

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

Illustration: Die Glücks-Kartoffel
Autor: Moser Jürg / Senn, Martin

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: 02.10.2025

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

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 Papier-tüte und lege je einen Fünfräppler, ein Zehnerli, ein Zwanzgerli, ein Fünzigerli 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 Spieldatums. 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.



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.

4

4 Felder vorrücken.

5

5 Felder vorrücken.

6

6 Felder zurück.

16

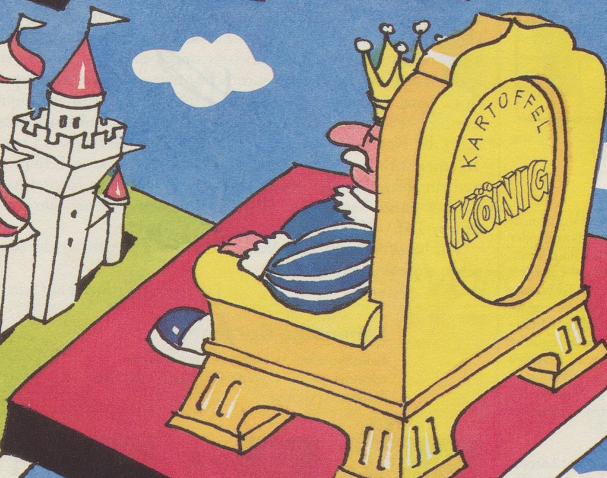
16 Felder zurück

7

7 Felder vorrücken.

2

2 Felder vorrücken.



KARTOFFEL-KÖNIG

16

16 Felder zurück

7

7 Felder vorrücken.

2

2 Felder vorrücken.

3

3 Felder vorrücken.

2

2 Felder vorrücken.

2

2 Felder vorrücken.

4

4 Felder vorrücken.

5

5 Felder vorrücken.

6

6 Felder zurück.

16

16 Felder zurück

7

7 Felder vorrücken.

2

2 Felder vorrücken.

3

3 Felder vorrücken.

2

2 Felder vorrücken.

2

2 Felder vorrücken.

36

Stebelpalter Nr. 29, 1989

37