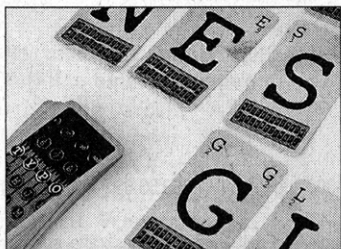
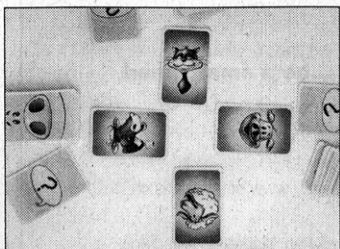
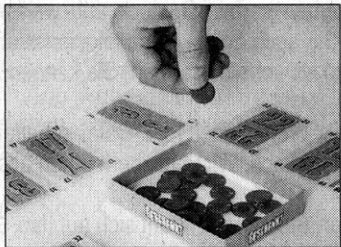


## Kartenspiele für das Reisegepäck: «Geschenkt . . .», «Snorta», «Feenbalz» und «Typo»

tom. Handliche kleine Kartenspiele sind eine Bereicherung für jedes Reisegepäck. Es ist oft überraschend, wie schnell – auch bei Sprachschwierigkeiten – überall auf der Welt Mitspieler gefunden werden können für ein einfaches Kartenspiel, sofern es wirklich leicht zu erklären ist. Entsprechende Erfahrungen habe ich etwa schon in einem Strassencafé in Schanghai, auf einem australischen Tauchboot oder am Strand von Gotland gemacht. Allerdings besteht die Gefahr, dass das Kartenspiel plötzlich zum Hauptinhalt der Ferien wird. Mit Grausen erinnere ich mich, wie wir vor Jahren unsere neuen schwedischen Ferienbekanntschaften ein Jahr später in Südfrankreich besuchten, wo sie eine Sprachschule absolvierten und in einer Villa am Meer wohnten. Und wir Blödmänner spielten tage- und nächtelang mit irgendwelchen Franzosen Karten, anstatt uns um die Gastgeberinnen zu kümmern . . .



*Völkerverständigung dank Karten: «Feenbalz», «Geschenkt ist noch zu teuer», «Snorta» und «Typo» (v. o. l. n. u. r.) kann man unterwegs überall und mit (fast) jedem spielen. (Bilder Mathis)*

Minimalste Regeln und grosser Wiederholungsreiz zeichnen das Spiel «Geschenkt ist noch zu teuer!» aus. Eine Karte mit einer Zahl liegt jeweils offen in der Mitte. Niemand will sie haben, denn die Zahl bringt entsprechende Minuspunkte ein. Wer an der Reihe ist, muss die Karte entweder nehmen oder einen Chip zahlen. Der eigene Chipvorrat ist allerdings immer zu knapp. Nimmt man die Karte, bekommt man wenigstens alle schon bezahlten Chips dazu. Diese können entweder wieder eingesetzt werden oder bringen am Schluss Pluspunkte. Wer geschickt spielt und Glück hat, kann zudem Minuspunkte vermeiden, wenn es ihm gelingt, Karten mit aufeinander folgenden Zahlen zu erwischen. «Geschenkt ist noch zu teuer!» ist ein simples, flottes Zockerspielchen für 15 bis 20 freie Minuten, das jeder sofort versteht.

Völkerverständigung herrscht auch bei «Snorta» schon nach fünf Minuten. Jeder Spieler bekommt eine Tierstimme zugeteilt und einen verdeckten Stapel aus bunt gemischten Tierkarten. Reihum deckt immer einer – ähnlich wie bei «Halli-Galli» – eine Karte auf. Sobald zwei gleiche Tiere zu sehen sind, müssen die Besitzer der Karten möglichst schnell die Tierstimme desjenigen Mitspielers nachahmen, vor dem die gleiche Tierkarte liegt. Dann muss der langsamere Stimmenimitator die aufgedeckten Karten des flinkeren übernehmen. Wer zuerst keine Karten mehr hat, gewinnt. So wird gebellt und gegrunzt, gepiepst und gemuht. Konzentration ist gefragt. Die verschiedenen ausliegenden, schnell wechselnden Tiergesichter und Erinnerungslücken sorgen für Verwirrung und Lachanfälle, so dass «Snorta» erstaunlicherweise auch unter sonst sehr seriösen Erwachsenen zu einem garantierten Partyspass wird.

Die folgenden beiden Spiele stammen aus Kleinverlagen und sind in der Schweiz schwieriger erhältlich, beide können aber bei Fata Morgana über Internet bestellt werden. Bei «Feenbalz» werben die Spieler um die Gunst von etwas seltsam aussehenden Feen und versuchen diese mit ausgefallenen Kollektionen von Steinen, Käfern, Blumen, Pilzen oder Muscheln zu beeindrucken. Dazu müssen die Gaben erst einmal in Form von Karten gesammelt werden. Jede zu bezirzende Fee hat zudem Vorlieben und Abneigungen, die sie dummerweise erst offenlegt, wenn das Balzen bereits

in vollem Gange ist. So sind eigene Investitionen in die Liebe oft für die Katz. Wer andererseits besonders erfolgreich balzt, kann unter Umständen gleich zwei Feen abschleppen. «Feenbalz» enthält ausgeprägte Poker-Elemente und ist für Leute geeignet, die gern etwas riskieren und bluffen.

Für alle Fans von Buchstaben- und Wortspielen à la «Scrabble» gibt es von einem niederländischen Einmannverlag eine grosse Spielidee in einer kleinen Schachtel: «Typo». Auf jeder Karte steht ein Grossbuchstabe. Vier Reihen mit Buchstaben liegen aus. Alle spielen zugleich eine Buchstabenkarte verdeckt aus. Nach dem Aufdecken darf der zuerst seine Karte anlegen, dessen Buchstabe am weitesten vorn im Alphabet steht. Der Buchstabe muss so an eine Reihe gelegt werden, dass diese den Beginn eines sinnvollen Wortes zeigt. Wer nicht anlegen kann, muss eine Kartenreihe nehmen und erhält Minuspunkte. Nicht nur ein grosser Wortschatz, sondern auch schlaues Spekulieren und Taktieren ist gefragt.

PS: Ein Nachtrag zum Kinderspiel des Jahres, «Das kleine Gespenst» (NZZ 9. 7. 05). Damit die Kugeln in Zukunft nicht mehr vom Tisch kullern, werden den neuen Auflagen des Spiels entsprechende Ablagen beigegeben, wie der Kosmos-Verlag mitgeteilt hat.

«Geschenkt ist noch zu teuer!»: Kartenspiel von Thorsten Gimmler für 3 bis 5 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: 20 Minuten. Preis: 12 Franken. Verlag: Amigo. Vertrieb in der Schweiz: Carletto AG, 8820 Wädenswil. Internet: [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de).

«Snorta»: Kartenspiel von Chris Childs und Tony Richardson für 3 bis 6 Spieler ab 6 Jahren. Spieldauer: etwa 20 Minuten. Preis: 12 Franken. Verlag: Amigo. Vertrieb in der Schweiz: Carletto AG, 8820 Wädenswil. Internet: [www.amigo-spiele.de](http://www.amigo-spiele.de).

«Feenbalz»: Kartenspiel von Gerd Deininger und Andreas Michaelis für 3 bis 6 Spieler ab 10 Jahren. Spieldauer: bis zu 1 Stunde. Preis: etwa 13 Franken. Verlag: Drachenland, Amselweg 12, D-51503 Rösrath, oder Krimsus Krimskrams-Kiste, Barenstrasse 65, D-80779 München. Internet: [www.drachenland-verlag.de](http://www.drachenland-verlag.de).

«Typo»: Kartenspiel von Corné van Moorsel für 2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren (Schachtelangebe: ab 8). Spieldauer: etwa 30 Minuten. Preis: etwa 13 Franken. Verlag: Cwali, Einsteinstraat 4H, NL-6227 BX Maastricht. Internet: [www.cwali.com](http://www.cwali.com).

Verantwortlich für diese Beilage:  
Margret Mellert