

DIE WITZIGSTEN WÖRTER DER WELT

SPIELANLEITUNG

Liebe Fans weitgereister Wortschätze und seltener Sprachperlen,

für euch haben wir die schönsten und schiefsten, die frischesten und frechsten Begriffe zusammengetragen, die auf unserem Heimatplaneten gedeihen. Dazu gehören der *Belastingdienst* (Niederländisch fürs „Finanzamt“), der *Blöki* (ein ungarischer „Wauwau“) oder auch das *Árslok*. Letzteres ist Isländisch und heißt „Jahresende“ – oder habt ihr etwa an etwas anderes gedacht?

Zum Spielen mit diesen originellen Wortschöpfungen gelten trotzdem die bekannten Memo-Regeln: Ihr müsst zwei Karten aufdecken und dabei immer eine witzige Vokabel mit dem dazugehörigen Bild zusammenbringen. Wer bis zum Schluss mehr Matches gefunden hat, hat gewonnen! Zur Auffrischung findet ihr im nächsten Abschnitt noch mal alle Regeln – und weiter unten gleich zwei Varianten für die „Wortgeschrittenen“ unter euch.

Viel Spaß!

SO GEHT'S

VORBEREITUNG

Nehmt alle 60 Karten aus der Schachtel und legt sie so auf den Tisch oder Boden, dass die Rückseite – die bei allen Karten identisch ist – nach oben zeigt. Mischt die Karten gut durch und verteilt sie ggf. in einem gleichmäßigen Raster so, dass sie gut auf- und zugedeckt werden können.

ABLAUF

Die Person, die zuletzt in ein anderes Land gereist ist, beginnt und deckt 2 Karten ihrer Wahl auf. Ziel ist es, ein Bild und das dazu passende Wort aufzudecken.

Passen die Karten zusammen? Dann darf die Person die beiden Karten zu sich nehmen und als gewonnen Kartenstapel sammeln. Danach darf sie 2 weitere Karten aufdecken.

⊕ VARIANTE „SCHWEIZER KORREKTHEIT“

Die Regeln bleiben gleich – mit folgendem Unterschied: Wer ein Kartenpärchen finden und vor sich ablegen will, muss immer **zuerst** das Bild aufdecken und **erst danach** den passenden Begriff. Wird das Wort vor dem passenden Bild aufgedeckt, gilt das Kartenpärchen nicht als erfolgreich gefunden (und muss wieder umgedreht werden).

⊕ VARIANTE „DOUBLE OR NOTHING“

Für Zocker! Wer ein zusammenpassendes Kartenpärchen gefunden hat, muss sich für eine der folgenden zwei Möglichkeiten entscheiden:

Passen die Karten nicht zusammen? Dann werden die beiden Karten wieder umgedreht, ohne ihre Position im Raster zu verändern. Wichtig: Alle Mitspielenden müssen genug Zeit bekommen, um die Vorderseiten der Karten ebenfalls zu sehen. Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe.

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald alle Kartenpärchen gefunden wurden. Gewonnen hat, wer die meisten Karten vor sich gesammelt hat. Bei Gleichstand gewinnt, wer den *Bambusbjörn* unter seinen Karten hat. Hat keine*r der Spieler*innen mit den meisten Karten den *Bambusbjörn*, gibt es mehrere Sieger*innen.

- **Entweder** nimmt die Person die beiden Karten als sicheren Gewinn an sich, beendet damit aber auch – anders als in den klassischen Regeln – ihren Zug.
 - **Oder** die Person lässt das gefundene Pärchen offen im Raster liegen und deckt sofort 2 weitere Karten auf: Zeigen die dritte und die vierte Karte nach dem Umdrehen kein zweites zusammenpassendes Pärchen, müssen alle 4 Karten wieder umgedreht werden. Wird ein zweites Pärchen aufgedeckt, darf die Person erneut entscheiden, ob sie weitere Karten aufdecken oder ihren bisherigen Gewinn sichern (und damit ihren Zug beenden) möchte.
- Die Varianten „Schweizer Korrektheit“ und „Double or nothing“ können natürlich auch kombiniert werden.

DIE MEMO-KARTEN IM ÜBERBLICK



IMPRESSUM

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit wenden Sie sich an: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München oder kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text und Data Mining“) zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER

1. Auflage 2026

© 2026 Edition Michael Fischer GmbH

Cover, Layout & Satz: Anna Obermüller
Redaktion & Produktmanagement: Dr. Lino Wirag

Bildnachweis: © chuttersnap (von Unsplash); © 24K-Production, © usmee, © Afonkin_Y, © Africa Studio, © aleks333, © Alena Divina, © Billion Photos, © Carey Jaman, © Catya Shok, © Christi Tolbert, © Robert Kneschke, © Corri Seizinger, © CeltStudio, © dewa syah putra, © antonina_jurii_mazokha, © Epov Dmitry,

© Elena Veselova, © Ang_Kyria_Photos, © fizkes, © Fotosoroka, © Galina Grebenyuk, © gualtiero boffi, © helena1015, © hydebrink, © Jacek Chabraszewski, © JeniFoto, © Katuka, © Agung Sasono, © KOM-THONG-APEC, © Jucadima, © Tei Sinthip, © leungchopan, © Ocskay Mark, © AlafStudio, © MetaChain, © boulham, © Eric Isselee, © Pixel-Shot, © Wirestock Creators, © milart, © Kim Diaz, © NadyGinzburg, © Brian Eichhorn, © Polinmrrr, © reathe163, © RomanR, © Amadio, © illstrtns, © Sergey Uryadnikov, © Sharmka, © tawanroong, © tawin bunkoed, © Thanu Garapakdee, © winnieapple (von Shutterstock).

GTIN 4260478344006

Gedruckt in China

www.emf-verlag.de