

Elfer raus!



Ravensburger® Spiele Nr. **27 143 6**
Das beliebte Kartenspiel für **2-6** Cars-Fans ab **6** Jahren.
Design: Vitamin_Be

Inhalt: 80 Spielkarten (je 1x die Zahlen 1-20 in den Farben rot, gelb, grün und blau)

Spielvorbereitung

Die 80 Karten werden gut gemischt und wie folgt an die Spieler verteilt:

Bei 2-3 Spielern erhält jeder Spieler 20 Karten.

Bei 4 Spielern erhält jeder Spieler 15 Karten.

Bei 5 Spielern erhält jeder Spieler 12 Karten.

Bei 6 Spielern erhält jeder Spieler 10 Karten.

Die übrigen Karten werden als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt.

Hinweis: Bei 2 Spielern werden zu Beginn die 20 blauen Karten aussortiert und nur mit 60 Karten gespielt.

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

Spielverlauf

Der Spieler, der den **roten** Elfer hat, beginnt und legt diese Karte offen in der Tischmitte aus. Anschließend verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn weiter. Hat kein Spieler den roten Elfer auf der Hand, beginnt derjenige, der den Elfer in einer anderen Farbe besitzt. Als Rangfolge gilt: Gelb-Grün-Blau. Hat kein Spieler einen Elfer auf der Hand, müssen die Karten neu gemischt und ausgeteilt werden.

Der nächste Spieler ist nun an der Reihe und hat 3 Möglichkeiten:

1. Der Spieler legt an den bereits ausgelegten Elfer **links eine gleichfarbige 10 oder rechts eine gleichfarbige 12** an. Gleichfarbige Karten werden jeweils links in der Reihenfolge 10 bis 1 aufeinander abgelegt und rechts in der Reihenfolge 12 bis 20.
2. Der Spieler legt über oder unter dem ausgespielten Elfer **einen weiteren Elfer** an und eröffnet so eine weitere Reihe.
3. Der Spieler **kann nicht anlegen und muss daher eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen**. Passt diese Karte, darf er sie sofort anlegen und der nächste Spieler ist an der Reihe. Passt die Karte nicht, muss er eine weitere Karte ziehen, maximal jedoch 3 Stück.

Weiterhin gelten folgende Regeln:

- Jeder Spieler kann nicht nur eine, sondern beliebig viele passende Karten auslegen, wenn er an der Reihe ist.
- Es müssen nicht alle passenden Karten ausgelegt werden. Ein beliebter Trick ist es, bestimmte Karten so lange wie möglich zurückzuhalten, um dadurch andere Spieler zu blockieren. Der Spieler an der Reihe muss jedoch mindestens eine Karte ausspielen, wenn er kann.
- Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, kann keine Karte mehr nachgezogen werden. In diesem Fall muss der Spieler in dieser Runde einfach passen.

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle seine Karten anlegen konnte. Dieser Spieler hat **gewonnen**.

„Elfer raus!“ kann auch über **mehrere Runden** gespielt werden. In diesem Fall zählen die Spieler die Werte ihrer übrig gebliebenen Handkarten zusammen und notieren diese auf einem Blatt Papier. Der Spieler, der die Spielrunde beendet hat, notiert sich eine Null. Nach z.B. 3-5 Spielrunden gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Endsumme.



Weitere Spielmöglichkeiten:

Zahlenwechsel

Das Spiel funktioniert wie im Grundspiel beschrieben, jedoch mit folgender Erleichterung:

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und darf eine 10, 11 oder 12 rauslegen, ohne dabei an die Reihenfolge Rot-Gelb-Grün-Blau gebunden zu sein. Hält der Spieler keine dieser Zahlen auf der Hand, so beginnt dessen linker Nachbar etc. Der reihum nächste Spieler setzt das Spiel fort, in dem er entweder links oder rechts von der ausliegenden Karte eine passende Zahl anlegt oder aber eine neue Farbenreihe aufmacht.

Wird z.B. die erste Farbe mit einer 10 begonnen, können trotzdem die weiteren Farbreihen mit einer 11 oder 12 eröffnet werden; es gilt also nicht die Anfangszahl der ersten Farbe für alle Farben. Es dürfen beliebig viele passende Karten ausgespielt werden, es können aber auch Karten zurückgehalten werden. Mindestens eine Karte muss jedoch ausgespielt werden!

Besitzt der Spieler keine passende Karte, muss er vom verdeckten Stapel bis zu 3 Karten ziehen.

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr besitzt. Dieser Spieler hat gewonnen. Alle anderen Spieler zählen die Werte ihrer übrig gebliebenen Handkarten zusammen.



Auslosen

Das Spiel funktioniert wie im Grundspiel beschrieben, jedoch mit folgender Änderung:

Nach dem Austeilen der Karten wird der Startspieler ausgelost. Dieser beginnt, indem er eine beliebige Karte auslegt, die ihm günstig erscheint, weil er selbst viele Karten anlegen kann. Der reihum nächste Spieler legt dann eine nach oben oder unten anschließende Karte an. Alternativ kann er auch eine neue Farbenreihe eröffnen. Dabei muss er jedoch die gleiche Zahl auslegen, mit der die erste Farbe begonnen wurde!

Es dürfen beliebig viele passende Karten ausgespielt werden, es können aber auch Karten zurückgehalten werden. Mindestens eine Karte muss jedoch ausgespielt werden!

Besitzt der Spieler keine passende Karte, muss er vom verdeckten Stapel bis zu 3 Karten ziehen (siehe Grundregel).

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Karten mehr besitzt. Dieser Spieler hat gewonnen. Alle anderen Spieler zählen die Werte ihrer übrig gebliebenen Handkarten zusammen.





© Disney/Pixar, not including underlying vehicles owned by third parties: Fiat™; Volkswagen®; VW®; Gremlin™; Pacer™; Mustang™; Jeep®; Corvette™

© 2011 Ravensburger Spielverlag

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

Ravensburger Spielverlag
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

229079