

# Elfer raus!

HAUSSERS® ORIGINAL

JUNIOR

Illustration: Nora Nowatzky  
Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)  
Redaktion: Tina Landwehr

## Inhalt

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

„Elfer raus! Junior“ beinhaltet zwei Spielformen: Das **Juniorspiel** für Kinder ab 6 Jahren und das klassische „Elfer raus!“-Spiel, dessen Regeln ihr im Anschluss an die Juniorregel findet. Außerdem könnt ihr noch viele weitere Spiele mit den „Elfer raus!“-Karten spielen, die in der **Variantenanleitung** zu finden sind.



## JUNIORSPIEL

Für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

### Ziel des Spiels

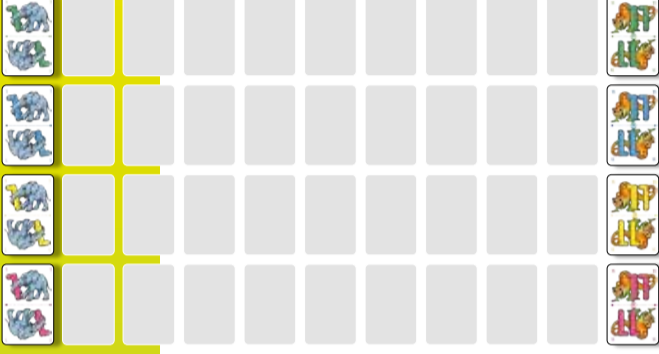
Jeder von euch bekommt Karten auf die Hand und versucht, sie als Erster loszuwerden. Die Karten legt ihr an vier verschiedenfarbige Zahlenreihen an. Es gewinnt, wer als Erster all seine Karten anlegen konnte.

### Spielvorbereitung

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 11 in den vier Farben. Sortiert alle übrigen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Nun sucht ihr alle Zahlenkarten mit den **1ern** und den **11ern** heraus. Legt die **1er-Zahlenkarten** offen untereinander aus. Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle.

Gewinner ist, wer als Erster alle seine Karten angelegt hat

Nur die Karten 1–11 in allen vier Farben benutzen; die 1 und 11 für jede Farbe auslegen



Legt nun die **11er-Zahlenkarten** in eine Reihe mit den farblich passenden **1er-Karten**.

Im Laufe des Spiels entsteht in jeder Farbe eine Zahlenreihe von 1 bis 11; ihr braucht also genug Platz zwischen den 1ern und den 11ern.

Pro Spieler 5 Karten

Mischt die restlichen **Zahlenkarten** und teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Die übrigen Karten legt ihr als Nachziehstapel bereit. Dabei muss die Zahlenseite der Karten nach unten zeigen. Nehmt nun eure Karten auf die Hand und passt auf, dass eure Mitspieler nicht hineinschauen können!

### Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Jüngste von euch beginnt. Wenn du an der Reihe bist, musst du



mindestens eine **Karte** aus deiner Hand an eine Zahlenreihe anlegen. Du kannst so viele Karten **anlegen**, wie du möchtest.



Kannst Du keine Karte legen, musst du eine **Karte** vom Nachziehstapel **ziehen**.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



### Karte(n) anlegen

Bist du an der Reihe, musst du mindestens eine Karte passend an eine Zahlenreihe anlegen. Du kannst so viele Karten anlegen, wie du möchtest. Dabei darfst du auch an unterschiedliche Zahlenreihen anlegen.

### Es gelten folgende Regeln:

- Die Farbe der ausliegenden 1 und 11 bestimmt die Farbe der ganzen Reihe. Zum Beispiel dürfen zwischen der roten 1 und der roten 11 nur rote Zahlenkarten angelegt werden.
- Karten dürfen nur an bereits ausliegende Karten angelegt werden. Jede Farbe bildet eine fortlaufende Zahlenreihe von 1 bis 11. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden. An eine 1 darf also nur eine 2 gelegt werden, an eine 11 nur eine 10 usw.

### Beispiel:

Die rote 4 darf nicht an die rote 1 angelegt werden, da auf die 1 die 2 folgen muss. An die rote 11 darf nur die rote 10 angelegt werden.

Die grüne 9 darf nicht an die rote 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen.



Du musst nicht immer alle Karten ausspielen, die du anlegen kannst. Du kannst auch Karten auf der Hand zurückbehalten, damit du in der nächsten Runde noch eine Karte legen kannst. Außerdem kannst du so auch deine Mitspieler daran hindern, Karten auszulegen. **Eine** Karte musst du aber immer anlegen, wenn es möglich ist.



### Karte ziehen

**Kannst** du keine Karte anlegen, musst du die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.

- Passt sie, musst du sie sofort anlegen. Danach ist dein Zug beendet.
- Passt sie nicht, sagst du dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hast du keine passende Karte und der Nachziehstapel ist aufgebraucht, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch seine letzte Handkarte angelegt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner!

**Tipp:** Für längeren Spielspaß spielt doch einfach mehrere Partien, zum Beispiel so viele Partien, wie Spieler mitspielen. Am Ende jeder Partie notiert ihr dann für jeden Spieler, der noch Karten auf der Hand hat, seine Punkte. Hierfür zählt ihr die Zahlen zusammen, die auf euren übrig gebliebenen Handkarten stehen. Zählt nach der vereinbarten Partienanzahl eure Punkte zusammen. Wer die **wenigsten** Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

### Beispiel:

Paul hat seine letzte Karte angelegt. Jetzt ist das Spiel sofort zu Ende. Seine Mitspieler haben noch folgende Karten auf der Hand:

Paul hat das Spiel gewonnen. Er bekommt 0 Punkte.

Tessa bekommt also  $9 + 5 + 2 = 16$  Punkte. Luca bekommt  $4 + 5 + 3 = 12$  Punkte. Hannah bekommt 8 Punkte.



Tessa

Luca

Hannah

# ELFER RAUS!

Für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

## 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.

## SPIELBLAUF

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 roten 11er dürfen also nur rote 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.

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, ausgehend von den jeweiligen 11ern.

### Beispiel:

An die rote 11 dürfen nur die rote 10 und die rote 12 angelegt werden. Die grüne 9 darf nicht an die rote 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen. Die rote 15 darf nicht an die rote 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 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.

© 2012/2016 Ravensburger Spieleverlag

www.ravensburger.com

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg  
Distribution CH: Carlit+Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

