

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.

© 2012 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60
88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com

229629

Ravensburger

Elfer raus! JUNIOR

HAUSSERS ® ORIGINAL

Illustration: Nora Nowatzyk · Design: DE Ravensburger · Redaktion: Tina Landwehr

INHALT

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



„Elfer raus! Junior“ beinhaltet zwei Spielformen: Das **Juniorspiel** für Kinder ab 6 Jahren und das klassische „**Elfer raus!**“- Spiel, dessen Regeln ihr im Anschluss an die Juniorregel findet. Außerdem könnt ihr noch viele weitere Spiele mit den „Elfer raus!“- Karten spielen, die ab Seite 7 erklärt werden.

JUNIORSPIEL Für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

ZIEL DES SPIELS

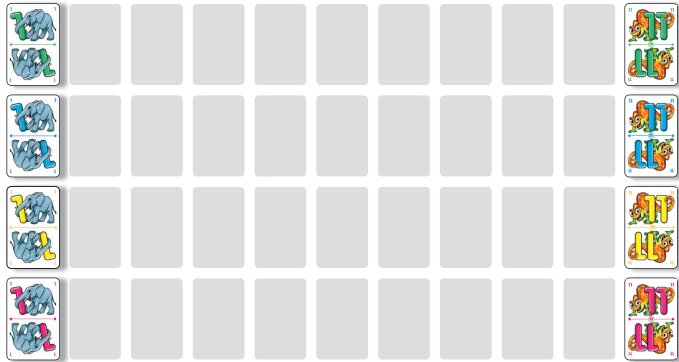
Jeder von euch bekommt Karten auf die Hand und versucht, sie als Erster loszuwerden. Die Karten legt ihr an vier verschiedenfarbige Zahlenreihen an. Es gewinnt, wer als Erster all seine Karten anlegen konnte.

SPIELVORBEREITUNG

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 11 in den vier Farben. Sortiert alle übrigen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Nun sucht ihr alle Zahlenkarten mit den **1ern** und den **11ern** heraus. Legt die **1er-Zahlenkarten** offen untereinander aus. Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle.

Legt nun die **11er-Zahlenkarten** in eine Reihe mit den farblich passenden **1er-Karten** (siehe Abbildung nächste Seite). Im Laufe des Spiels entsteht in jeder Farbe eine Zahlenreihe von 1 bis 11; ihr braucht also genug Platz zwischen den 1ern und den 11ern.

Ravensburger



Mischt die restlichen **Zahlenkarten** und teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Die übrigen Karten legt ihr als Nachziehstapel bereit. Dabei muss die Zahlenseite der Karten nach unten zeigen.

Nehmt nun eure Karten auf die Hand und passt auf, dass eure Mitspieler nicht hineinschauen können!

SPIELABLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Jüngste von euch beginnt.

Wenn du an der Reihe bist, musst du



mindestens eine **Karte** aus deiner Hand an eine Zahlenreihe anlegen.

Du kannst so viele Karten **anlegen**, wie du möchtest.



Kannst Du keine Karte legen, musst du eine **Karte** vom Nachziehstapel **ziehen**.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



Karte(n) anlegen

Bist du an der Reihe, musst du mindestens eine Karte passend an eine Zahlenreihe anlegen. Du kannst so viele Karten anlegen, wie du möchtest. Dabei darfst du auch an unterschiedliche Zahlenreihen anlegen.

2

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 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.

11

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.

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

Es gelten folgende Regeln:

- Die Farbe der ausliegenden 1 und 11 bestimmt die Farbe der ganzen Reihe. Zum Beispiel dürfen zwischen der roten 1 und der roten 11 nur rote Zahlenkarten angelegt werden.
- Karten dürfen nur an bereits ausliegende Karten angelegt werden. Jede Farbe bildet eine fortlaufende Zahlenreihe von 1 bis 11. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden. An eine 1 darf also nur eine 2 gelegt werden, an eine 11 nur eine 10 usw.

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 grüne 9 darf nicht an die rote 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen.

Du musst nicht immer alle Karten ausspielen, die du anlegen kannst. Du kannst auch Karten auf der Hand zurückbehalten, damit du in der nächsten Runde noch eine Karte legen kannst. Außerdem kannst du so auch deine Mitspieler daran hindern, Karten auszulegen.

Eine Karte musst du aber immer anlegen, wenn es möglich ist.



Karte ziehen

Kannst du keine Karte anlegen, musst du die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.

- Passt sie, musst du sie sofort anlegen. Danach ist dein Zug beendet.
- Passt sie nicht, sagst du dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hast du keine passende Karte und der Nachziehstapel ist aufgebraucht, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch seine letzte Handkarte angelegt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner!

Tipp:

Für längeren Spielspaß spielt doch einfach mehrere Runden, zum Beispiel so viele Runden, wie Spieler mitspielen. Am Ende jeder Runde notiert ihr dann für jeden Spieler, der noch Karten auf der Hand hat, seine Punkte. Hierfür zählt ihr die Zahlen zusammen, die auf euren übrig gebliebenen Handkarten stehen.

Zählt nach der vereinbarten Rundenanzahl eure Punkte zusammen. Wer die **wenigsten** Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Beispiel:

Paul hat seine letzte Karte angelegt. Jetzt ist das Spiel sofort zu Ende. Seine Mitspieler haben noch folgende Karten auf der Hand:



Tessa



Luca



Hannah

Paul hat das Spiel gewonnen. Er bekommt 0 Punkte.

Tessa bekommt also $9 + 5 + 2 = 16$ Punkte.

Luca bekommt $4 + 5 + 3 = 12$ Punkte.

Hannah bekommt 8 Punkte.

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

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 Auspielen 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:

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.

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 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 roten 11er dürfen also nur rote 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 rote 11 dürfen nur die rote 10 und die rote 12 angelegt werden. Die grüne 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.

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 11ers 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.