

ELFER raus!

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



VARIANTEN FÜR „ELFER RAUS!“

Spielweise mit „falschem“ Anfang

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch legt ihr vor Spielbeginn schon **die 20 und die 1** in allen vier Farben aus.

Von der 1 aus wird aufwärts und von der 20 abwärts angelegt.

Die 11 ist nun eine ganz normale Zahl und kann wie alle anderen auch erst gelegt werden, wenn eine anschließende Zahl (also eine 10 oder eine 12) ausliegt.

Drei mögliche Anfangszahlen

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch dürft ihr jede Reihe mit einer 10, 11 oder 12 beginnen.

Die erste ausgelegte Karte muss nicht mehr zwingend die rote 11 sein, sondern ihr könnt mit einer beliebigen Farbe beginnen.

Die jüngste Person beginnt mit dem Ausspielen einer 10, 11 oder 12.

Habt ihr zu Beginn keine dieser Karten, müsst ihr nach der Regel des Grundspiels Karten nachziehen.

Ihr müsst die einzelnen **Farbreihen nicht mit derselben Zahl** beginnen.

Beginnt ihr also die erste Farbreihe mit einer 10, kann die zweite trotzdem mit einer 11 oder 12 anfangen werden.

Beliebige Startkarte

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch lost ihr aus, wer startet.

Diese Person darf jetzt mit einer **beliebigen Karte das Spiel beginnen** und legt sie in die Tischmitte. Die nächste Person kann nun eine daran anschließende Karte legen oder eine **neue Farbreihe mit der gleichen Zahl** anfangen, mit der die erste Farbe begonnen wurde.

Die 11 ist eine ganz normale Zahl – sie kann also erst gelegt werden, wenn eine 10 oder 12 ausliegt (es sei denn, sie ist zufällig die Karte, mit der begonnen wurde).

Könnt ihr keine Karte legen, müsst ihr nach der Regel des Grundspiels Karten ziehen.

WEITERE SPIELE MIT DEN „ELFER RAUS!“-KARTEN

Überall anschließen (für 2 bis 6 Personen)

Verteile die Karten möglichst gleichmäßig an alle. Jede Person bildet aus ihren Karten einen **Stapel** und legt ihn verdeckt vor sich ab.

Wer zuerst am Tisch saß, beginnt und legt die oberste Karte offen in die Tischmitte. Dann deckt die folgende Person ihre oberste Karte auf und sieht sie sich an:

Hast du die **nächsthöhere Zahl** zu der Karte in der Tischmitte oder zu der ausliegenden Karte eines Ablagestapels einer anderen Person gezogen (erst ab 3. Zug möglich)? Dann lege deine gezogene Karte passend auf die entsprechend ausliegende Karte. **Die Farbe spielt dabei keine Rolle.**

Hast du eine passende Karte abgelegt, bist du gleich **noch einmal** an der Reihe. Du deckst so lange Karten auf und legst sie ab, wie du passende Karten ziehst. Kann eine Karte auf mehrere Stapel abgelegt werden, muss der Stapel in der **Tischmitte immer zuerst** bedient werden. Kann eine Karte auf mehrere Ablagestapel von verschiedenen Mitspielenden abgelegt werden, aber nicht in die Mitte, könnt ihr euch aussuchen, auf welchen Ablagestapel ihr die Karte legt. Nach der Zahl 20 wird wieder mit einer 1 weitergelegt.

Hast du **keine nächsthöhere Zahl** gezogen?
Dann lege deine gezogene Karte vor dir auf deinen Ablagestapel ab.

Nun sind alle anderen im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Schau bei deinen Mitspielenden genau hin und rufe **„Stopp!“**, wenn jemand eine Karte falsch legt. Nun dürfen alle dieser Person die **unterste Karte** ihres Nachziehstapels geben. Diese Karten werden dann verdeckt unter den Nachziehstapel der Person gelegt, die die nächsthöhere Zahl übersehen hat bzw. bei einer anderen Person anstatt in der Tischmitte angelegt hat.

Sobald du deinen eigenen Stapel mit den **verdeckten Karten aufgebraucht** hast, drehst du deinen eigenen Ablagestapel um und spielst mit diesem Stapel weiter. Es wird so lange gespielt, bis **alle Karten** auf dem Stapel in der **Tischmitte** liegen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr besitzt.

Mogeln (für 3 bis 6 Personen)

Für dieses Spiel benötigt ihr folgende Karten:

3 Mitspielende: 1 bis 9 aller Farben
4 Mitspielende: 1 bis 10 aller Farben
5 und 6 Mitspielende: 1 bis 15 aller Farben

Die restlichen Karten könnt ihr zurück in die Schachtel legen. Mischt die Karten, verteilt sie gleichmäßig an alle und nehmt die Karten auf die Hand. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

Wer zuletzt gemogelt hat, beginnt. Diese Person legt eine **Karte verdeckt** in die Tischmitte und behauptet, dass eine 1 gelegt wurde, indem sie laut **„eins“** sagt. Die folgende Person legt nun eine weitere Karte verdeckt auf die erste Karte und sagt „zwei“. Die nächste Person legt wieder eine Karte und sagt „drei“ usw., bis jemand bei der höchsten im Spiel befindlichen Zahl angekommen ist (3 Mitspielende = 9; 4 = 10; 5 und 6 = 15). Dann wird dieser Stapel zur Seite gelegt und kommt aus dem Spiel. Anschließend beginnt ihr mit einem zweiten Stapel.

Die Farben spielen für das Ablegen der Zahlen keine Rolle.

Glaubt ihr, dass die Person vor euch eine andere Karte hingelegt hat als behauptet, könnt ihr **„gemogelt“** rufen, wenn ihr an der Reihe seid.

Wer die Richtigkeit der Karte angezweifelt hat, deckt nun die zuletzt gelegte Karte auf:

- Stimmt die Zahl, muss die Person, die angezweifelt hat, alle Karten des Stapels nehmen.
- Stimmt sie nicht, bekommt die Person, die gemogelt hat, alle Karten des Stapels.

Habt ihr auf diese Weise Karten erhalten, nehmt ihr sie immer auf die Hand. Ihr könnt auch versuchen, heimlich mehrere Karten abzulegen. Merkt jemand dies, müsst ihr jedoch alle Karten des Stapels aufnehmen. Es gewinnt, wer zuerst **keine Karten mehr** hat.

Tipp: Wollt ihr es noch ein bisschen schwieriger machen, legt einfach vorher fest, dass ihr nur eine bestimmte Farbe ablegen dürft.

Ratefix (für 2 bis 4 Spieler)

Mischt alle Karten und verteilt etwa die Hälfte davon, so dass alle Mitspielenden gleich viele Karten haben. Legt diese als verdeckten Stapel vor euch ab. Die restlichen Karten legt ihr zurück in die Schachtel.

Alle schauen sich nun die **oberste Karte des eigenen Stapels** an und legen diese anschließend **verdeckt in die Tischmitte**.

In der ersten Runde beginnt die jüngste Person und versucht, die **Gesamtsumme** der in der Mitte liegenden Karten zu erraten. Auch die folgenden Personen geben **reihum einen Tipp** ab. Eine bereits genannte Zahl darf nicht erneut gewählt werden. Haben alle ihren Tipp abgegeben, werden die Karten umgedreht und ihre Werte zusammengezählt. Wer die **Zahl erraten hat oder ihr am nächsten gekommen ist** (hierbei spielt es keine Rolle, ob die Zahl über oder unter der Gesamtsumme liegt), erhält die Karten und legt sie neben dem eigenen Stapel offen vor sich ab. Bei Gleichstand bleiben die Karten in der Tischmitte als zusätzlicher Gewinn für die nächste Runde liegen. In diesem Fall beginnt die Person die nächste Runde, die die höchste Zahl genannt hat, ansonsten beginnt die Person, die die Karten bekommen hat.

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt worden sind. Wer am Schluss die **meisten Karten** besitzt, gewinnt das Spiel.

Schnipp Schnapp (für 2 bis 6 Personen)

Mischt alle Karten gut und verteilt sie vollständig an alle. Schaut euch vor Beginn des Spiels eure Karten an. Habt ihr bereits ein **Quartett** (vier gleiche Zahlen), sortiert sie aus und legt sie neben euch ab. Jedes Quartett zählt bei Spielende einen Punkt. Die restlichen Karten mischt ihr nochmals und legt sie als verdeckten Nachziehstapel vor euch.

Beginnend beim Startspieler deckt ihr nun nacheinander die oberste Karte auf und legt sie vor euch auf einen eigenen Ablagestapel vor euren Nachziehstapel, sodass alle die Karte deutlich sehen können.

Wird eine Zahl aufgedeckt, die bereits auf einem anderen Stapel offen liegt (sodass **zwei gleiche Zahlen offen ausliegen**), ruft ihr laut **„Schnapp“**.

Wer zuerst „Schnapp“ gerufen hat, bekommt nun die beiden Ablagestapel mit den gleichen Zahlen – alle anderen Stapel bleiben liegen.

Nun schaut du dir die gewonnenen Karten und die Karten von deinem eigenen Ablagestapel an. Du darfst alle Quartette aussortieren und zur Seite legen. Mische die restlichen Karten und lege sie verdeckt unter deinen Nachziehstapel.

Macht jemand einen Fehler, indem „Schnapp“ und „Schnipp“ (mehr zu „Schnipp“ im folgenden Absatz) verwechselt bzw. „Schnapp“ oder „Schnipp“ gerufen wurde, obwohl keine zwei gleichen Zahlen offenliegen, so muss der eigene Ablagestapel in die **Tischmitte** gelegt werden.

Deckt nun jemand die Zahl auf, die gerade auf diesem mittleren Stapel liegt, könnt ihr durch Rufen von **„Schnipp“** diesen Stapel erobern. Auch in diesem Fall erhältst du die in der Mitte liegenden Karten und die Ablagestapel mit den gleichen Zahlen. Aus den gewonnenen Karten und deinem eigenen Ablagestapel sortierst du die Quartette aus und legst die übrigen Karten unter deinen Nachziehstapel.

Hat jemand seinen **Kartenstapel vollständig aufgedeckt**, dreht er den Ablagestapel um, mischt die Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel wieder bereit. Wer keine Karten mehr hat, scheidet vorerst aus dem Spiel aus.

Ihr könnt aber durch das Gewinnen von „Schnipp“- oder „Schnapp“-Karten wieder ins Spiel einsteigen. Es gewinnt, wer **am Ende die meisten Quartette** sammeln konnte.

Ihr wollt es noch schwieriger?

Es gelten dieselben Regeln wie oben beschrieben bis auf folgende Änderung: Auf das Kommando eines Spielers „3-2-1-los“ decken nun alle Spieler gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf. Bei gleichen Karten wird wie oben beschrieben „Schnapp“ gerufen, bzw. „Schnipp“, wenn es um den Kartenstapel in der Mitte geht. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Quartette gesammelt hat.

Finde den Zwilling! (für 2 bis 6 Personen)

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 20 in **zwei Farben**. Jede Zahl ist also exakt zweimal im Spiel. Sortiert alle anderen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die Karten gut. Vor Beginn des Spiels zieht ihr eine Karte verdeckt und legt sie beiseite, ohne dass sich jemand die Karte ansehen darf. Somit gibt es nun **eine Karte** im Spiel, die **keinen Zwilling (gleiche Zahl)** hat und am Ende übrig bleibt.

Verteilt die übrigen Karten möglichst gleichmäßig an alle und nehmt diese auf die Hand. Habt ihr schon zu Beginn gleiche Zahlen auf der Hand, dürft ihr diese Zwillinge vor euch ablegen.

Die jüngste Person beginnt, **zieht geheim eine Karte** von der Person, die links neben ihr sitzt und steckt diese Karte zu ihren Handkarten hinzu. Anschließend ist die Person an der Reihe, von der gerade eine Karte gezogen wurde, und zieht ebenfalls eine Karte von der Person, die links neben ihr sitzt usw. Passt dabei immer auf, dass nur ihr selbst die Karte sehen könnt. Wer auf diese Weise zwei gleiche Zahlen erhält, hat einen Zwilling und legt diesen vor sich ab.

Gespielt wird, bis nur noch eine Person die letzte Karte ohne Zwilling auf der Hand hat. Diese Person hat die Runde verloren und darf dafür die nächste Runde beginnen.

Tipp: *Wollt ihr eine kürzere Partie spielen, sortiert zusätzlich alle Karten von 17 bis 20 aus, bevor ihr verdeckt eine Karte zieht und beiseite legt.*

Die höchste Karte gewinnt (für 2 bis 4 Personen)

Für dieses Spiel erhält jede Person die **Karten von 1 bis 11** einer Farbe und nimmt diese auf die Hand. Sortiert alle übrigen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel.

Nun legen alle **verdeckt eine Karte** in die Mitte und decken sie gleichzeitig auf. Wer die **höchste Karte** ausgespielt hat, gewinnt die ausgespielten Karten und legt sie zur Seite.

Gibt es mehrere höchste Karten (also Karten mit demselben Wert, die höher als die anderen ausgespielten Karten sind), werden die ausgespielten Karten zunächst zur Seite gelegt. Wer die nächsten Karten gewinnt, erhält diese Karten dazu. Sollte der Gleichstand bei eurer letzten zu spielenden Karte auftreten, kommen diese Karten aus dem Spiel.

Nach 11 Runden endet das Spiel. Wer nun die **meisten Karten** erspielt hat, gewinnt. Bei Gleichstand zählt ihr die Zahlen auf den Karten zusammen.

Die Person mit der höchsten Summe gewinnt.