/canasta-block/?ref=print-pack

Darts 501 – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler								
Aufnahme	Punkte	Rest	Punkte	Rest	Punkte	Rest	Punkte	Rest
Aufnahme 1								
Aufnahme 2								
Aufnahme 3								
Aufnahme 4								
Aufnahme 5								
Aufnahme 6								
Aufnahme 7								
Aufnahme 8								
Aufnahme 9								
Aufnahme 10								
Aufnahme 11								
Aufnahme 12								
Aufnahme 13								
Aufnahme 14								
Aufnahme 15								
Aufnahme 16								

Start bei 501, Double-Out. Pro Aufnahme 0 bis 180 eintragen. Überworfen (über den Rest oder Rest 1): der alte Rest bleibt. Der letzte Pfeil muss ein Doppel oder das Bull (50) sein. Wer zuerst 0 erreicht, gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/dartrechner-501/?ref=print-pack

Skyjo – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Runde	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Runde 1				
Runde 2				
Runde 3				
Runde 4				
Runde 5				
Runde 6				
Runde 7				
Runde 8				
Runde 9				
Runde 10				
Runde 11				
Runde 12				
Runde 13				
Runde 14				
Runde 15				
Summe				

Pro Runde die Summe der offenen Karten eintragen; abgeräumte Spalten zählen 0. Wer die Runde beendet und nicht allein am niedrigsten liegt, verdoppelt seine positive Punktzahl. Ab 100: Runde zu Ende spielen, die niedrigste Summe gewinnt. Skyjo ist eine Marke der Magilano GmbH; Couchboard ist nicht mit Magilano verbunden.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/skyjo-block/?ref=print-pack

1000 Bornes : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms				
Manche	Points	Points	Points	Points
Manche 1				
Manche 2				
Manche 3				
Manche 4				
Manche 5				
Manche 6				
Manche 7				
Manche 8				
Manche 9				
Manche 10				
Manche 11				
Manche 12				
Manche 13				
Manche 14				
Manche 15				
Total				

Par manche : bornes parcourues + bottes 100 (les quatre : 700), coup fourré 300, manche 400, sans 200 km 300, couronnement 300, allonge 200, capot 500. Objectif 5 000 après une manche complète ; plus haut total gagnant, égalité : une manche de plus. Couchboard n'est ni affilié à Dujardin ni approuvé par Dujardin.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-1000-bornes/?ref=print-pack

UNO : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms				
Manche	Points	Points	Points	Points
Manche 1				
Manche 2				
Manche 3				
Manche 4				
Manche 5				
Manche 6				
Manche 7				
Manche 8				
Manche 9				
Manche 10				
Manche 11				
Manche 12				
Manche 13				
Manche 14				
Manche 15				
Total				

Le gagnant de la manche marque les cartes des adversaires, les autres 0. Chiffres : leur valeur ; +2, Inversion, Passer : 20 ; Carte blanche et +4 : 50. Premier à 500 gagnant ; égalité : une manche de plus.
Couchboard n'est ni affilié à Mattel ni approuvé par Mattel.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-uno/?ref=print-pack

Rummikub : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms				
Manche	Points	Points	Points	Points
Manche 1				
Manche 2				
Manche 3				
Manche 4				
Manche 5				
Manche 6				
Manche 7				
Manche 8				
Manche 9				
Manche 10				
Manche 11				
Manche 12				
Manche 13				
Manche 14				
Manche 15				
Total				

Le gagnant marque + la somme des tuiles des adversaires ; chacun d'eux inscrit - la valeur de son chevalet (joker 30). Chaque manche totalise 0. Terminez manuellement ; le plus haut total gagne. Couchboard n'est ni affilié aux éditeurs de Rummikub ni approuvé par eux.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-rummikub/?ref=print-pack

Scrabble : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms				
Tour	Points	Points	Points	Points
Tour 1				
Tour 2				
Tour 3				
Tour 4				
Tour 5				
Tour 6				
Tour 7				
Tour 8				
Tour 9				
Tour 10				
Tour 11				
Tour 12				
Tour 13				
Tour 14				
Tour 15				
Total				

Un tour par ligne : score du mot, prime de 50 pour les sept lettres, 0 si passe ou échange. Fin : chaque adversaire retire ses lettres restantes, le joueur qui a fini les ajoute. Terminez manuellement ; le plus haut total gagne. Couchboard n'est ni affilié à Mattel ni approuvé par Mattel.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-scrabble/?ref=print-pack

Canasta : feuille de score

Inscrivez les noms des joueurs ou des équipes en haut des colonnes.

Noms	Équipe 1	Équipe 2
Donne	Points	Points
Donne 1		
Donne 2		
Donne 3		
Donne 4		
Donne 5		
Donne 6		
Donne 7		
Donne 8		
Donne 9		
Donne 10		
Donne 11		
Donne 12		
Donne 13		
Donne 14		
Donne 15		
Total		

Deux équipes, objectif 5 000. Cartes : joker 50, 2 et as 20, roi à 8 : 10, 7 à 4 et 3 noirs : 5. Canasta pure 500, impure 300, sortie 100 (200 en main), 3 rouge 100 (les quatre : 800). Retirez les cartes en main. Plus haut total après une donne complète.

Comptez gratuitement en ligne :
couchboard.com/fr/feuille-de-score-canasta/?ref=print-pack

UNO: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi				
Mano	Punti	Punti	Punti	Punti
Mano 1				
Mano 2				
Mano 3				
Mano 4				
Mano 5				
Mano 6				
Mano 7				
Mano 8				
Mano 9				
Mano 10				
Mano 11				
Mano 12				
Mano 13				
Mano 14				
Mano 15				
Totale				

Chi chiude segna le carte degli avversari, gli altri 0. Numeri: il loro valore; Pesca Due, Inverti, Salta: 20; Jolly e Jolly Pesca Quattro: 50. Vince il primo a 500 dopo una mano completa; a parità si gioca ancora. UNO è un marchio di Mattel; Couchboard non è affiliato a Mattel.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-uno/?ref=print-pack

Rummikub: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi				
Mano	Punti	Punti	Punti	Punti
Mano 1				
Mano 2				
Mano 3				
Mano 4				
Mano 5				
Mano 6				
Mano 7				
Mano 8				
Mano 9				
Mano 10				
Mano 11				
Mano 12				
Mano 13				
Mano 14				
Mano 15				
Totale				

Il vincitore segna + la somma delle tessere degli avversari; ognuno di loro segna - il valore del proprio leggio (jolly 30). Ogni mano fa 0. Terminate voi la partita: vince il totale più alto. Couchboard non è affiliato agli editori di Rummikub.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-rummikub/?ref=print-pack

Tressette: foglio segnapunti

Scrivete i nomi dei giocatori o delle squadre in cima alle colonne.

Nomi	Squadra 1	Squadra 2
Mano	Punti	Punti
Mano 1		
Mano 2		
Mano 3		
Mano 4		
Mano 5		
Mano 6		
Mano 7		
Mano 8		
Mano 9		
Mano 10		
Mano 11		
Mano 12		
Mano 13		
Mano 14		
Mano 15		
Totale		

Per mano: asso 1; tre, due e figure 1/3 (frazioni scartate); ultima presa 1: 11 punti. Accuse: napoletana 3, tre assi/due/tre 3, quattro 4. Obiettivo 31 (o 21, 41): si controlla a mano completa, vince il più alto; a parità si gioca ancora.

Segnate i punti online gratis:
couchboard.com/it/segnapunti-tressette/?ref=print-pack

UNO : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres				
Mano	Puntos	Puntos	Puntos	Puntos
Mano 1				
Mano 2				
Mano 3				
Mano 4				
Mano 5				
Mano 6				
Mano 7				
Mano 8				
Mano 9				
Mano 10				
Mano 11				
Mano 12				
Mano 13				
Mano 14				
Mano 15				
Total				

Quien cierra anota las cartas de los rivales; los demás 0. Números: su valor; Roba dos, Reversa, Salta: 20; Comodín y Roba cuatro: 50. Gana el primero en llegar a 500 tras una mano completa; si hay empate, otra mano.

UNO es una marca de Mattel; Couchboard no está afiliado a Mattel.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/anotador-uno/?ref=print-pack

Dominó : hoja de puntuación

Escribir los nombres de los jugadores o equipos en las columnas.

Nombres	Equipo 1	Equipo 2
Mano	Puntos	Puntos
Mano 1		
Mano 2		
Mano 3		
Mano 4		
Mano 5		
Mano 6		
Mano 7		
Mano 8		
Mano 9		
Mano 10		
Mano 11		
Mano 12		
Mano 13		
Mano 14		
Mano 15		
Total		

Por parejas, doble seis. Gana la mano quien coloca su última ficha o, si se tranca, la pareja con menos puntos. La pareja ganadora anota los puntos de la contraria; la otra 0. Objetivo 100 (o 200): se comprueba tras la mano completa; gana el mayor total; empate: otra mano.

Anotar gratis en línea:
couchboard.com/es/anotador-domino/?ref=print-pack

UNO – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Runde	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Runde 1				
Runde 2				
Runde 3				
Runde 4				
Runde 5				
Runde 6				
Runde 7				
Runde 8				
Runde 9				
Runde 10				
Runde 11				
Runde 12				
Runde 13				
Runde 14				
Runde 15				
Summe				

Wer ausmacht, bekommt die Handkarten der anderen; alle anderen 0. Zahlen: ihr Wert; Zieh zwei, Richtungswechsel, Aussetzen: 20; Farbwahl und Zieh vier: 50. Wer zuerst 500 nach einer vollständigen Runde hat, gewinnt; bei Gleichstand noch eine Runde. UNO ist eine Marke von Mattel; Couchboard ist nicht mit Mattel verbunden und wird nicht von Mattel unterstützt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/uno-block/?ref=print-pack

Rummikub – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Runde	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Runde 1				
Runde 2				
Runde 3				
Runde 4				
Runde 5				
Runde 6				
Runde 7				
Runde 8				
Runde 9				
Runde 10				
Runde 11				
Runde 12				
Runde 13				
Runde 14				
Runde 15				
Runde 16				
Runde 17				
Runde 18				
Runde 19				
Runde 20				
Summe				

Der Gewinner bekommt + die Summe der Steine der anderen; jeder andere schreibt - den Wert seines Bänkchens (Joker 30). Jede Runde ergibt 0. Spiel selbst beenden: die höchste Summe gewinnt. Couchboard ist nicht mit den Herausgebern von Rummikub verbunden und wird nicht von ihnen unterstützt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/rummikub-block/?ref=print-pack

Scrabble – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Zug	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Zug 1				
Zug 2				
Zug 3				
Zug 4				
Zug 5				
Zug 6				
Zug 7				
Zug 8				
Zug 9				
Zug 10				
Zug 11				
Zug 12				
Zug 13				
Zug 14				
Zug 15				
Summe				

Ein Zug pro Zeile: Wortpunkte, 50 Extrapunkte für alle sieben Steine, 0 beim Aussetzen oder Tauschen. Am Ende ziehen die anderen ihre Reststeine ab, wer ausgelegt hat, bekommt sie dazu. Spiel selbst beenden: die höchste Summe gewinnt. Scrabble ist eine Marke von Mattel außerhalb der USA und Kanadas; Couchboard ist nicht mit Mattel verbunden und wird nicht von Mattel unterstützt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/scrabble-block/?ref=print-pack

Qwirkle – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Zug	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Zug 1				
Zug 2				
Zug 3				
Zug 4				
Zug 5				
Zug 6				
Zug 7				
Zug 8				
Zug 9				
Zug 10				
Zug 11				
Zug 12				
Zug 13				
Zug 14				
Zug 15				
Summe				

Ein Zug pro Zeile: 1 Punkt pro Stein in jeder gebildeten oder verlängerten Reihe. Qwirkle (sechs Steine): 6 Extrapunkte. Wer zuletzt auslegt: +6. Spiel selbst beenden: die höchste Summe gewinnt. Couchboard ist nicht mit den Herausgebern von Qwirkle verbunden und wird nicht von ihnen unterstützt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/qwirkle-block/?ref=print-pack

Hearts – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Summe				

Pro Spiel: jede Herzkarte 1, Pik-Dame 13. Mond abgeschossen: selbst 0, alle anderen 26. Ab 100 nach einem vollständigen Spiel endet die Partie: die niedrigste Summe gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/hearts-block/?ref=print-pack

Bridge score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Round	Score	Score
Deal 1		
Deal 2		
Deal 3		
Deal 4		
Total		

Four played deals; passed-out hands are redealt. Enter points earned (including table-calculated premiums) for We/They, 0 otherwise. Vulnerability: neither; dealer side; dealer side; both. Carry partscores to 100; game clears both. Game bonus 300/500; deal-4 uncompleted partscore made: +100. Rubber values otherwise; no rubber bonus. Highest total wins after deal 4.

Score this online free:
couchboard.com/bridge-score-sheet/?ref=print-pack

Darts Cricket score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Round	Marks	Points	Marks	Points
20				
19				
18				
17				
16				
15				
Bull				
Points				

Standard Cricket: 20-15 and bull; 3 marks close. Single/double/triple: 1/2/3 marks; outer/inner bull: 1/2. Extra marks score face value (bull 25/mark) until opponent closes. First to close all with points >= opponent wins. Online visits: 20 D19 T18 B DB; - means miss. Enter in player order; stop on winning dart.



Score this online free:

couchboard.com/darts-cricket-score-sheet/?ref=print-pack

Ten-pin Bowling score sheet

Write player or team names in the top row.

Names																
Round	Ball 1	Ball 2	Ball 3	Total	Ball 1	Ball 2	Ball 3	Total	Ball 1	Ball 2	Ball 3	Total	Ball 1	Ball 2	Ball 3	Total
Frame 1																
Frame 2																
Frame 3																
Frame 4																
Frame 5																
Frame 6																
Frame 7																
Frame 8																
Frame 9																
Frame 10																
Total																

Pins per ball: open 9,0; spare 5,5; strike 10. Strike: 10 + next 2 balls. Spare: 10 + next ball. Frame 10: spare earns 1 extra ball, strike 2; e.g. 10,10,10. Third-ball column is for frame 10 only. Write cumulative scores in Total; pending bonuses wait for later balls. Max 300; highest wins after 10 frames.

Score this online free:
couchboard.com/bowling-score-sheet/?ref=print-pack

Wizard – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler												
Spiel	Ansage	Stiche	Punkte	Ansage	Stiche	Punkte	Ansage	Stiche	Punkte	Ansage	Stiche	Punkte
Spiel 1												
Spiel 2												
Spiel 3												
Spiel 4												
Spiel 5												
Spiel 6												
Spiel 7												
Spiel 8												
Spiel 9												
Spiel 10												
Spiel 11												
Spiel 12												
Spiel 13												
Spiel 14												
Spiel 15												
Spiel 16												
Spiel 17												
Spiel 18												
Spiel 19												
Spiel 20												
Summe												

Ansage getroffen: 20 + 10 pro gewonnenem Stich. Verfehlt: -10 pro Stich Abweichung. Null getroffen: 20. Karten von 1 bis 60/Spielerzahl, 3-6 Spieler. Nach vereinbartem letzten vollständigen Spiel selbst beenden: höchste Summe gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/wizard-block/?ref=print-pack

Skip-Bo – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Summe				

Spielgewinner: 25 + 5 pro Restkarte in den Spielerstapeln aller Gegner; andere 0. Handkarten und Ablagestapel zählen nicht. Alle Spieler eintragen. Erster mit 500 Punkten gewinnt die Serie nach einer vollständigen Zeile.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/skip-bo-block/?ref=print-pack

Mölkky – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler												
Wurf	Punkte	Summe	Punkte	Summe	Punkte	Summe	Punkte	Summe	Punkte	Summe	Punkte	Summe
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

Ein Kegel: seine Zahl; mehrere: Anzahl. Wurf 0-12, 0 = Fehlwurf. Genau 50 gewinnt; über 50 zurück auf 25. Treffer setzt Fehlwürfe zurück. Drei Fehlwürfe in Folge: ausgeschieden; letzter Spieler gewinnt. Vorab anpassbar: Ausscheiden aus oder 1-5 Fehlwürfe. Danach Reihenfolge fest. Vorzeitig nur nach vollständiger aktiver Zeile: höchste Summe der Verbliebenen gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/molkky-block/?ref=print-pack

Catan (Siedler von Catan) – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Summe				

Grundspiel: Siedlung 1, Stadt insgesamt 2 (Aufwertung +1), Längste Handelsstraße/Größte Rittermacht je 2, Siegpunktkarte 1. Änderungen eintragen, Startsiedlungen mitzählen; Kartenverlust negativ korrigieren. Im eigenen Zug mit mindestens 10 Siegpunkten sofort gewonnen; verdeckte Karten zum Sieg aufdecken.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/catan-block/?ref=print-pack

Carcassonne – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Kategorie	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spielpunkte				
Straßen				
Städte				
Klöster				
Wiesen				
Summe				

Spielpunkte einmal eintragen. Schlusswertung: unvollständige Straßen 1/Plättchen; Städte 1/Plättchen + 1/Wappen; Klöster 1 + umliegende Plättchen; Wiesen 3/angrenzender fertiger Stadt. Mehrheit zählt; gleiche Mehrheiten bekommen volle Punkte. Nichts doppelt werten. Nach allen Kategorien selbst beenden; höchste Summe gewinnt, Gleichstand geteilt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/carcassonne-block/?ref=print-pack

Azul – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Kategorie	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spielpunkte				
Reihenbonus				
Spaltenbonus				
Farbbonus				
Summe				

Ende nach Fliesungsphase, wenn jemand eine waagerechte Reihe vollendet. Spielpunkte nach Wandwertung und Bodenabzügen (nie unter 0). Boni als Punkte: Reihe 2, Spalte 7, vollständige Farbe 10. Nach allen Kategorien selbst beenden. Höchste Summe gewinnt; Gleichstand: mehr vollständige waagerechte Reihen, danach geteilter Sieg. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr vollständige waagerechte Reihen hat; danach geteilter Sieg.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/azul-block/?ref=print-pack

Liverpool Rummy score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Contract	Score	Score	Score	Score
2 sets				
1 set + 1 run				
2 runs				
3 sets				
2 sets + 1 run				
1 set + 2 runs				
3 runs, go out all at once, no discard				
Total				

Seven contracts; sets 3, runs 4. Final contract: meld all cards at once, no discard. Cards left: numbers face value; J/Q/K 10; A/joker 15. Out 0. Exact Liverpool cut: -50 adjustment. Lowest total after contract 7 wins; equal totals share the result.

Score this online free:
couchboard.com/liverpool-rummy-score-sheet/?ref=print-pack

Pitch score sheet

Write player or team names in the top row.

Names		
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Pagat 21-point Pitch: High/Low/Jack/Game 1 each. Game cards: A=4 K=3 Q=2 J=1 ten=10; tied Game scores 0. Successful bidder scores points won; set = minus bid. Defenders keep points. Win only after making your bid with 21+, even if another side has more. Online: End game confirms bidder. Optional smudge: all tricks + 4 points; score 5 or -5.

Score this online free:
couchboard.com/pitch-score-sheet/?ref=print-pack

Bid Whist score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Two partnerships; bid 3-7 books over 6, uptown/downtown/no trump. Kitty is one of 13 books. Made bid: score all books over 6; set: minus bid. No trump doubles gains and losses. Opponents 0. Enter signed settled scores. At +7 win; at -7 lose. Complete both team entries.

Score this online free:
couchboard.com/bid-whist-score-sheet/?ref=print-pack

Mini Golf score sheet

Write player or team names in the top row.

Names				
Hole	Score	Score	Score	Score
Hole 1				
Hole 2				
Hole 3				
Hole 4				
Hole 5				
Hole 6				
Hole 7				
Hole 8				
Hole 9				
Hole 10				
Hole 11				
Hole 12				
Hole 13				
Hole 14				
Hole 15				
Hole 16				
Hole 17				
Hole 18				
Total				

Enter strokes and penalties per hole. Lowest total after 18 holes wins; for agreed 9-hole play, End game after hole 9. Equal totals share result unless a separate playoff is agreed. Par is reference only. Local cap (e.g. 6) optional, not enforced. WMF: record 7 if not holed after six strokes.

Score this online free:
couchboard.com/mini-golf-score-sheet/?ref=print-pack

Pétanque score sheet

Write both partners' names in each team column.

Names	Team 1 (partners)	Team 2 (partners)
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Only one team scores per end: 1 per boule closer than opponents nearest, up to 6 in doubles/triples, 3 in singles. Other side 0; dead ends can be 0-0. Settle equal distances/dead jack under FIPJP rules. First to 13+ wins after the end. Untimed play; no exact finish.

Score this online free:
couchboard.com/petanque-score-sheet/?ref=print-pack

Table Shuffleboard score sheet

Write player or team names in the top row.

Names		
Round	Score	Score
Round 1		
Round 2		
Round 3		
Round 4		
Round 5		
Round 6		
Round 7		
Round 8		
Round 9		
Round 10		
Round 11		
Round 12		
Round 13		
Round 14		
Round 15		
Total		

Only the leading side scores per round. Add ALL its pucks beyond opponents furthest puck: 1/2/3 by zone, 4 for an end hanger. Clear a line completely for its higher zone. Other side 0; dead heat 0-0. First to 15+ after a complete round wins (TSA); 21 by agreement. Singles or partners.

Score this online free:
couchboard.com/shuffleboard-score-sheet/?ref=print-pack

Qwixx – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Kategorie	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Rot: Kreuze				
Gelb: Kreuze				
Grün: Kreuze				
Blau: Kreuze				
Fehlwürfe				
Summe				

Tragt die ANZAHL der Kreuze pro Farbreihe ein, einschließlich des Schlosses als zusätzliches Kreuz (0-12), sowie die Anzahl der Fehlwürfe (0-4). Rot und Gelb laufen von 2 bis 12, Grün und Blau von 12 bis 2. Nur von links nach rechts ankreuzen; übersprungene Zahlen bleiben frei. Zum Schließen braucht ihr mindestens fünf frühere Kreuze und müsst die Zahl ganz rechts und das Schloss markieren. Nur wer diese Zahl markiert, erhält das Schlosskreuz. Eine geschlossene Farbe ist für alle geschlossen. Für 1-12 Kreuze gibt es 1,3,6,10,15,21,28,36,45,55,66,78 Punkte; jeder Fehlwurf kostet 5. Beim vierten Fehlwurf oder der zweiten geschlossenen Farbe endet das Spiel sofort, auch wenn verschiedene Spieler die Farben schließen. Danach alle Anzahlen einschließlich Nullen eintragen und selbst beenden. Höchste Summe gewinnt. Dieser Zählblock speichert weder Zahlenpositionen noch gemeinsame Farbsperren.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/qwixx-block/?ref=print-pack

Mahjong – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Summe				

Mahjong zu viert: Regelwerk, Handwerte, Limits, Geberzahlungen und Unentschieden vorab vereinbaren. Fertige Nettogewinne oder Nettoverluste pro Spiel mit Vorzeichen eintragen, sonst 0. Keine Berechnung oder Prüfung der Hände. Nach vereinbarten Winden oder der Sitzung selbst beenden: höchste Nettosumme gewinnt; Gleichstand geteilt. Kein allgemeines Punkteziel.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/mahjong-block/?ref=print-pack

Bridge – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler	Team 1	Team 2
Spiel	Punkte	Punkte
Spiel 1		
Spiel 2		
Spiel 3		
Spiel 4		
Summe		

Vier gespielte Austeilungen; durchgepasst: gleicher Geber erneut. Fertige Punkte inklusive Prämien für Wir/Sie eintragen, sonst 0. Gefahr: niemand; Geberseite; Geberseite; beide. Teilstände bis 100 sammeln, Vollspiel löscht beide. Vollspielprämie 300/500; erfüllter Teilkontrakt in Spiel 4 ohne Vollspiel: +100. Sonst Rubberwerte, keine Rubberprämie. Nach Spiel 4 gewinnt die höchste Summe; Gleichstand unentschieden.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/bridge-block/?ref=print-pack

Dutch Blitz – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Summe				

Nach jeder Runde: +1 pro eigener Karte in den Dutch-Stapeln und -2 pro verbliebener Karte im Blitz-Stapel.
Karten in Post- und Wood-Stapeln zählen nicht. Tragt für jeden Spieler die fertige Summe mit Vorzeichen ein.
Erreicht jemand nach einer vollständig eingetragenen Runde mindestens 75 Punkte, gewinnt die höchste Gesamtsumme; gleichauf liegende Führende teilen sich auf diesem Block das Ergebnis.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/dutch-blitz-block/?ref=print-pack

Phase 10 – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler								
Spiel	Phase	Punkte	Phase	Punkte	Phase	Punkte	Phase	Punkte
Spiel 1								
Spiel 2								
Spiel 3								
Spiel 4								
Spiel 5								
Spiel 6								
Spiel 7								
Spiel 8								
Spiel 9								
Spiel 10								
Spiel 11								
Spiel 12								
Spiel 13								
Spiel 14								
Spiel 15								
Summe								

Haltet die nächste Phase (1–10) für jeden Spieler getrennt fest. Restkarten zählen 5 für 1–9, 10 für 10–12, 15 für Aussetzen und 25 für Joker. Nur nach einer abgeschlossenen Phase weiterrücken. Wer zuerst Phase 10 abschließt, gewinnt (Phase auf „10 fertig“ setzen). Schaffen es mehrere im selben Durchgang, entscheidet die niedrigste Gesamtpunktzahl. Nach diesem Durchgang selbst beenden.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/phase-10-block/?ref=print-pack

Flip 7 – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler						
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1						
Spiel 2						
Spiel 3						
Spiel 4						
Spiel 5						
Spiel 6						
Spiel 7						
Spiel 8						
Spiel 9						
Spiel 10						
Spiel 11						
Spiel 12						
Spiel 13						
Spiel 14						
Spiel 15						
Summe						

Deckt pro Runde Karten einzeln auf, bis ihr aufhört, ausscheidet oder sieben verschiedene Zahlenkarten gesammelt habt. Eine doppelte Zahl bedeutet ausgeschieden und 0 Punkte für die Runde. Sonst die Zahlenkarten addieren; eine x2-Karte verdoppelt diese Zahlensumme, danach die Modifikatorkarten von +2 bis +10 addieren. Sieben verschiedene Zahlenkarten beenden die Runde sofort und bringen 15 Bonuspunkte. Tragt die Rundenpunkte aller Spieler ein. Hat nach einer vollständigen Runde jemand mindestens 200 Punkte, gewinnt die höchste Gesamtsumme.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/flip-7-block/?ref=print-pack

Wingspan (Flügelschlag) – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler					
Kategorie	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Vögel					
Bonuskarten					
Rundenziele					
Eier					
Gelagertes Futter					
Karten unter Vögeln					
Summe					

Tragt die Endwertung nach Kategorien ein: aufgedruckte Punkte eurer Vögel, Bonuskarten, Rundenziele, 1 pro Ei auf euren Vögeln, 1 pro Futtermarker auf euren Vögeln und 1 pro untergeschobener Karte. Kategorien addieren und selbst beenden; die höchste Summe gewinnt. Bei Punktgleichstand gewinnt, wer die meisten ungenutzten Futtermarker hat; besteht weiter Gleichstand, teilen diese Spieler den Sieg. Erweiterungen können weitere Wertungen wie den Nektar aus Ozeanien ergänzen; tragt diese Punkte in eine gemeinsam vereinbarte Kategorie ein.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/wingspan-block/?ref=print-pack

UNO Flip – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Summe				

Der Gewinner des Durchgangs erhält die Punkte für die Restkarten aller Gegner; alle anderen tragen 0 ein. Es zählt die beim Ende sichtbare Kartenseite. Zahlen zählen ihren Wert; Zieh 1 zählt 10; Zieh 5, Retour, Aussetzen und Flip zählen 20; Alle aussetzen 30; Farbwahl 40; Zieh 2 Farbwahl 50; Farbwahl und Farbe ziehen 60. Eine letzte Ziehstrafe vor dem Zählen ausführen. Wer nach einem vollständigen Durchgang zuerst 500 Punkte erreicht, gewinnt.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/uno-flip-block/?ref=print-pack

Splendor – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Spiel	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Spiel 1				
Spiel 2				
Spiel 3				
Spiel 4				
Spiel 5				
Spiel 6				
Spiel 7				
Spiel 8				
Spiel 9				
Spiel 10				
Spiel 11				
Spiel 12				
Spiel 13				
Spiel 14				
Spiel 15				
Summe				

Tragt neu gewonnene Prestigepunkte aus gekauften Entwicklungskarten und Adligen ein, keine Edelsteinboni oder reservierten Karten. Bei 15 Prestigepunkten wird das Ende ausgelöst: Spielt die Runde zu Ende, damit alle gleich viele Züge hatten. Für Züge ohne Prestigepunkte 0 eintragen. Erst nach dieser letzten Runde selbst beenden; die meisten Prestigepunkte gewinnen. Gleichstände am Tisch anhand der wenigsten gekauften Entwicklungskarten auflösen (keine reservierten Karten oder Adligen); der Block zeigt den Hinweis zum Stichentscheid.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/splendor-block/?ref=print-pack

Boule / Pétanque – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler	Team 1	Team 2
Aufnahme	Punkte	Punkte
Aufnahme 1		
Aufnahme 2		
Aufnahme 3		
Aufnahme 4		
Aufnahme 5		
Aufnahme 6		
Aufnahme 7		
Aufnahme 8		
Aufnahme 9		
Aufnahme 10		
Aufnahme 11		
Aufnahme 12		
Aufnahme 13		
Aufnahme 14		
Aufnahme 15		
Summe		

Pro Aufnahme punktet nur ein Team: 1 Punkt für jede Kugel, die näher am Schweinchen liegt als die nächste gegnerische Kugel, höchstens 6 im Doppel oder Dreierteam, 3 im Einzel. Die andere Seite trägt 0 ein; ungültige Aufnahmen können 0:0 zählen. Gleiche Entfernungen und eine ungültige Zielkugel nach FIPJP-Regeln klären. Wer nach der Aufnahme zuerst mindestens 13 Punkte hat, gewinnt. Ohne Zeitlimit; genau 13 ist nicht erforderlich.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/boule-block/?ref=print-pack

Minigolf – Spielzettel

Tragt eure Namen oben in die Spalten ein.

Spieler				
Bahn	Punkte	Punkte	Punkte	Punkte
Bahn 1				
Bahn 2				
Bahn 3				
Bahn 4				
Bahn 5				
Bahn 6				
Bahn 7				
Bahn 8				
Bahn 9				
Bahn 10				
Bahn 11				
Bahn 12				
Bahn 13				
Bahn 14				
Bahn 15				
Bahn 16				
Bahn 17				
Bahn 18				
Summe				

Tragt Schläge einschließlich Strafschlägen pro Bahn ein. Die niedrigste Summe nach 18 Bahnen gewinnt. Für vereinbarte 9 Bahnen nach Bahn 9 selbst beenden. Gleiche Summen teilen das Ergebnis, sofern kein separates Stechen vereinbart wurde. Par dient nur als Vergleich. Eine örtliche Schlagbegrenzung (etwa 6) ist optional und wird nicht erzwungen. Nach WMF-Regeln 7 eintragen, wenn nach sechs Schlägen nicht eingelocht wurde.

Kostenlos online zählen:
couchboard.com/de/minigolf-block/?ref=print-pack

Game night score sheet

Write player or team names in the top row.

Names						
Round	Score	Score	Score	Score	Score	Score
Round 1						
Round 2						
Round 3						
Round 4						
Round 5						
Round 6						
Round 7						
Round 8						
Round 9						
Round 10						
Round 11						
Round 12						
Round 13						
Round 14						
Round 15						
Total						

Add each round to the total. Agree on a target before play.

Score this online free:
couchboard.com/?ref=print-pack