

ELFER raus!

HAUSSERS® ORIGINAL

Design: Florentyna Butler, Heiner Buck, Gisela Kössler (Spielanleitung)
Art Direction: Chiara Bellavite
Redaktion: Tina Landwehr, Karoline Weber & Verena Weber



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

SPIELZIEL

Versucht möglichst schnell eure Handkarten loszuwerden, indem ihr sie an die vier verschiedenen Zahlenreihen anlegt. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 80 Karten gut und verteilt sie wie folgt:

2 und 3 Mitspielende:	20 Karten
4 Mitspielende:	15 Karten
5 Mitspielende:	12 Karten
6 Mitspielende:	10 Karten

Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Nehmt eure Karten nun so auf die Hand, dass nur ihr selbst sie einsehen könnt.

SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn.



Wer den **roten 11er** ■ auf der Hand hat, beginnt das Spiel und legt die Karte offen in die Tischmitte. Hat niemand den roten 11er auf der Hand, beginnt eine Person, die 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 die nächste Person an der Reihe.

Bist du an der Reihe, dann musst du



mindestens **eine Karte passend anlegen**

oder



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

Danach ist dein Zug beendet und die Person links von dir an der Reihe.

Karte(n) anlegen

Bist du am Zug, dann musst du **mindestens eine Karte** anlegen.
Wenn du möchtest, kannst du auch beliebig viele Karten an mehrere Zahlenreihen anlegen.

Dabei gelten folgende Legeregeln:

- Neue Reihen dürfen nur mit einem 11er begonnen werden.
- Die Farbe des ausliegenden 11ers bestimmt die Farbe der gesamten Reihe.
Zum Beispiel dürfen an den roten 11er nur rote Zahlenkarten angelegt werden.
- Links neben einem 11er werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt, rechts neben einem 11er von 12 bis 20 aufsteigend.
- Jede Farbe bildet am Schluss eine fortlaufende Zahlenreihe von maximal 1 bis 20. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden.

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.



Du darfst aus taktischen Gründen passende Karten auf der Hand **zurückhalten**. Jedoch **musst** du **mindestens eine Karte** ausspielen, wenn du kannst.

Karte(n) nachziehen

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

- Passt sie, musst du sie sofort anlegen und dein Zug ist damit beendet.
- 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. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein und du hast keine passende Karte, geht es direkt reihum weiter.

ENDE DES SPIELS

Sobald jemand die letzte Handkarte angelegt hat, ist das Spiel beendet und diese Person gewinnt das Spiel.

Spielt ihr mehrere Partien, notiert ihr euch am besten das Ergebnis. Zählt die Zahlenwerte eurer verbliebenen Handkarten zusammen und notiert die entsprechenden Minuspunkte. Hast du zum Beispiel eine 19 und eine 2 übrig, erhältst du 21 Minuspunkte. Wer nach mehreren Partien die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

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 nebeneinanderzulegen.