

**Zeitschrift:** Nebelspalter : das Humor- und Satire-Magazin  
**Band:** 115 (1989)  
**Heft:** 29

**Illustration:** [s.n.]  
**Autor:** Smudja, Gradimir

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

**Download PDF:** 03.04.2026

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

Die Schweiz ist langweilig und nicht interessant, die Welt ist sehr viel aufregender. Für diese Reise um die Welt benötigen Sie nur einen Würfel und (beliebig viele) Mitspieler, die jeweils irgendein Symbol bzw. «Figürchen» aus der Spielkiste auf die Reise über die Felder schicken. Viel Glück!

Schade, Sie haben schon bei der ersten Station ein wenig Pech. Dreimal aussetzen dürfte reichen, um das Wasser aus der Gondel auszuschöpfen.



27 Ach du lieber Himmel! «Nessie» hat zwei Köpfe. Sie dürfen erst weiterwürfeln, wenn Sie von allen übrigen Reisenden überholt worden und überzeugt sind, dass es das Monster gar nicht gibt.

31 Sie geraten in den «Asphalt-Dschungel» und werden ausgeraubt. Sie laufen zurück an den Start, plündern Ihr Bankkonto und steigen erneut ins Flugzeug.

34 Sie haben gar nicht gewusst, dass die Erfindung des Kochtopfs auch im Urwald schon bekannt ist, werden jetzt aber eines Besseren belehrt. Mindestens dreimal aussetzen.

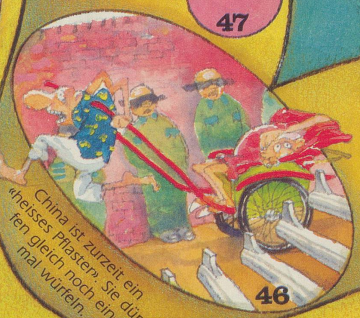
8 Fast wären Sie wegen einer Nase umgekommen. Die kleine Gehirnerschütterung kurieren Sie – als Mumie verpackt – in einem Spital aus: fünfmal aussetzen.



49 Sie landen auf dem Roten Platz und machen auf eigene Faust einen Ausflug. Schade, Sie wären fast am Ziel gewesen. Jetzt haben Sie das Spiel doch noch verloren, und den Rest des Lebens verbringen Sie im kühlen Sibirien.

51 Sie sind glücklich wieder zu Hause angekommen. In der Schweiz ist es halt doch ... am sichersten!

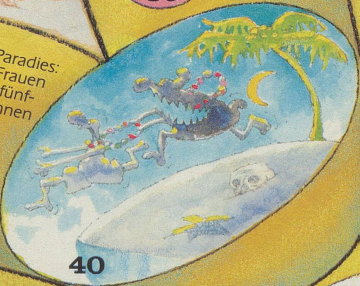
37 Mit dem Andenken von der Foto-Safari in Kenia war wohl nichts: Sie scheiden endgültig aus.



45 Während Sie nach Australien schwimmen, können Sie 27mal nicht würfeln (es gibt keine Abkürzung!).

42 Hawaii – endlich im Paradies: Sonne, Meer, schöne Frauen ... Kannibalinnen! Mit fünfmaligem Aussetzen können Sie sich der Gefahr entziehen.

11 Was Sie schon früher gehört hatten, erleben Sie jetzt selbst: In der Sahara gibt es die längsten Sandstrände. Weil Ihnen zum Würfeln momentan die Kraft fehlt, pausieren Sie dreimal.



25 Zu lange überlegt: lauten Sie zurück zum Start und starten Sie noch einmal.



20 Dieses Grandhotel an der Côte d'Azur sieht verdächtig aus. Sie müssen sich eine andere Bleibe suchen und verpassen einmal das Würfeln.



15 Die Picassostrasse war eine schlechte Wahl. Drei Felder zurück!



13

