



# Elfer raus!

HAUSSERS® ORIGINAL

Ravensburger® Spiele Nr. 20 788 6  
Design: Ideenfabrik / Britta Hurter

## Inhalt

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

Das Kartenspiel „FC Bayern München 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 FCB-Zahlenkarten.



## 1. Juniorspiel Elfer Raus!

Für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

### Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht möglichst schnell seine Handkarten loszuwerden, indem er sie an die vier verschiedenen Zahlenreihen anlegt. Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

### 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 (Manuel Neuer) als Reihe untereinander aus.

Die Reihenfolge der Farben ist beliebig. Daneben legt ihr die vier 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.

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

### Spielablauf

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



#### Karte(n) anlegen

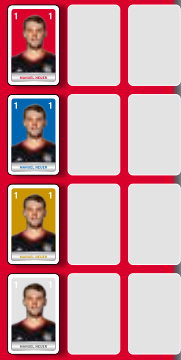
Bist du an der Reihe, versuchst du mindestens eine deiner Karten an eine Zahlenreihe anzulegen. Du darfst jedoch auch mehrere Karten anlegen, wenn du möchtest.

#### 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.

Gewinner ist, wer als Erster alle seine Karten angelegt hat.

Nur die Karten 1-11 in allen vier Farben benutzen; die 1 und 11 für jede Farbe mit etwas Abstand zueinander auslegen.



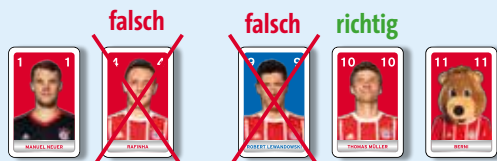
Jeder Spieler erhält 5 Handkarten.

Mindestens eine Karte ausspielen und anlegen.

Immer nur farbpassend und fortlaufend an andere Karten anlegen.

#### Beispiel:

Die rote 4 darf nicht an die rote 1 angelegt werden, da auf die 1 die 2 folgen muss. An die rote 11 darf nur die rote 10 angelegt werden. Die blaue 9 darf nicht an die rote 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen.



#### Karte nachziehen

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. Ist der Stapel aufgebraucht, kannst du keine Karte ziehen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**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.

### Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarte ablegt hat. Dieser Spieler ist der **Gewinner!**

Wer nichts anlegen kann, muss eine Karte vom Stapel ziehen.

Wer seine letzte Karte zuerst anlegt, ist Sieger.

## 2. ELFER RAUS!

Für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

### Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht möglichst schnell seine Handkarten loszuwerden, indem er sie an die vier verschiedenen Zahlenreihen anlegt. Wer dies als Erster schafft, gewinnt das Spiel.

### 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 grauen Karten komplett aussortieren und nur mit 60 Karten spielen.

### SPIELBLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeiger. Der Spieler, der den **roten 11er (Maskottchen Berni)** 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 **Gold, Blau, Grau**. Hat kein Spieler einen 11er auf der Hand, müssen die Karten neu gemischt und verteilt werden.

Gewinner ist, wer als Erster alle seine Karten angelegt hat.

Jeder Spieler erhält, je nach Spieleranzahl, zwischen 10 und 20 Handkarten.



Nachdem der erste 11er ausgelegt wurde, ist sofort der nächste Spieler am Zug. Bist du an der Reihe, musst du

## **mindestens eine Karte** passend anlegen

oder



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

## **Karte(n) anlegen**

Du darfst du **beliebig viele Karten** an die verschiedenen Zahlenreihen anlegen. Aus taktischen Gründen darfst du auch Karten zurückhalten. **Mindestens eine Karte** musst du aber anlegen, wenn du kannst.

### **Beim Anlegen der Karten gelten folgende Regeln:**

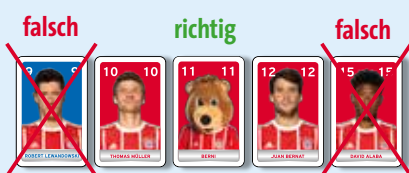
- Neue Reihen können nur mit einem 11er begonnen werden.
- Die Farbe des ausliegenden 11ers bestimmt die Farbe der kompletten Reihe.
- Die Zahlenkarten dürfen nur fortlaufend angelegt werden, es darf keine Zahl ausgelassen werden.
- Auf der einen Seite des 11ers werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt; auf der anderen Seite aufsteigend von 12 bis 20.

Mindestens 1 Karte anlegen oder Karten nachziehen.

Immer nur farbpassend und fortlaufend an andere Karten anlegen, ausgehend von den jeweiligen 11ern.

### **Beispiel:**

An die rote 11 dürfen nur die rote 10 und die rote 12 angelegt werden. Die blaue 9 darf nicht an die rote 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen. Die rote 15 darf nicht an die rote 12 angelegt werden, da auf die 12 die 13 folgen muss.



## **Karte(n) nachziehen**

Kannst du keine passende Karte anlegen, ziehst du die oberste Karte vom Nachziehstapel. Passt sie, dann legst du sie gleich an. Damit endet dein Zug. Passt sie nicht, musst du eine, maximal zwei, weitere Karten ziehen und wenn möglich anlegen. Passt auch die 3. gezogene Karte nicht, kannst du in dieser Runde keine Karte ablegen und dein Zug ist zu Ende. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kannst du keine Karte(n) mehr nachziehen und ausspielen.

Wer nicht anlegen kann, muss bis zu 3 Karten nachziehen.

Wer seine letzte Karte zuerst anlegt, ist Sieger.

## **Ende des Spiels**

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarten anlegt hat. Dieser Spieler hat **gewonnen!**

# **3. WEITERE SPIELMÖGLICHKEITEN**

## **Foul** Für 3 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

Je nach Spieleranzahl müsst ihr vor Spielbeginn einige Karten aussortieren:

**Bei 3 Spielern** die Karten **10 bis 20 aller Farben**

→ Ihr spielt mit den Karten von 1 bis 9 aller Farben

**Bei 4 Spielern** die Karten **11 bis 20 aller Farben**

→ Ihr spielt mit den Karten von 1 – 10 aller Farben

**Bei 5 und 6 Spielern** die Karten **16 bis 20 aller Farben**

→ Ihr spielt mit den Karten von 1 – 15 aller Farben

Die Spieler versuchen ihre Karten möglichst schnell loszuwerden. Dabei dürfen sie auch mogeln, müssen aber aufpassen, nicht erwischt zu werden.

Mischt die Karten und verteilt sie gleichmäßig an die Spieler. Nehmt eure Karten verdeckt auf die Hand.

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

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der älteste Spieler beginnt. Er legt eine Karte mit der Zahl **1 verdeckt** in die Tischmitte und sagt dabei laut „eins“. Der nächste Spieler legt nun eine Karte mit der Zahl **2 verdeckt** darauf und sagt laut „zwei“, usw. Die Farben spielen beim Ablegen keine Rolle, wichtig ist nur die Zahlenfolge. Habt ihr keine passende Karte auf der Hand, dürft ihr Foul spielen! Legt einfach eine beliebige Karte auf den Stapel und behauptet, es wäre die richtige Zahl indem ihr laut die Zahl ansagt, die an der Reihe ist. Zweifelt ihr daran, dass ein Mitspieler die richtige Zahlenkarte abgelegt hat, ruft ihr „Foul“ und deckt die abgelegte Karte auf:

- Stimmt die Zahl, muss der Spieler, der gezweifelt hat, alle Karten des Stapels nehmen und verdeckt auf die Hand nehmen.
- Stimmt die Zahl nicht, muss der Foul Spieler, alle Karten des Stapels nehmen und verdeckt auf die Hand nehmen.

Habt ihr die Karten von 1 bis 9 (bei 3 Spielern), von 1 bis 10 (bei 4 Spielern), bzw. von 1 bis 15 (bei 5 und 6 Spielern) abgelegt und niemand hat Einspruch erhoben, dann wird der Stapel zur Seite gelegt und ihr beginnt mit einem zweiten Stapel.

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

## **Zweikampf** Für 2 Spieler ab 6 Jahren

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 20 in zwei Farben. Mischt die Karten gut durch und verteilt sie gleichmäßig an beide Spieler. Legt eure Karten als verdeckten Stapel vor euch ab.

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

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 noch 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.

Die Spieler versuchen jeweils eine höhere Karte aufzudecken als der Mitspieler.

© FC Bayern München 2017/2018

© 2017 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

