

Inhalt

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

„Star Wars Elfer raus!“ beinhaltet zwei Spielformen: Das **Juniorspiel** für Kinder ab 6 Jahren und das klassische „**Elfer raus!**“ für Kinder ab 7 Jahren. Zudem gibt es noch zwei weitere Spielmöglichkeiten mit den coolen *Star Wars* Zahlenkarten.



1. JUNIORSPIEL Für 2–6 Spieler ab 6 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

Für die Juniorvariante benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 11 in den vier Farben. Sortiert die übrigen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Legt die vier Karten mit der Zahl 1 als Reihe untereinander aus. Die Reihenfolge der Farben spielt 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 mit etwas Abstand zueinander auslegen.



Jeder Spieler erhält 5 Handkarten.

Mindestens eine Karte ausspielen und anlegen.

Immer nur farbpassend und fortlaufend an andere Karten anlegen.

Daneben legt ihr die Karten mit der Zahl 11 in der gleichen Farbfolge untereinander aus. Im Laufe des Spiels ergänzt ihr die Zahlenreihen, daher müsst ihr genügend Platz zwischen der 1er-Reihe und der 11er-Reihe lassen.

Mischt die übrigen Karten und teilt jedem Spieler verdeckt 5 Handkarten aus. Die verbleibenden Karten legt ihr mit der Bildseite nach unten als Stapel bereit.

Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.



Karte(n) anlegen

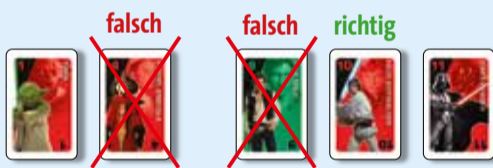
Bist du an der Reihe versuchst du mindestens eine deiner Karten an eine Zahlenreihe anzulegen. Du darfst jedoch auch mehrere Karten anlegen, wenn du möchtest.

Beim Anlegen der Karten gelten folgende Regeln:

- Es können nur Karten der gleichen Farbe in einer Reihe angelegt werden. So dürfen zwischen der roten 1 und der roten 11 nur rote Zahlenkarten abgelegt werden.
- Die Zahlenkarten dürfen nur fortlaufend angelegt werden. Es darf keine Zahl ausgelassen werden. An eine 1 darf nur die 2 angelegt werden, an die 11 nur die 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.



Karte nachziehen

Hast du keine passende Karte auf der Hand, musst du eine vom Nachziehstapel nehmen. Passt diese Karte, darfst du sie sofort anlegen. Passt die Karte nicht, behältst du sie auf der Hand und der nächste Spieler ist am Zug. Ist der Stapel aufgebraucht, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

Taktischer Tipp: Manchmal ist es vorteilhafter, nicht gleich alle passenden Karten auszuspielen, damit du in der nächsten Runde noch eine Karte legen kannst. Außerdem kannst du so auch deine Mitspieler am Ablegen ihrer Karten hindern.

Ende des Spiels

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

Wer nichts anlegen kann, muss eine Karte vom Stapel ziehen.

Wer seine letzte Karte zuerst anlegt, ist Sieger.

2. ELFER RAUS! Für 2–6 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

Nehmt eure Karten so auf die Hand, dass die anderen Spieler sie nicht einsehen können. Die übrigen Karten legt ihr verdeckt als Nachziehstapel bereit. Spielt ihr nur zu zweit, könnt ihr die 20 lila-blauen Karten komplett aussortieren und nur mit 60 Karten spielen.

SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der den **roten 11er (Darth Vader)** auf der Hand hat, beginnt. 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 folgende Reihenfolge: **Gelb, Grün, Lila-Blau.**

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

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



Hat kein Spieler einen 11er auf der Hand, müssen die Karten neu gemischt und verteilt werden. Wurde der erste 11er ausgelegt, ist sofort der nächste Spieler am Zug. Bist du an der Reihe, musst du

 **mindestens eine Karte passend anlegen.**

oder



falls du nicht legen kannst, **bis zu 3 Karten** vom Nachziehstapel **ziehen**.

 **Karte(n) anlegen**

Du darfst **beliebig viele Karten** aus deiner Hand an beliebige (auch unterschiedliche) Zahlenreihen anlegen. Aus taktischen Gründen darfst du auch Karten zurückhalten. **Mindestens eine Karte** aber musst du anlegen, wenn du kannst.

Beim Anlegen der Karten gelten folgende Regeln:

- Neue Reihen dürfen nur mit einem 11er begonnen werden.
- Die Farbe des ausliegenden 11ers bestimmt die Farbe der kompletten Reihe.
- Jede Farbe bildet am Schluss eine fortlaufende Zahlenreihe von maximal 1 bis 20. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden.
- Auf der einen Seite des 11ers werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt; auf der anderen Seite aufsteigend von 12 bis 20.

Mindestens 1 Karte anlegen oder Karten nachziehen.

Immer nur farbpassend und fortlaufend 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.



Karte(n) nachziehen

Kannst du keine Karte anlegen, musst du die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen. Passt sie, kannst du sie gleich anlegen. Damit endet dein Zug. Passt sie nicht, musst du eine weitere Karte ziehen und wenn möglich anlegen. Dies wiederholst du so lange, bis du maximal 3 Karten gezogen hast. Damit endet dein Zug. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kannst du keine Karte nachziehen und ausspielen.

Wer nicht anlegen kann, muss bis zu 3 Karten nachziehen.

Wer seine letzte Karte zuerst anlegt, ist Sieger.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarte angelegt hat. Dieser Spieler hat **gewonnen!**

3. WEITERE SPIELMÖGLICHKEITEN

Mogeln Für 3–6 Spieler ab 7 Jahren

Sortiert vor Spielbeginn folgende Karten aus:

- Bei 3 Spielern** 10 bis 20 aller Farben
- Bei 4 Spielern** 11 bis 20 aller Farben
- Bei 5 und 6 Spielern** 16 bis 20 aller Farben

Die Spieler versuchen ihre Karten möglichst schnell loszuwerden. Dabei dürfen sie auch mogeln, müssen aber aufpassen, nicht erwischt zu werden.

Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an die Spieler. Nehmt eure Karten verdeckt auf die Hand.

Ziel des Spiels ist es, als Erster alle Karten abzulegen.

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Er legt eine Karte mit der Zahl 1 **verdeckt** in die Tischmitte und sagt dabei laut „eins“. Der nächste Spieler legt nun eine Karte mit der Zahl 2 **verdeckt** darauf und sagt laut „zwei“, usw. Die Farben spielen beim Ablegen keine Rolle, wichtig ist nur die Zahlenfolge. Habt ihr keine passende Karte auf der Hand, dürft ihr mogeln! Legt einfach eine beliebige Karte auf den Stapel und behauptet, es wäre die richtige Zahl indem ihr laut die Zahl ansagt, die an der Reihe ist. Zweifelt ihr daran, dass ein Mitspieler die richtige Zahlenkarte abgelegt hat, ruft ihr „gemogelt“ und deckt die abgelegte Karte auf:

- Stimmt die Zahl, muss der Spieler, der gezweifelt hat, alle Karten des Stapels nehmen und verdeckt auf die Hand nehmen.
- Stimmt die Zahl nicht, muss der Spieler, der gemogelt hat, alle Karten des Stapels nehmen und verdeckt auf die Hand nehmen.

Habt ihr die Karten von 1 bis 9 (bei 3 Spielern), von 1 bis 10 (bei 4 Spielern), bzw. von 1 bis 15 (bei 5 und 6 Spielern) abgelegt und niemand hat Einspruch erhoben, dann wird der Stapel zur Seite gelegt und ihr beginnt mit einem zweiten Stapel. Ihr könnt auch versuchen, heimlich mehrere Karten abzulegen. Merken eure Mitspieler dies jedoch, müsst ihr alle Karten des Stapels aufnehmen. Es **gewinnt**, wer zuerst keine Karten mehr auf der Hand hat.

Zweikampf Für 2 Spieler ab 6 Jahren

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 20 in zwei Farben. Mischt die Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig an beide Spieler. Legt eure Karten als verdeckten Stapel vor euch ab.

Ziel des Spiels ist es, die meisten Karten zu ergattern.

Deckt beide gleichzeitig die oberste Karte eures Stapels auf. Wer die höhere Karte aufgedeckt hat, erhält beide Karten und legt sie offen zur Seite. Deckt ihr zwei gleiche Zahlen auf, muss jeder von euch noch eine weitere Karte aufdecken. Wer jetzt die höhere Karte hat, gewinnt alle aufgedeckten Karten.

Sobald ihr den Stapel einmal durchgespielt habt, endet das Spiel. **Gewonnen** hat, wer die meisten Karten ergattern konnte.

Die Spieler versuchen jeweils eine höhere Karte aufzudecken als der Mitspieler.

© & ™ Lucasfilm Ltd.
starwars.com

© 2015/2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

