

---

# Die „Wendelin & Wanda“-Story\*

von Eugen Oker

Robert Johann Leopold Graf von D'Amisch (geb. 1884 in Pled an der Plemm, Steiermark), bekannt unter seinem Spitznamen „Graf Bobby“, sagte von sich, daß er sich drei Dinge nicht merken könne: erstens Namen, zweitens Gesichter und drittens, drittens, was er sich drittens nicht merken könne, habe er sich noch nie merken können.

Um sein Gedächtnis zu trainieren, habe er auf Karten hinten und vorne Männer- und Frauenköpfe gemalt, die er sinnend hin und her drehte, dabei murmelnd: „Nie g'sehn! Nie g'sehn!“

Rudi Hoffmann inspirierte diese Anekdote zu seinem Merk- und Umdrehspiel „Wendelin + Wanda“.

---

---

# Wendelin & Wanda

## Spielregel

Wendelin + Wanda wird von 2, 3, 4 oder mehr Spielern gespielt.

Es gibt 15 doppelseitige Spielkarten in den Farben: Blau, Grün, Gelb, Rot, Schwarz. Auf der einen Seite ist ein Mann (Wendelin) auf der anderen Seite eine Frau (Wanda).

Es gibt jede Figur 3 x in der gleichen Farbe; z. B.

3 x Wendelin Rot – 3 x Wanda Rot

3 x Wendelin Blau – 3 x Wanda Blau usw.

Jeder Spieler versucht, je Farbe (Rot, Blau, Grün, Gelb, Schwarz) 3 Pärchen zu finden, z. B. 3 Wendelin und 3 Wanda in der gleichen Farbe.

### So wird gespielt:

1. Die 15 Karten werden mit dem Wendelin-Bild nach oben auf den Tisch gelegt. Dabei sollten gleiche Farben nicht nebeneinander liegen. Man legt sie in 3 Reihen.
  2. Nun wird ausgelost, wer mit dem Spiel beginnt.
  3. Der erste Spieler sucht sich eine Farbe von den Wendelinköpfen aus und teilt sie den Mitspielern mit. Er versucht nun zu den 3 aufgedeckten Wendelins die 3 gleichfarbigen Wandas zu finden. Dies geschieht durch Wenden der Karten. Vor jedem weiteren Umdrehen dürfen sich die Spieler eine beliebige Farbe auswählen und müssen sie nennen. Dabei ist es von Vorteil, immer die Farbe zu wählen, von der die meisten Karten bereits aufgedeckt sind. Sollte ein Spieler vergessen, die Farbe zu nennen, bevor er die Karte wendet, ist der nächste Spieler an der Reihe.
  4. Findet er beim Wenden die gewünschte Karte, darf er noch einmal eine Karte aufdecken. Dies darf er so lange fortsetzen, bis er eine falsche Karte findet.
  5. Sobald ein Spieler eine Karte gewendet hat, die nicht die vorher angesagte Farbe zeigt, ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Karte bleibt aufgedeckt liegen.
-

- 
6. Wer die 3 Wendelins + 3 Wandas einer Farbe (Rot, Blau, Grün, Gelb oder Schwarz) als Erster findet, erhält 4 Chips der gleichen Farbe. Wer als Zweiter im Laufe des Spiels 3 Paare findet, erhält 3 Chips, der 3. Spieler dann 2 und der 4. Spieler einen Chip, z. B.: Der Spieler sucht Rot und findet 3 rote Wendelins und 3 rote Wandas, so erhält er – wenn er diese roten Pärchen als erster gefunden hat – 4 rote Chips. Nun sucht er eine weitere Farbe, die er noch nicht gefunden hat. Der zweite Spieler, der die roten Pärchen findet, erhält 3 rote Chips, der 3. Spieler 2 rote Chips, und der Spieler, der als 4. die roten Pärchen aufgedeckt hat, erhält 1 roten Chip.  
Genauso läuft das Spiel mit den anderen Farben.
7. Wer als erster die Pärchen aller Farben gefunden hat, ist Sieger. Im besten Fall kann der Sieger pro Spiel 20 Farbchips erhalten. (4 Rot, 4 Blau, 4 Grün, 4 Gelb, 4 Schwarz).
- 
-