

# ELEFANTASTIC



**Zoch** zum  
Spielen



# ELEFANTIERISCHES



*Afrikanischer oder Indischer Elefant -  
Wer hat die größten Ohren im ganzen Land?*

„Das ist doch ganz klar“, sagt Loxi (eigentlich heißt sie *Loxodonta Africana*, aber so nennt sie hier niemand). „Als afrikanische Elefantenkuh habe ich natürlich viel größere Ohren als dieser eingebildete indische Schnösel *Elephas Maximus*. Und länger und rundlicher sind sie auch“.

„Papperlapapp!“ schallt es da über den indischen Ozean zurück, wo *Elephas Maximus*, den hier alle Rajive nennen, mit seinem Rüssel wedelt. „Das mag sein, dass du größere Ohren hast, aber schöner sind die meinen, die kleinen, feinen. Auch meine Haut ist zarter, während man bei dir alter Elefantenkuh überall Falten sieht“.

„Alt? Ich bin gerade mal 41. So alt wirst du nie werden, während ich noch ganze 10 Jahre meines Lebens vor mir habe“, lacht Loxi. „Außerdem bist du ja nur neidisch auf meine Stoßzähne, die bedeutend länger sind als deine“.

„Das ist ja gerade euer Problem“, höhnt der indische Elefantenbulle. „Unsere Frauen haben nämlich keine Stoßzähne, was sie viel attraktiver macht.“

„Das ist zum Glück Geschmackssache, mein lieber Rajive. Und auch wenn du *Maximus* heißt, so bin ich doch das größte Säugetier, das auf dem Land lebt.“

Ich bin über 7 Meter lang, wiege 7.500 Kilogramm und bin stattliche 4 Meter hoch“, kontert Loxi aus der afrikanischen Savanne und stampft mit ihren kräftigen Säulenbeinen auf, dass der ganze Kontinent erbebt.

„Masse ist nicht alles, liebe Kollegin. Und wer von uns beiden mehr im Kopf hat, kann ja jeder sofort erkennen, bei deiner flach gerundeten Stirn, Loxi. Meine beiden hoch aufgewölbten Stirnbuckel werden im Laufe der Zeit sogar noch größer“, trompetet der indische Dickhäuter stolz.

„Es kommt nicht darauf an, wer mehr im Kopf hat, sondern was man unter der Schädeldecke trägt, liebster Rajive. Ach, ich vertue hier meine Zeit mit dir. Lieber gehe ich jetzt wieder auf die Suche nach etwas Essbarem, wofür ich meine beiden Greiffinger an der Rüsselspitze benutzen werde. Du hast da ja bloß einen zur Verfügung, stimmt’s?“, frotzelt die Elefantenkuh weiter.

„Ja, das stimmt“, seufzt der indische Elefant. „Und ein wenig beneide ich dich schon, Loxi. Du kannst in Afrika frei herumlaufen, während ich hier in Indien ständig für die Menschen Baumstämme hin und her schleppe, bei der gefährlichen Tigerjagd mitmachen muss und neuerdings auch noch als Werbefläche missbraucht werde.“

„Lass gut sein, Maximus“, besänftigt da die Elefantenkuh. „Hoffen wir lieber gemeinsam, dass die Menschen vernünftiger werden und uns nicht mehr wegen unseres Elfenbeins jagen. Die Bestimmungen zu unserem Schutz müssen verbessert werden und daran sollen sich die Jäger in Zukunft die Zähne ausbeißen.“





Indischer Elefant



Afrikanischer Elefant

## *Spiel 1 Der Elefantenbaumeister*

Ab 4 Jahren für 1 Spieler

Hast du dir schon einmal einen Elefanten zusammengepuzzelt? Das kannst du jetzt tun. Schütte einfach alle 36 Plättchen aus der Kiste und du wirst sehen, dass du damit ganz verschiedene Elefanten legen kannst. Suche dir 9 unterschiedliche Plättchen aus und lege sie so zusammen, dass sie einen Elefanten abbilden. Es gibt 512 verschiedene Elefanten, die du mit diesen Plättchen legen kannst!

Probier doch mal einen kompletten indischen Elefanten zu legen, so wie er oben auf der Abbildung zu sehen ist. Wenn du die Plättchen danach richtig umdrehst, kommt ein afrikanischer Elefant zum Vorschein.

Hast du nun genug vom indischen und afrikanischen Elefanten? Dann kannst du dir jetzt eines der Elefantenkärtchen nehmen und den darauf abgebildeten Elefanten mit den Plättchen nachlegen. Und natürlich kannst du dir auch eigene Elefanten ausdenken.



## *Spiel 2 Elefantenbazar*

Ab 5 Jahren für 2-4 Spieler

### **Spielziel:**

Tausche Plättchen mit deinen Mitspielern oder drehe deine Plättchen um und bilde so den Elefanten nach, den deine Elefantenkarte zeigt.

### **Spielvorbereitung:**

Jeder von euch legt einen beliebigen Holzelefanten aus 9 Plättchen vor sich ab. Jetzt mischt ihr die Karten und legt sie als Stapel verdeckt in die Mitte. Dann nimmt sich jeder eine Elefantenkarte vom Stapel auf die Hand, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.

### **Spielverlauf:**

Wer die größten Ohren hat, darf anfangen. Danach wird reihum gespielt. Bist du am Zug, vergleichst du deine Handkarte mit deinem ausgelegten Elefanten. Durch gezieltes Tauschen von Plättchen mit deinen Mitspielern versuchst du, das Bild deiner Elefantenkarte nachzubilden.



Deine Karte



Dein Holzelefant

Zeigt deine Karte beispielsweise einen Elefantenkopf mit Mond, dein Holzelefant hat aber einen Kopf mit Sonne, fragst du: „Wer gibt mir einen Mond?“ Wer einen Mond vor sich liegen hat und eine Sonne benötigt, tauscht mit dir dieses Plättchen. Wollen mehrere Spieler mit dir tauschen, darfst du dir einen davon aussuchen. Du darfst solange weitere Plättchen tauschen, bis du keinen Tauschpartner mehr findest.

Tauscht niemand mehr mit dir, weil keiner das gefragte Plättchen besitzt oder weil keiner tauschen will, darfst du dein zum Tausch angebotenes Plättchen umdrehen und beendest damit deinen Spielzug.

Wenn du das Bild deiner Elefantenkarte richtig nachgebildet hast, rufst du: „Fertig!“. Dann zeigst du die Karte deinen Mitspielern und legst sie als Belohnung neben dir ab. Jetzt ziehst du sofort eine neue Karte nach. Damit endet dein Zug.





Deine neue Karte

Dein Holzelefant sieht jetzt genauso aus, wie deine Karte. Deshalb darfst du diese Karte vor dir ablegen. Danach ziehst du eine neue Karte vom Stapel.

Deine Mitspieler dürfen nun wählen, ob sie ihre eigene Karte behalten oder ebenfalls eine neue Karte vom Stapel ziehen möchten. Wer eine neue Karte zieht, legt seine bisherige unter den Stapel.

Es ist möglich, dass dein Holzelefant so aussieht wie deine Karte, obwohl du selbst gar nicht am Zug bist. Dies kann zum Beispiel passieren, wenn ein Spieler während seines Zuges mit dir ein Plättchen tauscht. Auch in diesem Fall darfst du deine Elefantenkarte vor dir ablegen und eine neue Karte nachziehen. Dein Tauschpartner setzt dann seinen Zug fort.

Rufst du: „Fertig!“, aber dein Holzelefant stimmt nicht mit deiner Elefantenkarte überein, so nimmst du die Karte zurück auf die Hand und das Spiel geht mit deinem linken Nachbarn wie beschrieben weiter.

### **Spielende und Sieger:**

Wer zuerst 4 Karten vor sich abgelegt hat, ist Sieger. Es können auch zwei Spieler gleichzeitig gewinnen.



## *Spiel 3 Wettlauf der Dickhäuter*

Ab 5 Jahren für 2-4 Spieler

### **Spielziel:**

Drehe die Plättchen deines Holzelefanten so um, dass er mit dem Elefanten auf der ausgelegten Karte übereinstimmt und sei dabei schneller als deine Mitspieler.

### **Spielvorbereitung:**

Jeder setzt sich zunächst aus 9 Plättchen einen beliebigen Holzelefanten zusammen. Dann mischt ihr die Elefantenkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte.

### **Spielverlauf:**

Einer von euch deckt die oberste Karte auf. Dann versucht ihr möglichst schnell, den auf der Karte abgebildeten Elefanten mit euren eigenen Plättchen nachzulegen. Wenn du das als erster geschafft hast, schlägst du mit der Hand auf das ausliegende Elefantenkärtchen. Das Kärtchen bekommst du als Belohnung und legst es vor dir ab.



Nur wenn die Plättchen deines Holzelefanten alle richtig herum liegen, bekommst du die Belohnung. In diesem Beispiel ist sowohl das Ohr als auch der Rüssel **falsch** gelegt



Die ausliegende Karte



Dein Holzelefant

Wenn du auf die Karte schlägst, obwohl du den Elefanten **nicht** richtig nachgebildet hast, erhältst du die Karte nicht, sondern legst sie verdeckt unter den Stapel. Alle deine Mitspieler dürfen sich jedoch eine Karte vom Stapel nehmen und vor sich ablegen.

Jetzt wird die nächste Karte aufgedeckt und eine neue Runde beginnt.

### **Spielende und Sieger:**

Wer zuerst 8 Karten gesammelt hat, ist Sieger.



## Spiel 4 *Unser Lieblingselefant*

Ab 5 Jahren für 2-6 Spieler

### **Spielziel:**

Ihr legt nacheinander fest, welche Merkmale euer gemeinsamer „Lieblingselefant“ besitzen soll. Dann versucht jeder bis zum Ende der Spielrunde möglichst viele Karten mit diesen Merkmalen auf der Hand zu behalten.

### **Spielvorbereitung:**

Die leere Holzkiste platziert ihr mit dem Boden nach oben als Ablage in der Mitte. Davor legt ihr einen kompletten (völlig fertigen) Holzelefanten aus. Alle übrig gebliebenen Plättchen liegen als Vorratsstapel daneben. Dann mischt ihr die Elefantenkarten und verteilt sie gleichmäßig.

Spieleranzahl	2	3	4	5	6
Karten pro Spieler	8	8	8	6	5

Beim Spiel zu zweit, zu dritt und zu viert erhält jeder 8 Karten, bei 5 Spielern erhält jeder 6 und beim Spiel zu sechst erhält jeder 5 Karten. Anschließend nimmt jeder seine Karten auf die Hand und sieht sie sich genau an.

### **Spielverlauf:**

Ihr spielt reihum. Wer am meisten Angst vor Mäusen hat, beginnt. Bist du an der Reihe, kontrollierst du deine Elefantenkärtchen ganz genau. Hast du zum Beispiel viele Kärtchen mit einer Sonne, dann kannst du sagen: „Unser Lieblingselefant hat eine Sonne“. Dann nimmst du vom Holzelefanten, der vor der Kiste liegt, das Plättchen mit dem Kopf heraus und legst es mit aufgedeckter Sonne rechts oben auf der Holzkiste ab. Jeder Spieler (auch du selbst) kontrolliert die eigenen Karten und muss alle Karten, auf denen sich **keine** Sonne befindet, auf einen gemeinsamen Ablagestapel legen.

Nun ist der nächste Spieler an der Reihe und sagt etwa: „Unser Lieblingselefant hat eine Schlange links unten“ (und legt das Plättchen mit der Schlange auf die Holzkiste). Wieder kontrollieren alle ihre Handkarten und legen alle Karten ohne Schlange zurück auf den Ablagestapel.



Euer Lieblingselefant hat eine Sonne,  
eine Schlange und einen bedeckten Rücken



Diese Karten darfst du  
noch auß der Hand  
behalten

Diese Karten musst du ablegen,  
weil entweder die Schlange oder die Sonne  
fehlt oder der Rücken nicht bedeckt ist

Wer keine Karten mehr auf der Hand hat, scheidet für diese Runde aus. Die anderen spielen so lange weiter, bis nur noch ein Spieler Karten auf der Hand hat. Dieser bekommt als Belohnung genau so viele Holzplättchen vom Vorratsstapel, wie er noch Karten auf der Hand hat, maximal jedoch drei.

Die ausgelegten Plättchen auf der Kiste sind zur Kontrolle gedacht, ob die Karten, die der Sieger noch auf der Hand hat, tatsächlich alle Merkmale eures Lieblingselefanten enthalten.

Stimmen nicht alle Merkmale überein, erhält der Spieler keine Belohnung. Dafür bekommt aber jeder zuvor ausgeschiedene Spieler ein Elefantenplättchen vom Vorratsstapel.

Der vor der Holzkiste ausgelegte Holzelefant wird nun wieder zusammengesetzt. Die Karten werden neu gemischt und wieder gleichmäßig verteilt. Dann beginnt die nächste Runde mit dem linken Nachbarn des Startspielers der letzten Runde.

### **Spielende und Sieger:**

Wer zuerst 5 Holzplättchen gesammelt hat, gewinnt das Spiel.



Erschienen im Zoch Verlag

© 2004

Autoren: Théo Wagner und Jacques Zeimet - Illustration: Théo Wagner

Layout: Oliver Richtberg und Irene Saalfeld