

HAUSSERS ® ORIGINAL

# Elfer raus!



Ravensburger® Spiele Nr. 27 145 0  
Das beliebte Kartenspiel für 2-6 Spieler von 6-99 Jahren.  
Design: Kinetic

**Inhalt:** 80 Zahlenkarten  
(in 4 verschiedenen Farben mit den Werten von 1 bis 20)

„StarWars 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  
weitere Spielmöglichkeiten mit den coolen StarWars  
Zahlenkarten.

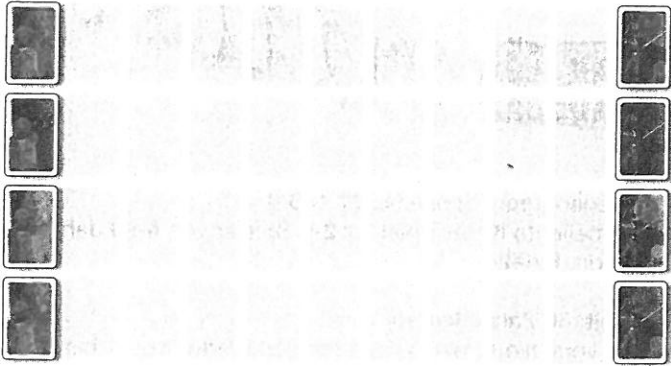
### **Juniorspiel Elfer Raus!**

Für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren.

### **Spielvorbereitung**

Für die Junior-Variante von „Elfer raus!“ 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 unterein-  
ander aus. 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 (siehe Abbildung).



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

**Ziel des Spiels** ist es, seine Karten an die Zahlenreihen anzulegen, um als Erster seine Karten loszuwerden.

#### Spielverlauf

Der Jüngste von euch beginnt, dann geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

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.

2

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 gelegt werden, an die 11 nur die 10, usw.



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.

#### 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.

**Das Spiel endet**, sobald der erste Spieler alle seine Karten ablegen konnte.

Dieser Spieler ist der **Gewinner!**

3

## Elfer Raus!

Für 2 – 6 Spieler ab 7 Jahren

**Ziel des Spiels** ist es, seine Karten an die verschiedenen Zahlenreihen anzulegen, um als Erster seine Karten loszuwerden.

#### Spielvorbereitung

Mischt alle 80 Karten und verteilt sie an die Mitspieler:

Bei **2 und 3 Spielern** erhält jeder **20 Karten**

Bei **4 Spielern** erhält jeder **15 Karten**

Bei **5 Spielern** erhält jeder **12 Karten**

Bei **6 Spielern** erhält jeder **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 zu zweit**, könnt ihr die 20 lila Karten komplett aussortieren und nur mit 60 Karten spielen.

#### Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeiger. Der Spieler, der den roten 11er (Darth Vader) auf der Hand hat, beginnt und legt diese Karte 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 Rangfolge Gelb, Grün, Lila. Hat kein Spieler einen 11er auf der Hand, müssen die Karten neu gemischt und verteilt werden.

Der nächste Spieler setzt das Spiel fort, indem er entweder:

- Eine passende Karte an den ausliegenden 11er anlegt (links eine gleichfarbige 10 oder rechts eine gleichfarbige 12).
- Einen weiteren 11er auslegt und somit eine neue Reihe eröffnet.
- Bis zu 3 Karten vom Nachziehstapel zieht, falls er keine passende Karte auf der Hand hat.

Wenn du am Zug bist, darfst du beliebig viele Karten an die verschiedenen Zahlenreihen anlegen (du darfst auch Karten zurückbehalten), mindestens eine Karte musst du aber anlegen. Wie bei beim „Junior Elfer raus!“ gelten beim Anlegen der Karten folgende Regeln:

- Es können nur Karten der gleichen Farbe in einer Reihe angelegt werden.
- Die Zahlenkarten dürfen nur fortlaufend angelegt werden, es darf keine Zahl ausgelassen werden.

Hast du keine passende Karte auf der Hand, ziehst du eine vom Nachziehstapel. Passt diese Karte, legst du sie ab und damit ist dein Zug beendet. Passt diese Karte nicht, ziehst du eine oder zwei weitere Karten vom Nachziehstapel und legst sie an eine Reihe an. Passt auch die 3. gezogene Karte nicht, kannst du in dieser Runde keine Karte ablegen. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kannst du keine Karte nachziehen und ausspielen.

**Das Spiel endet**, sobald der erste Spieler alle seine Karten ablegen konnte.  
Dieser Spieler ist der **Gewinner!**

## Weitere Spielmöglichkeiten:

### Mogeln

Für 3 – 6 Spieler ab 7 Jahren

### Spielvorbereitung

Je nach Spieleranzahl müsst ihr zunächst einige Karten aussortieren:

Bei **3 Spielern** die Karten mit den Zahlen 10 – 20 aller Farben; ihr spielt nur mit den Karten von 1 – 9 aller Farben.

Bei **4 Spielern** die Karten 11 – 20 aller Farben; ihr spielt mit den Karten von 1 – 10.

Bei **5 und 6 Spielern** sortiert ihr die Karten mit den Zahlen von 16 – 20 aus; ihr spielt mit den Karten von 1 – 15 aller Farben.

Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an die Mitspieler.

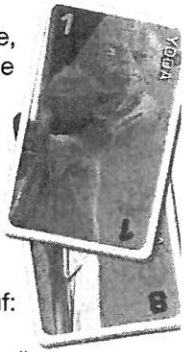
**Ziel des Spiels** ist es, als Erster alle Karten abzulegen.

### Spielverlauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt und legt eine Karte mit der Zahl 1 verdeckt in die Tischmitte. Dabei sagt er laut „eins“. Der nächste Spieler legt nun eine Karte mit der Zahl 2 verdeckt darauf und sagt laut „zwei“, usw.

6

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 verdeckt auf den Stapel und behauptet, es wäre die richtige Karte indem ihr laut die Zahl ansagt, die an der Reihe ist. Zweifelt ihr daran, dass ein Mitspieler die richtige Zahlenkarte abgelegt hat, so ruft ihr „gemogelt“ und deckt die abgelegte Karte auf:



- Ist es die richtige Karte, muss der „Zweifler“ alle Karten des Stapels nehmen.
- Ist es nicht die richtige Karte, muss der „Mogler“ alle Karten des Stapels nehmen.

Habt ihr die Karten von 1 bis 9 (bei drei Spielern), von 1 bis 10 (bei vier Spielern), bzw. von 1 bis 15 (bei fünf und sechs Spielern) abgelegt, beginnt ihr einfach mit einem neuen Stapel.

**Gewonnen** hat der Spieler, der zuerst alle Karten abgelegt hat.

## Zweikampf

Für 2 Spieler ab 6 Jahren

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

### Spielvorbereitung

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 – 20 in

7

zwei Farben. Mischt die Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig an beide Spieler. Legt eure Karten verdeckt als Stapel vor euch ab.

### Spielverlauf

Ihr deckt 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 Karten mit gleichem Wert auf, muss jeder sofort eine weitere Karte aufdecken. Wer jetzt die höhere Karte hat, gewinnt alle aufgedeckten Karten.

**Das Spiel endet**, sobald ihr die letzte Karte eures Stapels ausgespielt habt.

**Gewonnen** hat, wer die meisten Karten ergattert hat.

© 2015 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9

