

ELFER raus! SPECIAL



Seit über 100 Jahren bringt *Elfer raus!* auf unterhaltsame Weise Generationen zusammen. Diese hochwertige Sonderausgabe des großen Klassikers enthält zusätzlich 6 Sonderkarten für 3 neue Spielvarianten.

HAUSSERS © ORIGINAL

Inhalt:

80 Zahlenkarten in 4 Farben mit den Zahlen von 1 bis 20 plus 6 Sonderkarten

Design: Florian Heinke, Steffi Hahn
Art Direction: Julia Simon
Redaktion: Wolfram Reichwein

SPIELZIEL

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

SPIELVORBEREITUNG

Für die Grundvariante legt ihr die 6 Sonderkarten beiseite. Mischt die restlichen 80 Karten gut und verteilt sie wie folgt:

2 und 3 Personen:	20 Karten
4 Personen:	15 Karten
5 Personen:	12 Karten
6 Personen:	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, musst du



mindestens **eine Karte passend anlegen**

oder



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

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



Karte(n) anlegen

Bist du am Zug, musst du **mindestens eine Karte anlegen**. Wenn du möchtest, kannst du auch beliebig viele Karten an eine oder 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 gelbe 11 dürfen nur die gelbe 10 und die gelbe 12 angelegt werden.
- Die blaue 9 darf nicht an die gelbe 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen.
- Die gelbe 15 darf nicht an die gelbe 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, wirst du übersprungen.

ENDE DES SPIELS

Sobald jemand seine 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:

- In der klassischen Wertung zählt ihr die Zahlenwerte eurer verbliebenen Handkarten zusammen und notiert die entsprechenden Minuspunkte. *Hast du zum Beispiel eine 19 und eine 5 übrig, erhältst du 24 Minuspunkte.*
- Alternativ empfehlen wir, einfach jede verbliebene Handkarte als **einen** Minuspunkt zu werten. *Für die 19 und die 5 erhältst du dann also 2 Minuspunkte.*

Einigt euch vorab, wie viele Partien ihr spielen wollt. Wer danach 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 überlappend auslegen oder stapeln, anstatt sie nebeneinanderzulegen.

SONDERKARTEN

Die vorliegende Ausgabe enthält 6 exklusive Sonderkarten für 3 neue Spielvarianten. Ihr könnt sie nach Belieben mit ins Spiel nehmen, auch in Kombination. Es gelten dann folgende Zusatzregeln:



Die Bunte 11

Die Bunte 11 sorgt für einen leichteren Spielstart. Legt sie noch vor dem Verteilen der Handkarten als erste Karte in die Mitte.

Du beginnst, wenn du von deinem 11. Geburtstag weniger weit entfernt bist als alle anderen von ihrem.

Hast du eine 10 oder eine 12 in beliebiger Farbe, darfst du diese sofort an die Bunte 11 anlegen. Die Farbe der ersten angelegten Karte bestimmt von nun an die Farbe dieser Reihe.



Hast du weder eine 11 noch eine 10 oder 12, ziehst du sofort bis zu 3 Karten nach wie in der klassischen Spielregel.

Wann immer du einen andersfarbigen 11er auf der Hand hast, kannst du jederzeit entscheiden, ob du damit wie gewohnt eine neue Reihe aufmachst oder mit ihm die Bunte 11 ersetzt. Sobald an der Bunten 11 schon eine andere Karte anliegt, muss dein 11er hierfür natürlich die passende Farbe haben.

Die freie Bunte 11 darfst du nun auf die Hand nehmen und damit jederzeit eine Reihe in einer noch nicht ausliegenden Farbe beginnen. Sobald alle 4 anderen 11er ausgespielt sind, nimmst ihr die Bunte 11 aus dem Spiel.



Verbindungsjoker

Die 3 Verbindungsjoker werden vor dem Austeilen der Handkarten in den Kartenstapel eingemischt.

Wer sie auf der Hand hat, darf sie in seinem Zug auf zwei Arten einsetzen:

- Entweder als Joker innerhalb einer Reihe, um als Platzhalter für eine beliebige Karte zu dienen,



- oder als Brücke, um fehlende Zahlen einer angrenzenden Reihe zu überspringen.



Im zweiten Fall wird der Verbindungsjoker ober- oder unterhalb einer ausliegenden Zahlenkarte ausgelegt, um eine **dort bereits bestehende** Nachbarreihe zu ergänzen. Dadurch dürfen auch Lücken entstehen (siehe Bild).

Sobald ein Verbindungsjoker ausliegt, dürfen links und rechts davon weitere passende Zahlenkarten in der jeweiligen Reihenfarbe angelegt werden. Ebenso darf der Verbindungsjoker jederzeit durch diejenige Zahlenkarte ersetzt werden, deren Platz er einnimmt.

Wer die entsprechende Zahlenkarte legt, nimmt den Verbindungsjoker auf die Hand und darf ihn ab sofort wieder beliebig als Platzhalter oder Brücke einsetzen.

Es darf jedoch zu keinem Zeitpunkt ein Verbindungsjoker direkt neben einen anderen gelegt werden. Außerdem ist es für einen gültigen Zug nicht ausreichend, lediglich eine oder mehrere Karten auszutauschen.

In der Punktwertung zählen die Verbindungsjoker 11 Minuspunkte in der klassischen Zählweise bzw. 1 Minuspunkt in der alternativen Wertung.



Tauschkarten

Die Tauschkarten könnt ihr verwenden, wenn ihr das Spiel **zu zweit** spielt. Ihr erhaltet beide jeweils eine Tauschkarte und legt diese verdeckt vor euch aus.

Konntest du selbst nach 3x Nachziehen nichts anlegen, drehst du zum Abschluss dieses Zuges deine Tauschkarte um. Sollte diese schon auf der umgedrehten Seite liegen, bleibt es dabei. In einem **beliebigen Folgezug** darfst du nun die Tauschkarte einmalig verwenden, um **bis zu 3 Handkarten** durch neue vom Nachziehstapel zu ersetzen.

Danach legst du die abgelegten Karten unter den Nachziehstapel und drehst deine Tauschkarte wieder auf die Rückseite. Kannst du später erneut nach 3x Nachziehen nichts anlegen, verfährt du auf dieselbe Weise.

Unser Verbindungsjoker ist eine Weiterentwicklung der Sonderkarten aus *Elfer raus! Extra*, mit freundlicher Genehmigung von Wolfgang Kramer.