

Bei MeterMorphosen sind auch andere Memospiele erschienen, bei denen die Paare ebenfalls nicht aus gleichen Motiven bestehen und die feinstes, witziges Gehirnjogging bieten:



Das **Gemischte Doppel**, ein durchgedrehtes Memospiel für Wortakrobaten, gibt es in drei Spielausgaben (mit gleicher Kartenrückseite). Als sprachkreatives Suchspiel fördert die aus dem SZ-Magazin bekannte Kolumne mit Wort-Bild-Kombinationen Sprachvermögen, Erinnerungsfähigkeit und Assoziationskunst. Hier gehören das Mastferkel zum Double der Kanzlerin Fastmerkel und der Baumschaden zu Schaumbaden.



Die **Kunst, aufzuräumen** macht aus dem Buch-Welterfolg des Schweizer Komikers Ursus Wehrli ein Memospiel. Der Gast aus der Sendung mit der Maus räumt Kunstwerke und Alltagsdinge auf eigenwillige Weise auf. Eine Beethovenpartitur wird ebenso gründlich aufgeräumt wie der Wiener U-Bahn-Plan, nämlich: zerlegt in alle Einzelteile. Die hinreißende Serie des peniblen Ordnungsliebhabers auf 72 extrabreiten Karten als Suchspiel.

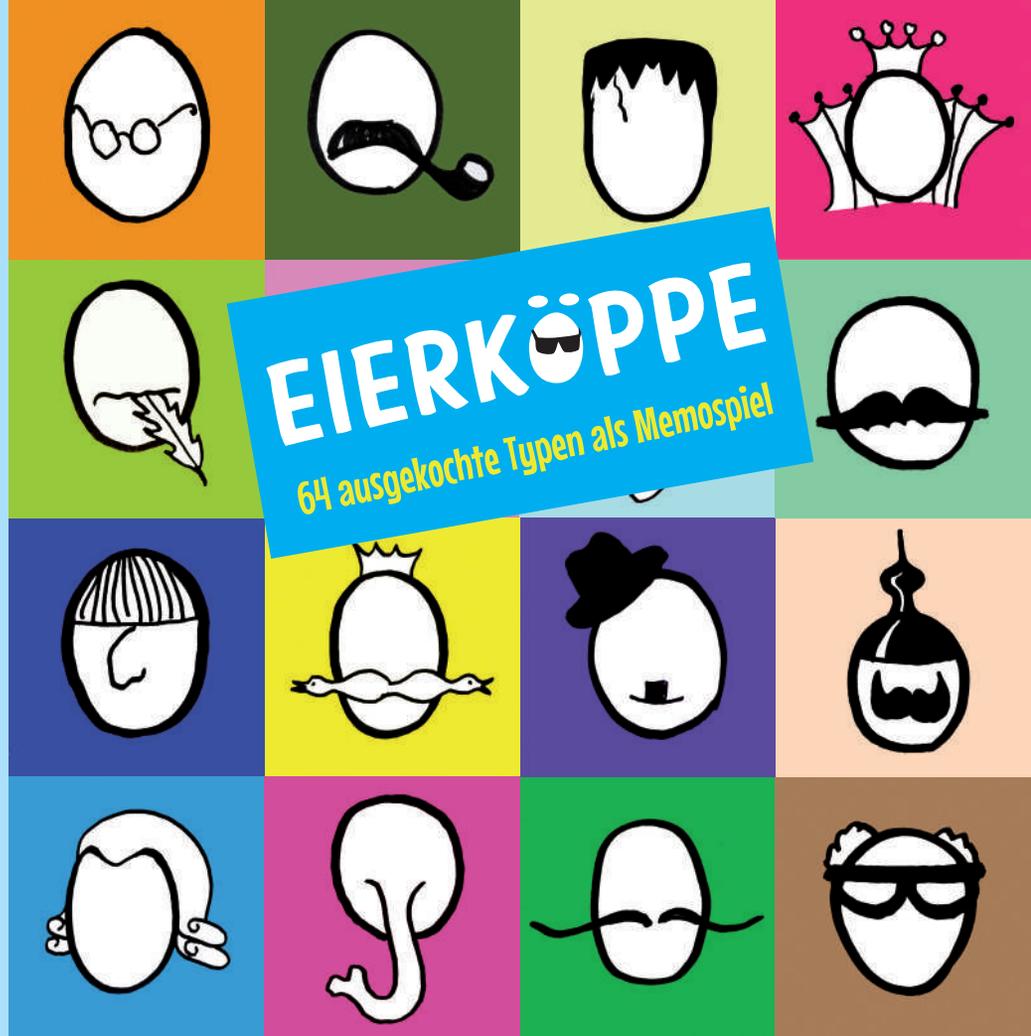


Die **Wände haben Ohren** heißt der neueste Streich des bekannten Illustrators Philip Wächter, der 44 Redensarten ins Bild gesetzt hat. Krokodilstränen vergießen, aus dem Nähkästchen plaudern und Perlen vor die Säue werfen: Viele der Redensarten, die wir benutzen, haben einen überraschenden Ursprung. Im ausführlichen Begleitbuch werden sie erklärt. Verpackt ist das Familienspiel in einem innovativen Haus aus Pappe.



Bei **Was ist das?** und dem Nachfolger **Versteckt! Entdeckt?** zaubert die prämierte Kinderbuchillustratorin Antje Damm aus Alltagsgegenständen Tiere bzw. Gesichter. So wird aus einer Wurst ein Dackel, oder Spaghetti mutieren zur Haarpracht. Beides sind kreative, assoziative, hinreißend aufgemachte Familienmemos, die Kinder schon ab vier Jahren schätzen. Dank gleicher Kartenrückseite lassen sich die beiden Spiele auch vereinen.

METERMORPHOSEN
VERÄNDERT SCHENKEN



EINFÜHRUNG

Ein gängiges Klischee besagt, dass für uns Europäer die Chinesen alle gleich aussehen, was der Chinese müde belächelt. Mit uns Europäern geht es den Chinesen aber, so lautet das nächste Klischee, ebenso. Wir finden, da wird in beiden Fällen einfach nicht richtig hingeschaut. Das Hinschauen lässt sich mit diesem Spiel nun trainieren. Denn hier gleicht nicht ein Ei, nein, besser: kein Eierkopf dem anderen. Von Berühmtheiten und Phantasiefiguren, von weltweit bekannten Köpfen hat man nicht selten ein besonderes und markantes Körperteil oder Accessoire im Gedächtnis: Bei Gorbatschow ist es der Fleck auf der Stirn, bei Schiedsrichter Collina die Glatze, Mahatma Gandhi und John Lennon konkurrieren um die schönste Nickelbrille. Wir finden überraschende Charaktere, etwa Gott Odin, den wir auch als Wotan kennen, der ein Auge opfern musste, und Polyphem aus der griechischen Mythologie – ein Zyklop, also ein einäugiger Riese. Die humorvolle Art des Spieles steckt im Detail: Wenn etwa in einer Figur Studentenfürher Rudi Dutschke als die Reggae-Ikone Bob Marley getarnt ist (Kategorie *Eher so revolutionär*) oder Pfeifen doppeldeutig sind – einmal wird sie geraucht, einmal gepfiffen (*Große Pfeifen?*).

All dies hat der Berliner Zeichner Norbert Kessler in schnoddrig-lakonischer Art pointiert herausgearbeitet. Und in hinreißend komische Kategorien gepackt. Sein Leben lang hat er gemeinsam mit seinem Bruder Daniel die Eierköpfe perfektioniert. So finden sich etwa Götter, Konservative und Esser jeweils zu einem Quartett formiert. Das Memospiel kommt zu seiner Vollendung, wenn sich möglichst viele Quartette bei einem Spieler zusammenfinden, was mit Jokern belohnt wird. Aber man kann auch ganz klassisch paarweise gewinnen.

Viel Freude mit den Eierköpfen wünscht

Ihr MeterMorphosen-Team

SPIELANLEITUNG EIERKÖPPE MEMO

Dieses Spiel ist einfach: Man sucht Paare und gleichzeitig auch Quartette. Die ersten vier jeweils von einem Spieler gefundenen Quartette werden mit einem Joker (als Erstes wird der Joker mit vier Schellen ausgegeben!) belohnt. Auf der beiliegenden Pappe stehen die mit Humor gebildeten 16 Kategorien, und welche vier Karten jeweils ein Quartett bilden. Innerhalb einer Kategorie können alle Karten miteinander ein Paar bilden.

Beim Memospiel sind alle (gemischten) 64 Karten mit der Motivseite nach unten zu einem schönen Quadrat gelegt, und reihum werden zwei Karten für alle sichtbar an der Stelle, wo sie liegen, aufgedeckt. Wer ein Paar gefunden hat, darf es behalten, und ist so lange noch einmal dran, bis er kein Paar mehr findet und er die zuletzt aufgedeckten Karten wieder umdreht. Wenn man gleich oder später noch das zweite Paar einer Kategorie zieht, bekommt man vom vorher festgelegten Spielleiter, der die in der Box (nicht auf dem Spielfeld!) liegenden Joker verwaltet, dafür einen Joker. Nur die ersten vier erfolgreichen Versuche, auf einmal oder auch mit Abstand dazwischen, ein ganzes Quartett einzuheimen, werden mit einem Joker belohnt. Denn der Schwierigkeitsgrad nimmt ab, je mehr Karten schon abgeräumt wurden. Die Joker werden am Ende bei der Gewinner-Ermittlung auf den eigenen Stapel aufgelegt, und verhelfen vielleicht knapp zum Sieg. Bei Gleichstand entscheidet die Schellenanzahl bzw. wer den Joker mit vier Schellen hat.

IMPRESSUM

EIERKÖPPE

64 ausgekochte Typen
als Memospiel

Mit Zeichnungen und nach
einer Idee von Norbert Kessler

64 Karten und 4 Joker in
der Box mit Stülpedeckel
ISBN 978-3-934657-74-8

© MeterMorphosen 2016
Alle Rechte vorbehalten

Gestaltung: Anja Mathey

Prospekt schickt gern:
MeterMorphosen GmbH
Gaußstraße 12
D – 60316 Frankfurt am Main
www.metermorphosen.de