

Anjana Gill

GLÜCKSELEFANT



Ein Spiel für 3-6 Glückssuchende ab 10 Jahren

SPIELIDEE

Glückselefant ist ein kommunikatives Kartenspiel voller positiver Impulse und unterhaltsamer Gespräche.

In jeder Runde wählt eine Person durch eine Karte ein Problem aus, zu dem die anderen Mitspielenden Lösungsvorschläge und

SPIELMATERIAL

- **75 Elefantenkarten** mit Lösungsansätzen



- **23 Problemkarten** mit jeweils 4 Problembeschreibungen



Gedankenanstöße abgeben. Aus all diesen Vorschlägen wird die passendste Karte gewählt und Punkte werden verteilt. Am Ende gewinnt jedoch nur, wer die beste Balance gefunden hat.

- **12 Oasenkarten** – pro Person einmal links, einmal rechts



- **12 Elefanten** – 6x grün, 6x lila



SPIELVORBEREITUNG

1) Nehmt euch jeweils **zwei Oasenkarten** und legt sie passend zu einer zusammenhängenden Landschaft aneinander.



2) Nehmt euch jeweils **einen grünen und einen lila Elefant** und stellt sie unter das Feld mit der 1 der entsprechenden Leisten eurer Oasen.



3) Mischt die **Elefantenkarten** und gebt allen jeweils **3 Karten auf die Hand**. Legt den Stapel für alle gut erreichbar in die Tischmitte.

4) Mischt den Stapel der **Problemkarten** und legt ihn neben den **Stapel** mit den Elefantenkarten.



5) Wer zuletzt einen Elefanten gesehen hat, **beginnt das Spiel** und zieht die oberste Problemkarte.



SPIELBLAUF

Hast du die Problemkarte gezogen, suchst du dir zunächst **eins der 4 Probleme** auf der Karte aus. Lege die Karte dann vor dir ab und **lies es einmal laut vor**. Alle anderen suchen nun aus ihren **Elefantekarten** auf der Hand den Lösungsansatz raus, der ihrer Meinung nach am besten zu deinem Problem passt. Diese Karten werden vor dir auf einem **verdeckten Stapel** gesammelt. Spielt ihr insgesamt mit 3 Personen, ziehst du noch eine Karte verdeckt vom Nachziehstapel und legst diese zu den ausgespielten Karten, ohne sie vorher anzusehen. Haben alle eine Karte auf diesen Stapel gelegt, nimmst du den gesamten **Stapel** und **mischst ihn** einmal gut durch. Danach ziehst du nacheinander die Karten vom Stapel und **liest** dabei die **Lösungsansätze für alle laut vor**.



Während dieser Phase dürfen die anderen sich nicht anmerken lassen, von wem welche Karte gelegt wurde. Hast du alle Lösungsansätze vorgelesen, **wählst du** nun den Lösungsansatz, der deiner Meinung nach **am besten** zu dem vorgelesenen Problem **passt**. Wer die **ausgewählte Karte** gespielt hat, darf nun mit dem **grünen Elefanten** ein Feld auf der Oasenkarte nach vorne gehen. **Alle anderen** ziehen ihren **lila Elefanten** ein Feld nach vorne. Sollte im Spiel zu dritt die zufällig gezogene Karte gewählt werden, gehen alle, die eine Karte ausgespielt haben, einen Schritt mit ihrem lila Elefanten nach vorne.



Beispiel: Lisa findet, die mittlere Elefantenkarte passt am besten zu ihrem ausgewählten Problem. Die Person, die diese Karte gelegt hat, darf mit der grünen Elefantenfigur ein Feld vorrücken, alle anderen ein Feld mit der lila Elefantenfigur.



Ab jetzt dürft ihr offen über die ausgespielten Karten und die getroffene Wahl sprechen und diskutieren. Danach werden alle Elefantenkarten der aktuellen Runde auf einen Ablagestapel gelegt. Alle, die in dieser Runde eine Elefantenkarte gespielt haben, **ziehen wieder auf 3 Handkarten nach**. Lass die Problemkarte vor dir neben deiner Oase liegen. Die Person, die **im Uhrzeigersinn** nach dir an der Reihe ist, zieht nun die **nächste Problemkarte** und beginnt damit die nächste Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn **alle zweimal** eine **Problemkarte** gezogen haben. Schaut nun, welcher **eurer beiden Elefanten** auf dem **niedrigeren Feld** steht. Das ist eure Punktzahl am Ende des Spiels. Wurden eure Karten während des Spiels genau so oft ausgewählt wie nicht ausgewählt, sind beide Elefanten nun in Balance und geben euch die bestmögliche Punktzahl. Wer die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel. Sollten mehrere Personen die höchste Punktzahl haben, gewinnen alle daran beteiligten Personen!



*Beispiel beim Spiel zu viert: **2 Punkte***



*Balance-Beispiel beim Spiel zu fünft: **4 Punkte***

