

Spielvariante

Alle Regeln bleiben bestehen und werden wie folgt ergänzt:



Legt ein Spieler ein Symbolplättchen, darf er anschließend sofort ein beliebiges seiner Zahlen- oder Jokerplättchen auf den Spielplan legen, ohne dabei die Legeregeln beachten zu müssen. Dieses Zahlenplättchen zählt nicht zum 3-Plättchen-Legelimit.

Spielvorbereitung

Gebt die 8 Symbolplättchen zusammen mit den anderen in den Beutel, bevor sich jeder Spieler seine eigenen Plättchen zieht.

Spielablauf

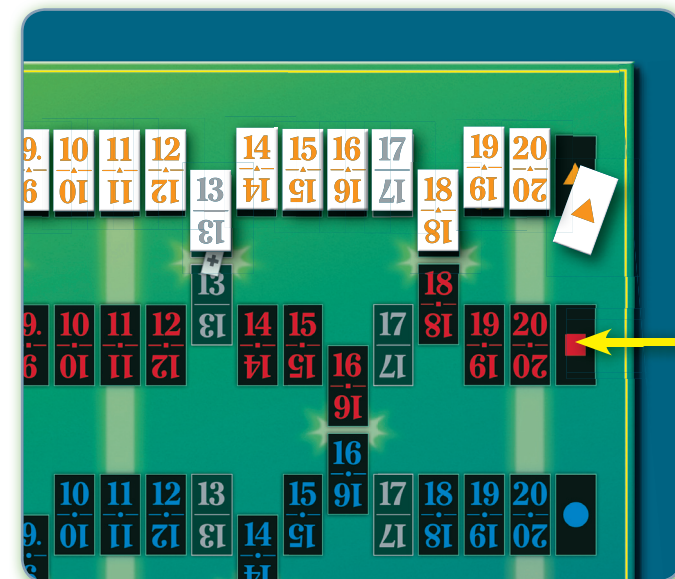
Die Symbolfelder befinden sich auf dem Spielplan jeweils an den Enden der Zahlenreihen. Die dazu passenden Symbolplättchen können erst abgelegt werden, wenn das angrenzende Plättchen bereits ausliegt.

Hinweis:

Legt man zwei benachbarte Plättchen aus, um ein Plättchen an den nächsten Spieler weiterzugeben, zählen beim Auslegen nur Zahlen- und Jokerplättchen! Symbolplättchen dürfen aber durchaus an den nächsten Spieler weitergegeben werden.

Ende des Spiels

Jedes Symbolplättchen, das am Ende des Spiels noch nicht ausgelegt wurde, zählt **11 Minuspunkte**.



Symbolfeld

Erläuterung:

Für jedes Symbolplättchen gibt es also zwei Anlegemöglichkeiten, und zwar einmal neben der 1 und einmal neben der 20.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • 88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

Elfer raus!

HAUSSERS® ORIGINAL

DAS BRETTSPIEL

VON REINER KNIZIA

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren

Autor Brettspiel: Reiner Knizia

Redaktion: Tina Landwehr

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, Grafikhäusle G. Kössler (Spielanleitung)

Inhalt

1 Spielplan

88 Spielplättchen,
(+2 Ersatzplättchen), davon:

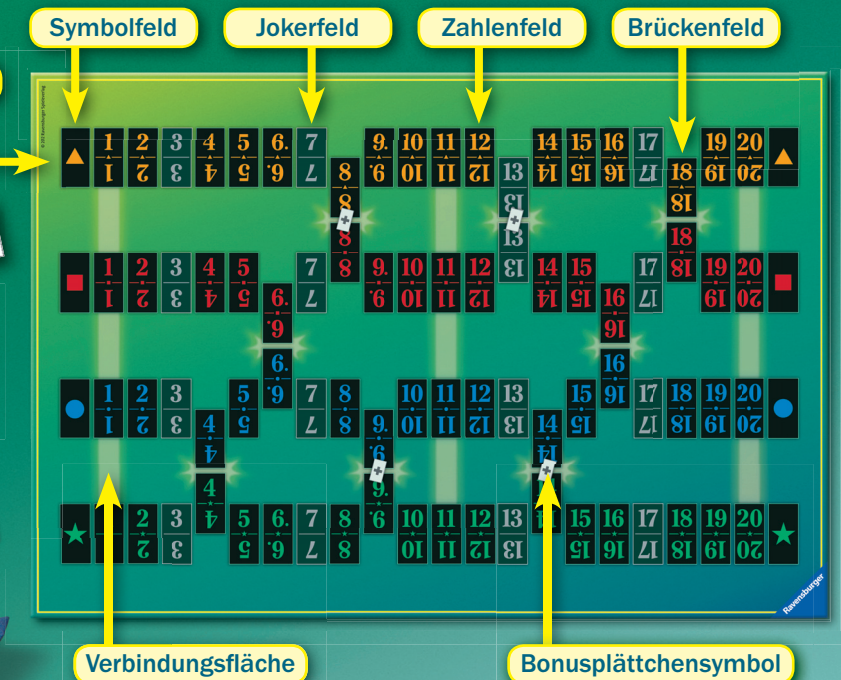
64 Zahlenplättchen

16 Jokerplättchen

8 Symbolplättchen

4 Plättchenhalter

1 Stoffbeutel



Ziel des Spiels

Jeder Spieler versucht, als Erster alle seine Plättchen loszuwerden, indem er sie auf die vier verschiedenfarbigen Zahlenreihen des Spielplans legt. Sobald ein Spieler keine Plättchen mehr hat, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat das Spiel gewonnen.

Spielvorbereitung

- Legt den Spielplan für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch.
- Sortiert die 8 Plättchen mit den großen Symbolen „Quadrat“, „Dreieck“, „Stern“ und „Kreis“ aus. Diese benötigt ihr nur für die Variante, die am Ende dieser Spielregel erklärt wird.
- Die restlichen Plättchen gebt ihr in den Stoffbeutel und mischt sie gut durch. Sie bilden den allgemeinen Vorrat.
- Nun stellt jeder noch einen Plättchenhalter vor sich ab und zieht folgende Anzahl Plättchen aus dem Beutel:

bei 2 und 3 Spielern: 20 Plättchen

bei 4 Spielern: 15 Plättchen

Die Plättchen stellt ihr so in euren Plättchenhalter, dass eure Mitspieler sie nicht sehen können.

Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt.

- **Hat er eine 11,** darf er anfangen, indem er sie auf das zugehörige Feld auf den Spielplan legt.
- **Hat er keine 11,** ist der nächste Spieler an der Reihe usw.
- **Hat kein Spieler eine 11,** ziehen alle Spieler so oft nacheinander ein Plättchen aus dem Beutel, bis ein Spieler eine 11 zieht und damit das Spiel beginnt. Die gezogenen Plättchen, die keine 11 zeigen, stellen die Spieler zu ihren anderen Plättchen auf den Plättchenhalter.

1 bis 3 Plättchen ablegen

Wer an der Reihe ist, **muss** mindestens 1 Plättchen von seinem Plättchenhalter auf dem Spielplan ablegen. Er darf anschließend noch bis zu 2 weitere Plättchen ablegen („3-Plättchen-Legelimit“). Diese müssen sich nicht in derselben Zahlenreihe befinden.

Erläuterung:

Jeder Spieler darf pro Zug also höchstens 3 Plättchen ablegen. Der Startspieler z.B. beginnt mit einer 11 und darf anschließend noch bis zu 2 weitere Plättchen ablegen.

Legeregeln:

1. Ein Plättchen muss immer an ein bereits ausliegendes Plättchen angelegt werden. Ausnahme: 11er dürfen immer abgelegt werden.
2. Zahlenplättchen (Plättchen mit gelben, roten, blauen und grünen Zahlen) müssen offen auf das zugehörige Feld auf dem Spielplan abgelegt werden.
3. Jokerplättchen (Plättchen mit grauen Zahlen) kommen offen auf ein noch leeres Feld mit der jeweiligen Zahl (z.B. darf eine 7 auf jedes beliebige leere 7er Feld gelegt werden, das an ein bereits ausliegendes Plättchen angrenzt).

Besonderheiten beim Ablegen:

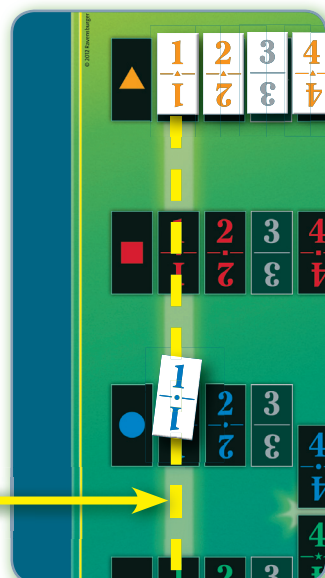
1. Ablegen in einer Verbindungsfläche

Liegt auf einem Zahlenfeld in einer Verbindungsfläche bereits ein Plättchen, dürfen auch **alle** anderen Plättchen mit dieser Zahl in beliebiger Reihenfolge abgelegt werden (dies gilt für die 1er, 11er und 20er Plättchen, auch wenn noch keine anderen Plättchen angrenzen).

Beispiel:

Frank legt die gelbe 1. Außerdem hat er die blaue 1 auf seinem Plättchenhalter. Diese darf er nun auch legen.

Verbindungsfläche

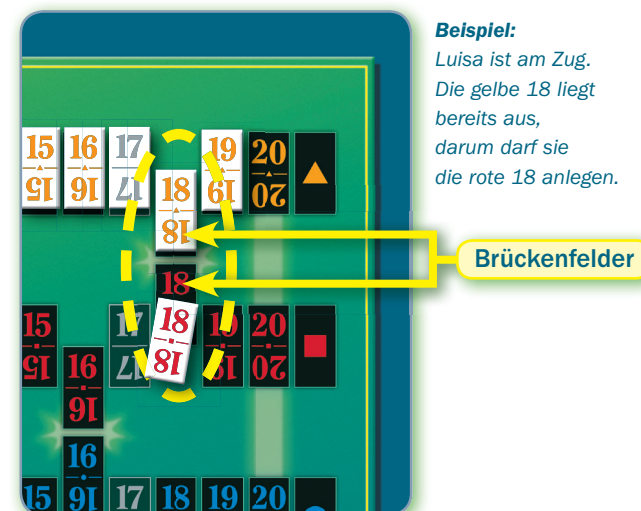


2. Ablegen auf einem Brückenfeld

Brückenfelder verbinden benachbarte Zahlenreihen. Liegt auf einem Brückenfeld bereits ein Plättchen, darf im weiteren Verlauf des Spiels auch das angrenzende Plättchen in der benachbarten Zahlenreihe abgelegt werden.

Beispiel:

Luisa ist am Zug. Die gelbe 18 liegt bereits aus, darum darf sie die rote 18 anlegen.



3. Brückenbonus

Auf vier Brücken ist in der Mitte ein Bonusplättchen abgebildet.

Für jedes Bonusplättchensymbol gilt:

Legt ein Spieler das **erste** Plättchen auf eines der an das Bonusplättchensymbol angrenzenden Felder, zieht er sofort ein Plättchen aus dem Beutel und legt es offen auf den zugehörigen Platz des Spielplans.

Beispiel:

Philipp legt seine graue 13 auf das Feld in der gelben Reihe. Da es an ein Bonusplättchensymbol angrenzt, muss er sofort ein weiteres Plättchen aus dem Beutel ziehen und es auf den Spielplan legen (rote 16). Hierbei gilt die erste Legeregel nicht. Als Nächster ist André an der Reihe. Würde er jetzt eine 13 in der roten Reihe ablegen, bekäme er keinen Brückenbonus.

Bonusplättchensymbol

Achtung:

Beim Legen des Bonusplättchens muss die erste Legeregel **nicht** beachtet werden!

Anschließend kann der Spieler weitere Plättchen von seinem Plättchenhalter spielen, wenn er vorher noch keine drei Plättchen ausgelegt hat. Das hinzugekommene Bonusplättchen zählt also nicht für das 3-Plättchen-Legelimit pro Zug.

4. Plättchen weitergeben

Legt ein Spieler während seines Zugs innerhalb einer Zahlenreihe zwei benachbarte Plättchen (hierzu zählen auch die Jokerplättchen und Plättchen, die in diesem Zug durch einen Brückenbonus ins Spiel gekommen sind), dann darf er am Ende seines Zugs **einmal** ein beliebiges Plättchen von seinem Plättchenhalter verdeckt an seinen linken Nachbarn weitergeben, der es auf seinen Plättchenhalter stellen muss.

Kein passendes Plättchen?

Kann ein Spieler keines seiner Plättchen legen, muss er **bis zu 3 Mal** ein Plättchen aus dem Beutel ziehen. Sobald er ein gezogenes Plättchen ablegen kann, muss er es auf den Spielplan legen und kann dann noch bis zu zwei weitere eigene Plättchen ablegen (3-Plättchen-Legelimit). Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Hinweis:

Wer ein gezogenes Plättchen auf dem Spielplan ablegen kann, darf anschließend kein weiteres mehr ziehen!

Sind keine Plättchen mehr im Beutel,

- und kann ein Spieler kein Plättchen mehr anlegen, muss er passen.
- kann kein Brückenbonus mehr ausgelöst werden.

Ende des Spiels

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler sein letztes Plättchen losgeworden ist (dies kann auch durch **4. Plättchen weitergeben** geschehen!). Dieser Spieler hat gewonnen. Die anderen Spieler erhalten für jedes Plättchen auf ihren Plättchenhaltern so viele Minuspunkte, wie der Wert auf dem Plättchen angibt.

Tipp:

Für längeren Spielspaß spielt einfach so viele Durchgänge, wie Spieler mitspielen! Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, hat die Partie gewonnen.