

HAUSSERS ® ORIGINAL

Elfer raus!



Ravensburger

INHALT

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



ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, möglichst schnell seine Handkarten loszuwerden, indem er sie an vier verschiedene Zahlenreihen anlegt. Wem dies als Erstes gelingt, 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.

SPIELABLAUF

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 blauen 11er dürfen also nur blaue 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.

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.



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 Runden, 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 Runden 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 Tisches auch aufeinander stapeln anstatt nebeneinander legen.

Varianten für „Elfer raus!“

1. 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.

2. Drei mögliche Anfangszahlen

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch müsst ihr nicht mit der roten 11 beginnen. Alle Reihen dürfen nun mit einer 10, 11 oder 12 angefangen werden (die Reihenfolge der Farben spielt keine Rolle mehr). Der Spieler links vom Kartengeber beginnt mit dem Ausspielen einer 10, 11 oder 12 einer beliebigen Farbe. Besitzt er keine dieser Karten, muss er nach der Regel des Grundspiels Karten ziehen.

Die einzelnen Farbreihen müssen nicht mit derselben Zahl begonnen werden. Wird also die erste Farbreihe mit einer 10 begonnen, kann die zweite trotzdem mit einer 11 oder 12 anfangen.

3. Beliebige Startkarte

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch lost ihr einen Startspieler aus. Dieser darf jetzt mit einer beliebigen Karte das Spiel beginnen und legt sie in die Tischmitte.

Der nächste Spieler 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 der Startspieler beginnt).

Kann ein Spieler keine Karte legen, muss er nach der Regel des Grundspiels Karten ziehen.

Weitere Spiele mit den „Elfer raus!“- Karten:

Überall anschließen (für 2 bis 6 Spieler)

Verteilt die Karten möglichst gleichmäßig an alle Spieler. Bildet aus euren Karten einen Stapel und legt ihn verdeckt vor euch hin.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und legt nun seine oberste Karte offen in die Mitte des Tisches. Dann deckt der nächste Spieler seine oberste Karte auf und sieht sie sich an:

- Ist es die nächsthöhere Zahl, darf er sie auf die bereits ausliegende Karte legen. Die Farbe spielt dabei keine Rolle.
- Deckt er keine nächsthöhere Zahl auf, muss er die Karte offen vor seinen Stapel hinlegen.

Nun sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Sie müssen stets eine anschließende nächsthöhere Zahl entweder auf den Stapel in der Tischmitte legen oder auf den offen liegenden Stapel eines Mitspielers. Kann ein Spieler seine oberste Karte auf keinem der Stapel passend ablegen, muss er sie auf seinen eigenen offenen Stapel legen (auch wenn sie nicht passt). Kann ein Spieler eine nächsthöhere Zahl ablegen, ist er gleich noch einmal an der Reihe. Er deckt so lange Karten auf und legt sie ab, wie er passende Karten zieht (nächsthöhere Karte für den Stapel in der Mitte bzw. die Stapel der Mitspieler).

Sobald ein Spieler seinen Stapel mit den verdeckten Karten aufgebraucht hat, dreht er seinen offenen Stapel um und spielt mit diesem Stapel weiter. Übersieht ein Spieler, dass er eine passende Karte auf den Stapel in der Mitte oder den eines anderen Spielers hätte legen können, können die Mitspieler „Stopp!“ rufen. Jeder Mitspieler darf dann dem Spieler, der die passende Karte übersehen hat, die unterste Karte seines verdeckten Stapels geben. Die Karten legt der Spieler verdeckt auf seinen eigenen Stapel. Kann eine Karte auf mehrere Stapel abgelegt werden, muss der Stapel in der Mitte immer zuerst bedient werden. Kann eine Karte auf mehrere Stapel von verschiedenen Mitspielern abgelegt werden, aber nicht in die Mitte, kann sich der Spieler aussuchen, auf welchen Stapel er seine Karte legt.

Nach der Zahl 20 wird wieder mit einer 1 weitergelegt. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten auf dem Stapel in der Mitte des Tisches liegen. Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr besitzt.

Mogeln (für 3 bis 6 Spieler)

Sortiert vor Spielbeginn folgende Karten aus und legt sie in die Schachtel zurück:

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

Verteilt die Karten gleichmäßig an alle Spieler und nehmt die Karten auf die Hand. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Er legt eine Karte verdeckt in die Tischmitte und behauptet, dass er eine 1 gelegt hat, indem er laut „eins“ sagt. Der nächste Spieler legt nun eine seiner Karten verdeckt auf die erste Karte und sagt „zwei“. Der nächste Spieler legt eine Karte und sagt „drei“ usw., bis jemand bei „zwanzig“ angekommen ist. Die Farben spielen für das Ablegen der Zahlen keine Rolle.

Glaubt ihr, dass der Spieler vor euch mal nicht die passende Karte gelegt hat, könnt ihr „gemogelt“ rufen, wenn ihr an der Reihe seid.

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

- Stimmt die Zahl, muss er alle Karten des Stapels nehmen.
- Stimmt sie nicht, bekommt der Spieler die Karten, der gemogelt hat.

Habt ihr auf diese Weise Karten erhalten, legt ihr sie immer unter euren verdeckten Stapel.

Habt ihr die Karten bis „zwanzig“ abgelegt und niemand hat Einspruch erhoben, dann wird dieser Stapel zur Seite gelegt und kommt aus dem Spiel. Anschließend beginnt ihr 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 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 an alle Spieler, so dass jeder gleich viele Karten hat. Die restlichen Karten legt ihr beiseite. Sie werden in dieser Runde nicht mehr benötigt. Legt eure Karten als verdeckten Stapel vor euch ab.

Jeder Spieler schaut sich nun die oberste Karte seines Stapels an. Dann legen alle Spieler gleichzeitig diese Karte verdeckt in die Tischmitte. In der ersten Runde beginnt nun der Spieler links vom Kartengeber und versucht, die Gesamtsumme der in der Mitte liegenden Karten zu erraten. Auch die anderen Spieler geben reihum einen Tipp ab. Wer die Zahl errät oder ihr am nächsten kommt (hierbei spielt es keine Rolle, ob die Zahl über oder unter der Gesamtsumme liegt), erhält die Karten und legt sie getrennt von den anderen Karten offen vor sich ab. In der nächsten Runde rät nun der Spieler zuerst, der 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.

Zweikampf (für 2 Spieler)

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 20 in zwei Farben. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel. Mischt nun die Karten und verteilt sie gleichmäßig an beide Spieler. Jeder Spieler legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab.

Deckt beide die oberste Karte von eurem Stapel 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. Der Gewinner erhält dann alle Karten, um die gerade gespielt wurde. Sobald ihr den Stapel einmal durchgespielt habt, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat derjenige, der zum Schluss die meisten Karten gewonnen hat.

Tipp:

Für längeren Spielspaß spielt doch einfach so lange, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat. Habt ihr euren verdeckten Stapel durchgespielt, dreht ihr einfach eure offen liegenden, gewonnenen Karten um und spielt mit diesen weiter.

Farben sammeln (für 2 bis 6 Spieler)

Mischt alle Karten gut und verteilt sie wie folgt:

2 und 3 Spieler

9 Karten

4 und 5 Spieler

8 Karten

6 Spieler

7 Karten

Nehmt die Karten auf die Hand. Die restlichen Karten legt ihr verdeckt als Stapel in die Tischmitte. Zieht nun die obersten vier Karten und legt sie gut erreichbar für alle offen aus.

Euer Ziel ist es, eure Karten nach und nach so auszutauschen, dass ihr in einer Farbe möglichst viele Karten mit hohen Zahlen habt.

In der ersten Runde beginnt der Spieler links vom Kartengeber, dann jeweils der Verlierer der vorherigen Runde. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Bist du an der Reihe, musst Du entweder die oberste Karte vom verdeckten Stapel ziehen oder eine der vier ausliegenden Karten nehmen.

Anschließend legst du noch eine Karte aus deiner Hand offen ab, entweder auf eine der bereits offen ausliegenden Karten, oder auf die freigewordene Fläche, falls Du eine **einzel**n ausliegende Karte genommen hast. Es gibt im Spiel also immer vier offene Stapel, auf denen abgelegt bzw. von denen genommen werden kann.

Es darf immer nur die oberste Karte eines Stapels genommen werden.

Hat ein Spieler nur noch Karten **einer Farbe** auf der Hand, kann er, wenn er an der Reihe ist, am Ende seines Zuges „Schluss“ ansagen.

Nun werden noch die Punkte gezählt. Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte seiner Karten für jede Farbe einzeln zusammen. Von der Farbe, in der er die höchste Punktzahl erreicht hat, werden die Punkte notiert.

Wer nach mehreren Runden die höchste Punktzahl erreicht, gewinnt das Spiel.

Schnipp Schnapp (für 2 bis 6 Spieler)

Mischt alle Karten gut und verteilt sie vollständig an alle Spieler. 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.

Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel vor euch. Nun deckt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn die oberste Karte auf und legt sie vor sich auf den Tisch, so dass jeder die Karte deutlich sehen kann. Dies macht ihr so lange, bis eine Zahl zum Vorschein kommt, die bereits offen vor einem anderen Spieler ausliegt. Die dabei aufgedeckten Karten legt ihr übereinander, so dass im Laufe des Spiels vor jedem ein Stapel mit offenen Karten entsteht.

Deckt ihr eine Zahl auf, die auch bei einem anderen Spieler offen liegt, ruft ihr laut „Schnapp“. Wer zuerst „Schnapp“ gerufen hat, bekommt nun die aufgedeckten Kartenstapel der Mitspieler, die dieselbe Zahl oben auf ihrem Stapel liegen haben. Er schaut sich die gewonnenen Karten und seine eigenen ausgelegten Karten an. Ist ein Quartett dabei, sortiert er es aus und legt es zur Seite. Die restlichen Karten legt er mit der Rückseite nach oben unter seinen Stapel mit den verdeckten Karten.

Macht jemand einen Fehler, muss er seine offen liegenden Karten in die Tischmitte legen. Deckt nun jemand die Zahl auf, die oben auf diesem mittleren Stapel liegt, können alle Mitspieler durch Rufen von „Schnipp“ diesen Stapel erobern. Auch in diesem Fall erhält derjenige, der zuerst gerufen hat, die in der Mitte liegenden Karten, sortiert Quartette aus und legt die übrigen Karten unter seinen verdeckten Stapel.

Als Fehler gilt, wenn jemand aus Versehen „Schnapp“ oder „Schnipp“ ruft, es aber keine entsprechende Übereinstimmung gibt, und wenn jemand „Schnapp“ anstatt „Schnipp“ ruft oder umgekehrt.

Rufen mehrere Spieler gleichzeitig „Schnapp“ oder „Schnipp“, gilt der Ruf als unentschieden und die Spieler dürfen ihre ausgespielten Karten zu ihren unaufgedeckten zurücklegen.

Hat ein Spieler seinen Kartenstapel vollständig aufgedeckt, dreht er den offenen Stapel um, mischt die Karten und beginnt von Neuem.

Wer all seine Karten verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus. Er kann aber durch das Gewinnen von „Schnipp“-Karten wieder ins Spiel einsteigen. Es gewinnt, wer am Ende die meisten Quartette sammeln konnte.

Variante:

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 Karten erobert hat.

Schwarzer Peter (für 2 bis 6 Spieler)

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 20 in zwei Farben. Somit gibt es jede Zahl 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.

Die gleiche Zahl der anderen Farbe, die noch im Spiel ist, ist nun der „Schwarze Peter“.

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

Jetzt darf der Spieler links vom Kartengeber bei seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen. Anschließend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und zieht ebenfalls eine Karte bei seinem linken Nachbarn usw.

Wer auf diese Weise zwei gleiche Zahlen erhält, legt diese vor sich ab. Gespielt wird, bis nur noch ein Spieler den „Schwarzen Peter“ auf der Hand hat. Dieser Spieler hat das Spiel verloren.

Tipps:

Ihr könnt euch vorher auf eine „Strafe“ für den Verlierer einigen. Zum Beispiel muss der Verlierer eine kleine Aufgabe erfüllen oder er bekommt einen schwarzen Punkt auf die Nase gemalt.

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

Die höchste Karte gewinnt (für 2 bis 4 Spieler)

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

Nun legen alle Spieler verdeckt eine Karte in die Mitte und decken sie gleichzeitig auf. Wer die höchste Karte ausgespielt hat, bekommt 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. Derjenige, der die nächsten Karten gewinnt, erhält diese Karten dazu.

Sollte der Gleichstand bei eurer letzten zu spielenden Karte auftreten, kommen diese Karten aus dem Spiel.

Es wird so lange gespielt, bis keiner mehr Karten auf der Hand hat. Gewonnen hat, wer am Ende die meisten Karten erspielt hat.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com