

Die unglaubliche
Geschichte, wie die
Mücke zum Elefanten
wurde



Ein Kartenspiel von
Martin Nedergaard Andersen

möses.
SPIELE

Eine Mücke kann NIE ein Elefant werden? Und ob! Euch treibt schon seit Längerem die quälende Frage um, wie das geht? Hier bekommt ihr mit viel Witz, Ironie und Augenzwinkern die Antwort. Lasst euch wie beim Daumenkino von der Verwandlung faszinieren – und zwar im Zeitraffer-Tempo! Ach ja, und ganz nebenbei versucht ihr, eure Karten loszuwerden ... Super einfach!

Das müsst ihr machen:

Ihr müsst alle eure Karten loswerden, die ihr auf der Hand habt. Und wie? Ganz einfach: Legt immer eine gleiche oder höhere Karte auf den Ablagestapel.

Das ist euer Spielmaterial:

66 Karten (je 6 x 11 Motive)



Die Mücke wird immer (mehr) zum Elefanten.
Die einzelnen Entwicklungsstadien sind von 1 bis 10 durchnummeriert.
Die Fliegenklatsche ist der Joker.



So macht ihr das Spiel startklar:

Mischt die Karten und teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel in die Tischmitte. Deckt die oberste Karte auf und legt sie daneben. Das ist euer Ablagestapel.

So wird gespielt:

Nehmt eure Karten auf die Hand. Der jüngste Spieler beginnt. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe? Dann schaue dir die Karte auf dem Ablagestapel an. Du musst nun eine gleiche oder höhere Karte darauflegen, wobei du Zahlen auch überspringen darfst.

Liegt eine Fliegenklatsche auf dem Stapel? Dann kannst du jede beliebige Karte ausspielen.

Hinweis: Ihr dürft höchstens zweimal hintereinander dieselbe Karte ablegen!

Du kannst keine Karte ablegen?

Dann ziehe eine Karte vom Nachziehstapel. Kannst du diese Karte ausspielen? Dann lege sie auf den Ablagestapel.

Die gezogene Karte passt immer noch nicht?

Tja, Pech gehabt. Nun ist dein linker Nachbar an der Reihe.

Hinweis: Habt ihr den Nachziehstapel aufgebraucht?

Dann lasst nur die oberste Karte des Ablagestapels liegen, mischt die restlichen Karten und legt sie als neuen Nachziehstapel in die Tischmitte.

Was passiert beim Elefanten (Karte 10)?

Die Mücke hat's geschafft. Sie ist endlich ein riesen-großer Elefant geworden! Hast du ihn abgelegt, kann dein linker Nachbar ebenfalls noch einmal einen Elefanten darauflegen. Hat er jedoch keinen Elefanten, drehst du die oberste Karte des Nachziehstapels um und legst sie auf den Ablagestapel.

Hast du einen weiteren Elefanten aufgedeckt? Dann ziehe die nächste Karte vom Nachziehstapel. Nun spielt ihr mit der neu aufgedeckten Karte weiter.



Was macht die Fliegenklatsche?

Die Fliegenklatsche ist der Joker. Sie unterbricht die Reihenfolge der Karten. Wer an der Reihe ist, darf sie immer legen.



Hast du eine Fliegenklatsche ausgespielt? Dann ist dein linker Nachbar an der Reihe und darf nun eine beliebige Karte auf den Ablagestapel legen. Anschließend müsst ihr wieder eine gleiche oder höhere Karte ablegen.

So endet das Spiel:

Hast du als Erster alle deine Karten abgelegt? Glückwunsch, du hast gewonnen!

Habt ihr's schon gewusst?

Wenn jemand „aus einer Mücke einen Elefanten macht“, dann bauscht er eine Kleinigkeit ziemlich groß auf. Und das, obwohl in Wirklichkeit alles halb so schlimm ist. Im Englischen spricht man übrigens nicht von Mücken und Elefanten, sondern macht aus einem Maulwurfshügel einen Berg (to make a mountain out of a molehill).

Autor: Martin Nedergaard Andersen

Illustration: Ina Hattenhauer

Grafik/Gestaltung: Volker A. Maas

Redaktion: Anneli Ganser

Lektorat: Elke Vogel

Herstellung: Brigitte Merkt



© 2016 moses. Verlag GmbH

Arnoldstraße 13d

D-47906 Kempen

CH: Dessauer, 8045 Zürich

www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90235

Der moses. Verlag dankt dem Ev. Kindergarten „Kleine Hände“ in Kempen, der Regenbogenschule Kempen und allen Kindern für die spannenden Spiele-Tests!