

GEMISCHTES DOPPEL

DAS DURCHGEDREHTE MEMOSPIEL

Liebe Wortspielerin, lieber Wortspieler,
willkommen in der wunderbaren Welt der wirbelwit-
zigen Wörter. Mit der zweiten Folge des Gemischten
Doppel haben Sie ein Qualitäts-Wortspiel erworben,
das ihr Buchstaben- und Bildgedächtnis ordentlich
durcheinander bringen wird. Moment! Das hier ist
die zweite Folge? Ja! Brauche ich dann nicht auch die
erste Folge? Nein! Denn beim Gemischten Doppel gilt:
Ein Spiel ist gut, zwei Spiele sind besser. Aber Folge
eins und Folge zwei funktionieren ganz unabhängig
von einander. Damit dieses Spiel bei Ihnen möglichst
lange Verwirrung stiftet, legen wir Ihnen hier einige
Regeln ans Herz. Die wichtigste Regel ist dabei aller-
dings, dass Sie keine der folgenden Regeln wirklich
ernst zu nehmen brauchen. Was Sie am Ende mit den
72 Spielkarten anstellen, ist ganz allein Ihre Sache. Da
wollen wir Ihnen nicht reinreden. Dieser Beipackzettel
hier ist also keine Spielanleitung, sondern nur
eine Spielanregung.

Das Gemischte Doppel als klassisches Gedächtnisspiel

Für kleine Gruppen, zu zweit, zu dritt, zu viert, im Freun-
deskreis oder in der Familie ist das Memo-Spiel die Variante
der Wahl. Legen Sie einfach alle Karten mit der Bildseite
nach unten auf den Tisch. Die 72 Karten lassen sich übri-
gens in einem Rechteck von 8 mal 9 Stück anordnen. Das
ist nicht nur eine Anregung für besonders ordentliche Men-
schen, sondern es macht das Spiel auch ein bisschen
einfacher. Vorher heißt es natürlich: gut durchmischen!
Dann darf jeder Mitspieler reihum zwei Karten auf-
decken. Passen sie zusammen, darf er oder sie das Paar
behalten. Wer am Ende den höchsten Stapel hat, gewinnt.
Der Trick ist natürlich, sich genau zu merken, wo welche
Karte liegt.

Das Gemischte Doppel für Kinder und andere Anfänger

Möglicherweise sind 72 Spielkarten ein bisschen viel.
Die Kartenpaare sehen sich ja kaum ähnlich, und
dann soll man sich auch noch merken, wo sie liegen!
Es kann also von Vorteil sein, es zunächst einmal mit
weniger Spielkarten zu versuchen. Außerdem sind nicht
alle Begriffe für Kinder geeignet. »Pimmelschutz« und
»Schimmelputz« zum Beispiel kann bei kleinen Kindern
Fragen aufwerfen. Je nach Schwierigkeitsgrad legt man
einfach einen Teil der Karten beiseite. 36 Karten ergeben
ein Feld von der Größe 6 mal 6. 48 Karten reichen für
6 mal 8. Und 64 Karten machen 8 mal 8. Man muss
natürlich darauf achten, dass man die Karten immer pä-
rchenweise beiseite legt, sonst geht das Spiel ja am Ende
nicht auf.

Das Gemischte Doppel als Party-Gaudi

Diese Variante eignet sich, wenn größere Gruppen zufäl-
lig zu Paaren zusammenfinden sollen. Zum Beispiel in
der Tanzschule. Oder bei der Single-Party. Oder beim
Zweierbob. Oder beim Tennis, wo es ja auch Gemischte
Doppel geben soll. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen
gesetzt. Falls es wichtig ist, dass Männer und Frauen sich
treffen, sollte man vorher die Kartenpärchen entsprechend
sortieren, sonst drohen Unstimmigkeiten und noch mehr
Diskussionen als ohnehin schon. Falls Sie eine besonders
große Party feiern wollen, legen wir Ihnen an dieser Stelle
doch noch die erste Ausgabe dieses Spiels ans Herz. Wenn
Sie nämlich beide Spiele zusammenwerfen, verfügen Sie

über sage und schreibe 144 verschiedene Spielkarten. Das
dürfte nun wirklich für alle Anlässe reichen.

Das Gemischte Doppel als Solitärspiel

Man schüttele alle 72 Karten wild durcheinander und
suche sich dann die Paare zusammen. Ein Kärtchen links,
eines rechts. Kleiner Tipp: Am Ende müssen beide Stapel
gleich hoch sein. Das kann man auch gegen die Zeit spie-
len. Falls jemand an der ein oder anderen Stelle unsicher
ist, welche Kartenpaare denn nun bitte zusammengehö-
ren, kommt hier sicherheitshalber die vollständige Liste:

Alter Kahn – Kalter Ahn
Aktenzeichen – Aktezeichnen
Backform – Bockfarm
Bernstein – Sternbein
Bestnote – Nestbote
Denkmasse – Dankmesse
Dreckstück – Steckdrück
Fallbach – Ballfach
Fahnen Schwur – Schwanenfuhr
Fastentee – Tastenfee
Festmahl – Fastmehl
Fischmaul – Mischfaul
Glasrand – Grasland
Goldfinger – Goldfinger
Hackort – Hockart
Hautmaus – Mauthaus
Heckschraube – Schreckhaube
Karpfen – Krapfen
Kellertür – Tellerkür
Klamotte – Klomotte
Notration – Rotnation
Proband – Pobrand
Pupille – Pipulle
Puppenkiste – Kuppenkiste
Randstreifen – Strandreifen
Regendächer – Degenrächer
Ringelsocken – Singlerocken
Schimmelputz – Pimmelschutz
Stirnband – Birnstand
Suchtfrage – Fruchtsage
Wachturm – Wuchtarm
Wandlampe – Landwampe
Wettfuchs – Fettwuchs
Wohlhaben – Hohlwaben
Wohnwagen – Wahnwogen
Zierbecher – Bierzecher

Das Gemischte Doppel ganz ohne Karten

Denken Sie sich ein beliebiges zusammengesetztes Sub-
stantiv aus und schütteln Sie die Konsonanten und Vokale
durcheinander. Also zum Beispiel: Sackhüpfen und Hack-
süpfen. Oder Hücksapfen? Sückhapfen? Manchmal ergibt
das eine und das andere einen Sinn. Das ist aber sehr,
sehr selten. Sollte Ihnen solch ein Sprachdiamant bege-
nen, zögern Sie nicht, ihn an das *Süddeutsche Zeitung
Magazin* zu schicken. Senden Sie einfach eine Mail an
gemischtesdoppel@sz-magazin.de. Aber Vorsicht: Wer
einmal mit dem Doppelmischen anfängt, kann so schnell

Konzeption

Christian Gottwalt

Spielidee

Christian Gottwalt und MeterMorphosen nach der
gleichnamigen Kolumne im Süddeutsche Zeitung Magazin

Grafik und Fotografie

Marion Blomeyer

Bildredaktion

Eva Schreiber

Produktion

Angela Kesselring, Eva Steidl

Verlag

MeterMorphosen GmbH, Frankfurt am Main
www.metermorphosen.de
© Magazin Verlagsgesellschaft Süddeutsche Zeitung mbH, München
www.sz-magazin.de

Vertrieb durch

MeterMorphosen GmbH, Frankfurt am Main, metermorphosen@t-online.de
oder auch Süddeutsche Zeitung, www.sz-shop.de

Mit Beiträgen von

Susanne Bacher (Wohlhaben), Sebastian Berger (Alter Kahn), Andreas
Bernard (Ringelsocken, Regendächer), Hasso Bräuer (Wohnwagen,
Notration),
Gerald Fiebig (Klamotte), Sebastian von Freyberg (Bestnote), Thomas
Greiner (Glasrand), Matthias Hagl (Wachturm), Bernhard Kowol
(Zierbecher), Bernhard Kuh (Randstreifen), Hans Oel (Denkmasse), Sophia
Pirsch (Kellertür), Ludger Schulze (Wandlampe), Thomas Schwoerer
(Goldfinger),
Thomas Thies (Schimmelputz), Max Töpfer (Wettfuchs), Eva Wallner
(Fischmaul), Heide Weiland (Fastentee)

Weitere Bilder von

corbis (Alter Kahn, Dreckstück, Hautmaus, Heckschraube, Klamotte, Land-
wampe, Pimmelschutz, Pobrand, Proband, Schwanenfuhr, Tastenfee)
dpa (Aktenzeichen, Bockfarm, Dankmesse, Degenrächer, Fahnen Schwur,
Festmahl, Fettwuchs, Fruchtsage, Goldfinger, Hockart, Kalter Ahn,
Karpfen, Kuppenkiste, Regendächer, Wettfuchs, Wuchtarm); Feergus Cooney
(Fallbach); Eva Schreiber (Mischfaul, Singlerocken, Wohnwagen);
Michael Bully Herbig (c) 2001 herbX film gmbh (Stirnband)

Vielen Dank an

Mirko Borsche (CI), Ludwig Wendt (grafische Beratung), Michael Bully
Herbig (Stirnband), Margit Preiss und Familie Eduard Zimmermann
(Aktenzeichen),
Franziska Neusser, die Redaktion und den Verlag des SZ-Magazins,
stellvertretend: Dr. Dominik Wichmann und Rudolf Spindler, die
Augsburger Puppenkiste (Puppenkiste), Cornelia und Peter Blomeyer
(Aktezeichnen, Wahnwogen, Hackort), Jan Füchtjohann (Bierzecher,
Schreckhaube, Rotnation), Susanne Klingner und Julia Rothhaas
(Singlerocken), MTV München 1879 e.V. (Ballfach), Peter Lewis –
Dart & Pokalcenter München (Zierbecher) – und an den unbekanntenen Yogi
(Hohlwaben)

GEMISCHTES DOPPEL

DAS DURCHGEDREHTE MEMOSPIEL
FÜR WORTAKROBATEN

Liebe Wortspielerin, lieber Wortspieler,

willkommen in der wunderbaren Welt der wirbelwitzigen Wörter. Auch die dritte Folge Gemischtes Doppel wird Ihr Buchstaben- und Bildgedächtnis ordentlich durcheinander bringen. Moment! Das hier ist die dritte Folge? Ja! Brauche ich dann nicht auch die erste und zweite Folge? Nein! Denn beim Gemischten Doppel gilt: Ein Spiel ist gut, zwei Spiele sind besser, drei Spiele sind am besten. Davon abgesehen funktionieren alle drei Folgen ganz unabhängig voneinander. Damit dieses Spiel bei Ihnen möglichst lange Verwirrung stiftet, legen wir Ihnen hier einige Regeln ans Herz. Die wichtigste Regel ist dabei allerdings, dass Sie keine der folgenden Regeln wirklich ernst zu nehmen brauchen. Was Sie am Ende mit den 72 Spielkarten anstellen, ist ganz allein Ihre Sache. Da wollen wir Ihnen nicht reinreden. Dieser Beipackzettel hier ist also keine Spielanleitung, sondern nur eine Spielanregung.

Das Gemischte Doppel als klassisches Gedächtnisspiel

Für kleine Gruppen, zu zweit, zu dritt, zu viert, im Freundeskreis oder in der Familie ist das Memo-Spiel die Variante der Wahl. Legen Sie einfach alle Karten mit der Bildseite nach unten auf den Tisch. Die 72 Karten lassen sich übrigens in einem Rechteck von 8 mal 9 Stück anordnen. Das ist nicht nur eine Anregung für besonders ordentliche Menschen, sondern es macht das Spiel auch ein bisschen einfacher. Vorher heißt es natürlich: gut durchmischen! Dann darf jeder Mitspieler reihum zwei Karten aufdecken. Passen sie zusammen, darf er oder sie das Paar behalten. Wer am Ende den höchsten Stapel hat, gewinnt. Der Trick ist natürlich, sich genau zu merken, wo welche Karte liegt.

Das Gemischte Doppel für Kinder und andere Anfänger

Möglicherweise sind 72 Spielkarten ein bisschen viel. Die Kartenpaare sehen sich ja kaum ähnlich, und dann soll man sich auch noch merken, wo sie liegen! Es kann also von Vorteil sein, es zunächst einmal mit weniger Spielkarten zu versuchen. Außerdem sind nicht alle Begriffe für Kinder geeignet. »Schummelfranke« und »Fummelschranke« zum Beispiel kann bei kleinen Kindern Fragen aufwerfen. Je nach Schwierigkeitsgrad legt man einfach einen Teil der Karten beiseite. 36 Karten ergeben ein Feld von der Größe 6 mal 6. 48 Karten reichen für 6 mal 8. Und 64 Karten machen 8 mal 8. Man muss natürlich darauf achten, dass man die Karten immer pärchenweise beiseite legt, sonst geht das Spiel ja am Ende nicht auf.

Das Gemischte Doppel als Party-Gaudi

Diese Variante eignet sich, wenn größere Gruppen zufällig zu Paaren zusammenfinden sollen. Zum Beispiel in der Tanzschule. Oder bei der Single-Party. Oder beim Zweierbob. Oder beim Tennis, wo es ja auch Gemischte Doppel geben soll. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Falls es wichtig ist, dass Männer und Frauen sich treffen, sollte man vorher die Kartenpärchen entsprechend sortieren, sonst drohen Unstimmigkeiten und noch mehr Diskussionen als ohnehin schon. Falls Sie eine besonders große Party feiern wollen, legen wir Ihnen an dieser Stelle doch noch die ersten beiden Folgen dieses Spiels ans Herz. Wenn Sie nämlich alle drei Spiele zusammenwerfen, verfügen Sie über sage und schreibe 216 verschiedene Spielkarten. Das dürfte wirklich für alle Anlässe reichen.

Spielidee Christian Gottwalt und MeterMorphosen nach der gleichnamigen Kolumne im Süddeutsche Zeitung Magazin

Konzeption Christian Gottwalt

Bildredaktion und Fotografie Nelly Kufner

Bildbearbeitung Esther Matusche

Grafik Marion Blomeyer, Lowlypaper

Produktion Angela Kesselring, Süddeutsche Zeitung Magazin

Verlag MeterMorphosen GmbH, Gaußstraße 12, D-60316 Frankfurt am Main
www.metermorphosen.de

© Magazin Verlagsgesellschaft Süddeutsche Zeitung mbH, München
www.sz-magazin.de

Vertrieb durch MeterMorphosen GmbH, Frankfurt am Main,
metermorphosen@t-online.de oder auch Süddeutsche Zeitung, www.sz-shop.de

ISBN 978-3-934657-60-1



Gemischtes Doppel
ISBN 978-3-934657-16-8



Gemischtes Doppel 2
ISBN 978-3-9346-57-25-0

Ebenfalls lieferbar: zwei weitere Ausgaben des Memospiels für Wortakrobaten.

Das Gemischte Doppel als Solitärspiel

Man schüttele alle 72 Karten wild durcheinander und suche sich dann die Paare zusammen. Ein Kärtchen links, eines rechts. Kleiner Tipp: Am Ende müssen beide Stapel gleich hoch sein. Das kann man auch gegen die Zeit spielen. Falls jemand an der ein oder anderen Stelle unsicher ist, welche Kartenpaare denn nun bitte zusammengehören, kommt hier sicherheitshalber die vollständige Liste:

AUFTAKT – TAUFAKT
BOMBEN – BOBMEN
BROTART – BRATORT
DOPING – PODING
FLACHBAU – FACHBLAU
FREIBALL – BREIFALL
GELDWERT – WELTGERD
GESCHENKLADEN – GELENKSCHADEN
GURKENSCHAU – SCHURKENGAW
HOLLEDAU – DOLLEHAU
HAFTSALBE – SAFTHALBE
KARIBISCH – AKRIBISCH
KINDERREIM – RINDERKEIM
KOCHLEHRER – LOCHKEHRER
KRACHLAUT – LACHKRAUT
LACKHOSE – LOCKHASE
LOGBUCH – BUGLOCH
LUFTDICHT – DUFTLICHT
PANORAMA – PANAROMA
PROPELLER – POPRELLER
QUARKZOPF – QUARKKOPF
REIBEISEN – EISREIBEN
RIESENFLIEGE – FRIESENFLIEGE
ROSTLÖSER – RÖSTLOSER
ROTNASEN – NOTRASEN
RUFMORD – RUMFORD
SANDHAUFEN – HANDSAUFEN
SCHUMMELFRANKE – FUMMELSCHRANKE
SCHWEINESTALL – STEINESCHWALL
SEETÜCHTIG – TEESÜCHTIG
STUHLBEIN – BUHLSTEIN
STURMWELLE – WURMSTELLE
VERBOTEN – VORBETEN
WAGENHEBER – WABENHEGER
WUNDERKINDER – WINDERKUNDER
WOHNSITZ – SOHNWITZ

Das Gemischte Doppel ganz ohne Karten

Denken Sie sich ein beliebiges zusammengesetztes Substantiv aus und schütteln Sie die Konsonanten und Vokale durcheinander. Also zum Beispiel: Sackhüpfen und Hack-süpfen. Oder Hücksapfen? Sückhapfen? Manchmal ergibt das eine und das andere einen Sinn. Das ist aber sehr, sehr selten. Sollte Ihnen solch ein Sprachdiamant begegnen, zögern Sie nicht, ihn an das Süddeutsche Zeitung Magazin zu schicken. Senden Sie einfach eine Mail an gemischtes-doppel@sz-magazin.de. Aber Vorsicht: Wer einmal mit dem Doppelmischen anfängt, kann so schnell nicht wieder aufhören.

Mit Beiträgen von Susanne Bacher (Rotnasen), Thomas Bangemann (Doping), Sebastian Berger (Auftakt, Stuhlbein), Andreas Bernard (Wohnsitz), Felix Berth (Wunderkinder), Dennis Derschow (Quarkzopf), Nora Erdmann (Geschenkladen, Wagenheber), Kathrin Fabisch (Lachkraut), Stefan Fischer (Sandhaufen), Patrick Fischer (Brotart), Anna Gruber (Propeller), Bernd Heinicke (Kochlehrer), Peter Hendricks (Seetüchtig), Marc Herrmann (Riesenfliege), Filipe Massango (Reibeisen), Dominik Rüdhardt (Haftsalbe), Helga Volmer (Luftdicht), Jan Weiler (Schweine Stall).

Weitere Bilder von von Christian Gottwalt (Friesenliege, Lachkraut), Christin Grünfeld (Karibisch), Corbis (Bobmen, Dollehu, Papst, Popreller, Rinderkeim, Sohnwitz, Taufakt, Weltgerd), Benutzer Oderfing/de.wikipedia.org (Hollledau).

Vielen Dank an die Redaktion und den Verlag des SZ-Magazins, Mara Backe von Liquid Sky (Poding), Olaf Behrens (Wabenheger), Viktualienmarkt (Panaroma), S. Jarosch (Seetüchtig), Jan Kahlert (Kochlehrer), Elfriede Kistler (Gelenkschaden), Vladimir oder Vitali Klitschko (Dollehu), Nelly Kufner (Sturmwelle), Oskar J. Kufner (Breifall), Gerd Müller (Weltgerd), Café Luitpold (Bomben), E.O. Plauen und den Südverlag Konstanz (Sohnwitz), Sir Benjamin Thompson Reichsgraf von Rumford und Thomas Gainsborough (Rumford), Tölzer Knabenchor (Wunderkinder), Alexandra Wagner (Lackhose), Severin Vogl (Handsaufen, Schurkengau), Jürgen Vokt (Lochkehrer) sowie an die unbekannte Schiffstauerin (Taufakt). Und an das Café Luitpold (Tina und Karsten Schmitz).



Achtung!
Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Erstickenungsgefahr durch verschluckbare Kleinteile.