

Elfer raus! MASTER

HAUSSERS ORIGINAL

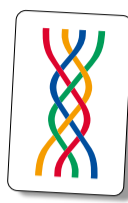
Die Master-Version des beliebten Spieleklassikers

Autor: Wolfgang Kramer
Illustration: Schwarzschild · Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)
Redaktion: Tina Landwehr

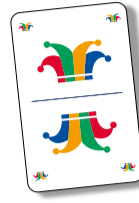
Inhalt



84 Zahlenkarten



15 Verbindungskarten



4 Joker



7 Bonuskarten

Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster alle seine Handkarten loszuwerden, indem er sie an vier verschiedenfarbige Zahlenreihen anlegt. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, endet das Spiel sofort. Wer dann die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.

Spieler mit den meisten Punkten am Ende ist Gewinner

Spielvorbereitung

Sucht aus den Karten die Verbindungskarten, die Bonuskarten und die vier Zahlenkarten mit den 11ern heraus.

Von den **Verbindungskarten** erhält jeder:

bei 2 und 3 Spielern	4 Karten
bei 4 und 5 Spielern	3 Karten
bei 6 Spielern	2 Karten



Diese Karten legt ihr vor euch ab.

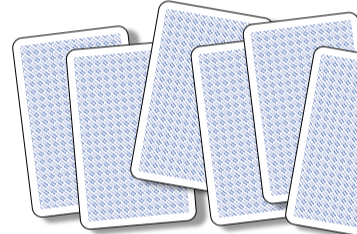
Übrig bleibende Verbindungskarten kommen aus dem Spiel.

Die **Bonuskarten** werden zunächst noch nicht benötigt; legt sie am Rand des Tisches bereit.

Legt die **vier 11er-Zahlenkarten** offen untereinander mit etwas Abstand in die Tischmitte (siehe Abbildung links). Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle. Von diesen Karten ausgehend werden im Laufe des Spiels Zahlenreihen von 1 bis 21 in den vier Farben ausgelegt; ihr braucht also genug Platz auf beiden Seiten der 11.

Mischt die restlichen **Zahlenkarten** mit den **Jokern** und verteilt an jeden Spieler:

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



Legt die übrig bleibenden 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 jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, kann entweder:

- **1 bis 4 Karten** aus seiner Hand an eine oder mehrere Zahlenreihen anlegen oder
- die **oberste Karte vom Nachziehstapel** ziehen.

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

1 bis 4 Karten anlegen

Der Spieler am Zug kann **bis zu 4 Karten** (Zahlenkarten und/oder Joker) aus seiner Hand an beliebige, also auch unterschiedliche Zahlenreihen anlegen. **Zusätzlich** kann er eine oder mehrere Verbindungskarten einsetzen.

Legeregeln:

- Die Farbe der ausliegenden 11 bestimmt die Farbe der ganzen Reihe. *An die rote 11 dürfen also z.B. nur rote Zahlenkarten angelegt werden.*
- Auf der einen Seite jeder 11 werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt; auf der anderen Seite jeder 11 aufsteigend von 12 bis 21.
- Jede Farbe bildet eine fortlaufende Zahlenreihe von 1 bis 21. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden (Ausnahme: Joker oder Verbindungskarten, siehe unten).

Solange der Nachziehstapel noch nicht aufgebraucht ist, ist das Anlegen freiwillig; es dürfen also z.B. aus taktischen Gründen Karten auf der Hand zurückgehalten werden. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, muss der Spieler am Zug mindestens 1 Karte anlegen, wenn er kann. Hat er keine passende Karte, sagt er dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Bonuskarten

Legt ein Spieler in einer der Zahlenreihen bei den Zahlen von 11 bis 1 **oder** von 11 bis 21 die letzte noch fehlende Karte, erhält er dafür eine Bonuskarte. Diese legt er offen vor sich ab. Am Ende des Spiels zählt jede Bonuskarte 11 Pluspunkte.



Joker

Ein Joker kann anstatt einer beliebigen Zahlenkarte gelegt werden. Er zählt dann als eine der bis zu 4 Karten, die die Spieler pro Spielzug anlegen dürfen.

Wer die entsprechende Zahlenkarte besitzt, kann seine Zahlenkarte gegen den Joker austauschen, wenn er an der Reihe ist. Dazu legt er seine Zahlenkarte an die Stelle des Jokers und nimmt den Joker auf die Hand.

Er kann ihn sofort oder in einem späteren Zug selbst anlegen. Jokerkarten, die ein Spieler bei Spielende noch auf der Hand hat, zählen je 11 Minuspunkte.

Zugmöglichkeit 1:
1 – 4 Handkarten (evtl. + Verbindungskarten) an beliebige Zahlenreihen anlegen

Legeregeln:
• nur farbgleich
• nur absteigend (kleiner 11) bzw. aufsteigend (größer 11)
• ohne Lücken (Ausnahmen: Joker und Verbindungskarten)

Joker dürfen passend ausgetauscht werden



Achtung!

Ein Joker kann **nur zusätzlich zum Legen** der 1 bis 4 Karten ausgetauscht werden! Wer also eine Karte nachzieht, kann im selben Zug keinen Joker austauschen.



Legeregeln für Joker:

- Kann ein Spieler keine Karte anlegen, hat aber einen Joker, muss er diesen nicht legen.
- Komplettiert ein Spieler einen Teil einer Reihe (entweder die letzte Karte von 1 bis 10 oder die letzte Karte von 12 bis 21) mit einem Joker, erhält er dafür eine Bonuskarte. Tauscht ein Spieler diesen Joker später aus, erhält er dafür keine Bonuskarte mehr.
- Joker können an Verbindungskarten angelegt werden und umgekehrt (siehe „Verbindungskarten“).
- In einem Spielzug dürfen auch mehrere Joker angelegt werden.
- Ein Spieler darf auch mit einem Joker als letzte Karte das Spiel beenden.

Verbindungskarten
„überbrücken“ fehlende Karten in Nachbarreihen, da von ihnen ausgehend angelegt werden darf

Verbindungskarten

Mit Verbindungskarten können fehlende Zahlen **anderer** Reihen „überbrückt“ werden. Sie werden ober- oder unterhalb von einer bereits ausliegenden Zahlenkarte oder einem Joker angelegt und führen immer zu einer Nachbarreihe. In der Nachbarreihe muss sofort die Karte mit derselben Zahl in der entsprechenden Farbe oder ein Joker angelegt werden. An diese Zahlenkarte/diesen Joker können weitere Zahlenkarten in beide Richtungen angelegt werden.



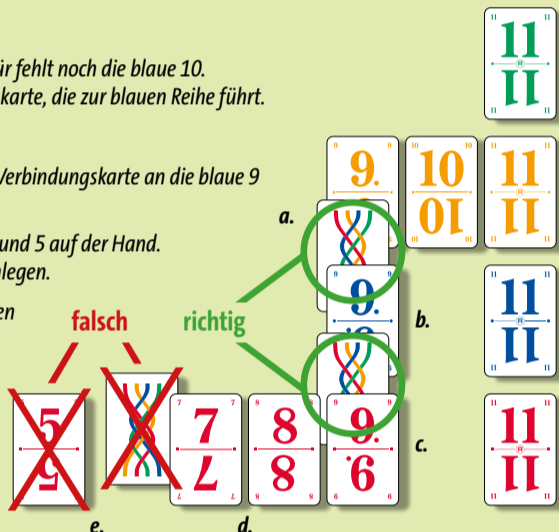
Verbindungskarten dürfen nicht als Joker eingesetzt werden (siehe Beispiel 1e).

Die Spieler dürfen in jedem Spielzug beliebig viele Verbindungskarten einsetzen. Diese zählen beim Auslegen nicht mit, können also zusätzlich zu den 1 bis 4 Karten gelegt werden. Das Ausspielen von Verbindungskarten ist freiwillig.

Hat ein Spieler am Ende des Spiels noch Verbindungskarten vor sich liegen, zählen diese weder Plus- noch Minuspunkte.

Beispiel 1:

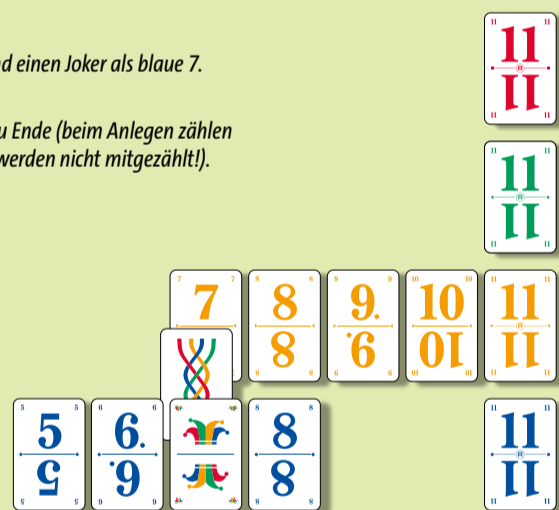
- Timo möchte seine blaue 9 anlegen, doch dafür fehlt noch die blaue 10. Er legt darum an die gelbe 9 eine Verbindungskarte, die zur blauen Reihe führt.
- Jetzt muss er sofort auch die blaue 9 anlegen.
- Da er auch die rote 9 hat, legt er eine weitere Verbindungskarte an die blaue 9 und kann jetzt auch noch die rote 9 anlegen.
- Nun ist Vera an der Reihe. Sie hat die rote 8, 7 und 5 auf der Hand. Die 8 und die 7 kann sie direkt an die rote 9 anlegen.
- Die 5 kann sie nicht mehr anlegen, da sie keinen Joker hat und sie eine Verbindungskarte nicht dafür benutzen darf.



Beispiel 2:

Lisa legt eine Verbindungskarte an die gelbe 7 und einen Joker als blaue 7. Nun kann sie noch die blaue 8, 6 und 5 legen.

Damit hat sie 4 Karten angelegt und ihr Zug ist zu Ende (beim Anlegen zählen nur Zahlenkarten und Joker, Verbindungskarten werden nicht mitgezählt!).



Zugmöglichkeit 2:
Oberste Karte vom Nachziehstapel nehmen

Oberste Karte vom Stapel ziehen

Kann oder **möchte** ein Spieler keine Karte(n) anlegen, muss er die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, **muss** der Spieler am Zug mindestens eine Karte anlegen, wenn er kann. Hat er keine passende Karte, sagt er dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte angelegt hat. Nun werden noch die Punkte für jeden Spieler ermittelt:

- Jede Bonuskarte zählt 11 Pluspunkte.
- Jede Karte, die ein Spieler noch auf der Hand hat, zählt so viele Minuspunkte, wie der Kartenwert angibt.
- Jeder Joker, den ein Spieler noch auf der Hand hat, zählt 11 Minuspunkte.

Wer nun die meisten Pluspunkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Tipp: Für längeren Spielspaß notiert euch einfach die Punkte und spielt so viele Partien, wie Spieler mitspielen!

Spieler mit höchster Punktzahl ist Gewinner