

# Die Glücks-Kartoffel

Autor(en): **Moser Jürg / Senn, Martin**

Objektyp: **Illustration**

Zeitschrift: **Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin**

Band (Jahr): **115 (1989)**

Heft 29

PDF erstellt am: **21.07.2024**

## **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern. Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

## **Haftungsausschluss**

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

## Spielanleitung

Die Glücks-Kartoffel erfreut zwei bis sechs Spielerinnen und Spieler zwischen 1 und 111 Jahren.

Warnung des Bundesamtes für Humorwesen: Dieses Spiel kann humorlosen Menschen die Gesundheit gefährden!

**Start:** Man nehme eine Papiertüte und lege je einen Fünfzgerli, ein Zehnerli, ein Zwanzgerli, ein Fünfzigerli sowie einen Einfränkler und einen Zweifränkler hinein. Gemäss Alter zieht jede(r) Spieler(in) blind je eine Münze. Die Reihenfolge des Münzenwertes bestimmt die Spielreihenfolge. Für den ersten Spielzug wird die Quersumme der Jahreszahl auf der Münze errechnet. Die Quersumme zeigt, um wie viele Felder die Münze vorrücken darf (0–10).

**Regeln:** Gemäss Angabe auf dem erreichten Spielfeld bewegt sich die Münze in der nächsten Spielrunde nach vorne oder zurück. Gelangt eine Münze auf ein bereits besetztes Spielfeld, darf sie um ein weiteres Feld vorrücken.

**Im Kartoffel-Schloss:** Es müssen genügend Kartoffeln und Messer zur Verfügung stehen. Wer die gestellte Aufgabe löst, wird KARTOFFEL-KÖNIG! Nach dem ersten gescheiterten Versuch wartet man, bis man wieder an der Spielreihe ist. Man hat insgesamt fünf Versuche zur Verfügung. Scheitert auch der fünfte Versuch, muss die Spielerin oder der Spieler wieder beim START beginnen.

# DIE GLÜCKS-KARTOFFEL

Jürg Moser und Martin Senn

## START

Quersumme des Spielaltums. Resultat zeigt, um wie viele Felder man vorrücken darf. (0–10)

2Fr.

1Fr.

50

20

10

5

**3**

3 Felder vorrücken.

**2**

2 Felder vorrücken.

**1**

1 Feld vorrücken.

**4**

4 Felder vorrücken.

**5**

5 Felder vorrücken.

**6**

6 Felder zurück.

**7**

7 Felder vorrücken.

**8**

8 Felder zurück.

**9**

9 Felder vorrücken.

**10**

10 Felder zurück.

**11**

11 Felder vorrücken.

**12**

12 Felder zurück.

**13**

13 Felder vorrücken.

**14**

14 Felder zurück.

**15**

15 Felder vorrücken.

**16**

16 Felder zurück.

**KARTOFFEL SCHLOSS**

**Aufgabe:** Eine ungeschälte Kartoffel lässt sich mit sechs durchgehenden, ebenen Schnitten in einen Würfel (ohne eine Fläche mit Kartoffelschale) schneiden. Um KARTOFFEL-KÖNIG zu werden, muss man den gleichen Würfel aber mit nur fünf durchgehenden, ebenen Schnitten schneiden können.

**KARTOFFEL KÖNIG**

**2**

2 Felder vorrücken.

**3**

3 Felder vorrücken. Wer heute Kartoffeln gegessen hat: 3 Felder vor. Sonst 2 Felder vor.

**4**

4 Felder vorrücken. So viele Felder vorrücken, wie sich aus der Zahl des persönlichen Geburtsmonats ergibt.

**5**

5 Felder zurück. Münze in die Luft werfen. Kopf: 3 Felder vor. Zahl: 6 Felder zurück.

**6**

6 Felder zurück. Bis 10-jährig: 5 Felder vor. 11–20-jährig: 3 Felder vor. Ältere: 1 Feld vor.

**7**

7 Felder vorrücken. Heute Sport betreiben: 4 Felder vor. Sonst 3 Felder zurück.

**8**

8 Felder zurück. So viele Felder vorrücken, wie der persönliche Vorname Buchstaben hat.

**9**

9 Felder vorrücken. Sofort und ohne Zwischenhalt ins Schloss zum Kartoffelwürfelschneiden.

**10**

10 Felder zurück. Autofahrer: 6 Felder zurück. Nicht-Autofahrer: 4 Felder vor.

**11**

11 Felder vorrücken. Schnauf so lange wie möglich anhalten. Pro 10 Sekunden 1 Feld vor.

**12**

12 Felder vorrücken.

36

Rechtspolizei 10-29-1993

37