



7 Kühe

Spielanleitung :

Aus der Geschichte von Yusuf a.s.

Eines Nachts hatte der Pharao einen Traum und berichtete am nächsten Morgen seinen Hofbeamten: "Ich sah im Traum sieben fette Kühe, und dann kamen sieben magere Kühe und verschlangen die sieben fetten Kühe.

.....

"O Yusuf", sagte er, "enthülle mir die Bedeutung von diesem Traum, damit ich sie dem König mitteilen kann."

Yusuf erwiderte: "Dieser Traum ist äußerst wichtig für das ganze Land. Sieben Jahre lang wird nämlich der Nil genügend Wasser führen, so dass ganz Ägypten grünt und die Ernte reichlich wird. Alle werden genug zu essen und Früchte und Fleisch im Überfluss haben. Hütet euch aber, alles gleich zu verzehren. Ihr sollt vielmehr den größten Teil der Ernte als Vorrat aufspeichern. Denn gleich darauf werden sieben Hungerjahre kommen, wo ihr diese Vorräte dringend braucht, bis auf einen kleinen Teil, den ihr als Saatgut behalten sollt, denn danach wird es wieder genügend Wasser geben zum Säen und Ernten. Und nur Allah ist es, der den Menschen und Tieren Nahrung und Wasser gibt. So zeigt Allah die Wahrheit."

Quelle:

Geschichten der Propheten aus dem Qur'an; Islamisches Zentrum Hamburg e.V. DIE MOSCHEE

Das Spiel besteht aus 7 Kartenpaaren, auf denen sieben dünne und sieben dicke Kühe abgebildet sind.

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele dieser Kartenpaare zu gewinnen. Ein Kartenpaar besteht aus einer dicken und einer dünnen Kuh.

Dazu werden alle Kärtchen gemischt und verdeckt (mit der Rückseite nach oben) auf einem Tisch verteilt.

Nun darf jeder Mitspieler reihum zwei Kärtchen aufdecken. Das erste Kärtchen muss eine dünne Kuh sein, ansonsten ist der nächste Spieler an der Reihe. Wenn das erste aufgedeckte Kärtchen eine dünne Kuh ist, darf der Spieler das zweite Kärtchen aufmachen. Das zweite Kärtchen muss dann eine dicke Kuh sein. Werden 2 passende Karten aufgedeckt, hat der Spieler diese Karten gewonnen und darf sie damit behalten. Passen die Karten nicht zusammen, werden die Karten an derselben Stelle belassen, allerdings wieder umgedreht. Ganz gleich, ob das zweite Kärtchen richtig ist oder nicht, kommt danach der nächste Spieler dran.

Das Spiel ist beendet, wenn alle Kartenpaare gefunden worden sind. Sieger ist jener Spieler, der die meisten Karten sein Eigen nennt.