

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. 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. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

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. [Voir Informations légales.](#)

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. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 30.03.2025

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 Humorisierung: Dieses Spiel kann humorlosen Menschen die Gesundheit gefährden!

Start: Man nehme eine Papiertüte und lege je einen Fünfräppler, ein Zehnerli, ein Zwanzgerli, ein Fünzigerli sowie einen Einfränker und einen Zweiffränker 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.

