

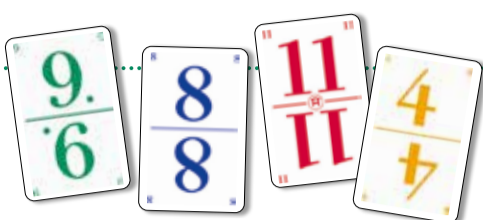
# Elfer raus!

HAUSSERS ® ORIGINAL

Design: DE Ravensburger, BuckDesign, KniffDesign (Spielanleitung)  
Redaktion: Tina Landwehr

## Inhalt

80 Zahlenkarten in 4 Farben  
mit den Werten von 1 bis 20.



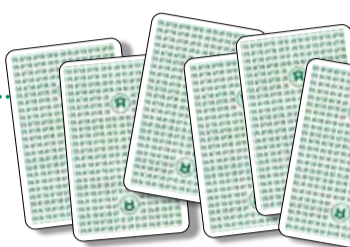
## Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, möglichst schnell seine Handkarten loszuwerden, indem er sie an vier verschiedene Zahlenreihen anlegt. Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

## Spielvorbereitung

Mischt alle 80 Karten gut und verteilt an jeden Spieler:

bei 2 und 3 Spielern	20 Karten
bei 4 Spielern	15 Karten
bei 5 Spielern	12 Karten
bei 6 Spielern	10 Karten



Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit. Jeder Spieler nimmt seine Karten nun so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

## Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der den roten 11er auf der Hand hat, beginnt das Spiel. Er legt ihn offen in die Tischmitte.

Hat niemand den roten 11er auf der Hand, beginnt der Spieler, der einen 11er in einer anderen Farbe hat. Dabei gilt die Reihenfolge Gelb, Grün, Blau. Hat niemand einen 11er auf der Hand, müssen die Karten neu gemischt und verteilt werden.

Wurde der erste 11er ausgelegt, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Er muss entweder



mindestens eine **Karte** passend **anlegen** (es dürfen beliebig viele Karten angelegt werden);

oder



falls er nicht legen kann, bis zu 3 **Karten** vom Nachziehstapel **ziehen**.

Danach ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



### Karte(n) anlegen

Der Spieler am Zug kann **beliebig viele Karten** aus seiner Hand an beliebige (auch unterschiedliche) Zahlenreihen anlegen, **mindestens aber eine**.

Dabei gelten folgende Legeregeln:

- Neue Reihen dürfen nur mit einem 11er begonnen werden.
- Die Farbe des ausliegenden 11ers bestimmt die Farbe der gesamten Reihe. *An den blauen 11er dürfen also z.B. nur blaue Zahlenkarten angelegt werden etc.*
- Jede Farbe bildet am Schluss eine fortlaufende Zahlenreihe von maximal 1 bis 20. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden.
- Auf der einen Seite jedes 11ers werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt; auf der anderen Seite jedes 11ers aufsteigend von 12 bis 20.

### Beispiel:

An die blaue 11 dürfen nur die blaue 10 und die blaue 12 angelegt werden. Die gelbe 9 darf nicht an die blaue 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen. Die blaue 15 darf nicht an die blaue 12 angelegt werden, da auf die 12 die 13 folgen muss.



Ihr dürft aus taktischen Gründen passende Karten auf der Hand zurückhalten. Jedoch **muss** jeder Spieler mindestens eine Karte ausspielen, wenn er kann.



### Karte(n) nachziehen

Kann ein Spieler keine Karte anlegen, muss er die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.

- Passt sie, muss er sie sofort anlegen. Sein Zug ist dann beendet.
- Passt sie nicht, muss er eine weitere Karte ziehen und wenn möglich anlegen. Dies wiederholt er so lange, bis er maximal 3 Karten gezogen hat.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein und der Spieler hat keine passende Karte, sagt er dies, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarte angelegt hat. Er ist der Gewinner.

Spielt ihr mehrere Partien, notiert ihr euch am besten die Punkte. Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte seiner verbliebenen Handkarten zusammen. *Hat er z.B. eine 19 und eine 2 übrig, erhält er 21 Punkte.*

Wer nach mehreren Partien die **wenigsten** Punkte erspielt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Tipps:

- Spielt ihr zu zweit, könnt ihr vor Beginn des Spiels eine Farbe komplett aussortieren und so mit nur 60 Karten spielen.
- Ist euer Tisch nicht groß genug, könnt ihr die Karten links und rechts des 11ers auch aufeinander stapeln anstatt sie nebeneinander zu legen.

Gewinner ist, wer als Erster alle seine Karten angelegt hat.

Jeder Spieler erhält, je nach Spieleranzahl, zwischen 10 und 20 Handkarten.

Mindestens eine Karte anlegen oder bis zu 3 Karten nachziehen.

Immer nur fortlaufend und farbpassend an andere Karten anlegen.

Wer seine letzte Karte anlegt, ist Sieger.