

Elfer raus!

Varianten für „Elfer raus!“

„Falscher Anfang“
1 und 20 pro Farbe auslegen; 11er sind normale Spielkarten.

„Drei mögliche Anfangszahlen“
Reihen dürfen mit 10, 11 oder 12 begonnen werden.

„Beliebige Startkarte“
Die erste Karte auf dem Tisch bestimmt die Anfangszahl; 11er sind normale Spielkarten.

Weitere Spiele mit den „Elfer raus!“-Karten

„Überall anschließen“
Eigene Karten möglichst schnell loswerden, indem man sie passend auf offene Stapel legt.

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

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.

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 Ausspielen 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.

Überall anschließen (für 2 bis 6 Spieler)

Verteilt die Karten möglichst gleichmäßig an alle Spieler. Bildet aus euren Karten einen Stapel und legt ihn verdeckt vor euch hin.

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt und legt nun seine oberste Karte offen in die Mitte des Tisches. Dann deckt der nächste Spieler seine oberste Karte auf und sieht sie sich an:

- Ist es die nächsthöhere Zahl, darf er sie auf die bereits ausliegende Karte legen. Die Farbe spielt dabei keine Rolle.
- Deckt er keine nächsthöhere Zahl auf, muss er die Karte offen vor seinen Stapel hinlegen.

Nun sind die anderen Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Sie müssen stets eine anschließende nächsthöhere Zahl entweder auf den Stapel in der Tischmitte legen oder auf den offen liegenden Stapel eines Mitspielers. Kann ein Spieler seine oberste Karte auf keinem der Stapel passend ablegen, muss er sie auf seinen eigenen offenen Stapel legen (auch wenn sie nicht passt). Kann ein Spieler eine nächsthöhere Zahl ablegen, ist er gleich noch einmal an der Reihe. Er deckt so lange Karten auf und legt sie ab, wie er passende Karten zieht (nächsthöhere Karte für den Stapel in der Mitte bzw. die Stapel der Mitspieler).

Sobald ein Spieler seinen Stapel mit den verdeckten Karten aufgebraucht hat, dreht er seinen offenen Stapel um und spielt mit diesem Stapel weiter. Übersieht ein Spieler, dass er eine passende Karte auf den Stapel in der Mitte oder den eines anderen Spielers hätte legen können, können die Mitspieler „Stopp!“ rufen.

Jeder Mitspieler darf dann dem Spieler, der die passende Karte übersehen hat, die unterste Karte seines verdeckten Stapels geben. Die Karten legt der Spieler verdeckt auf seinen eigenen Stapel. Kann eine Karte auf mehrere Stapel abgelegt werden, muss der Stapel in der Mitte immer zuerst bedient werden. Kann eine Karte auf mehrere Stapel von verschiedenen Mitspielern abgelegt werden, aber nicht in die Mitte, kann sich der Spieler aussuchen, auf welchen Stapel er seine Karte legt.

Nach der Zahl 20 wird wieder mit einer 1 weitergelegt. Es wird so lange gespielt, bis alle Karten auf dem Stapel in der Mitte des Tisches liegen. Gewonnen hat, wer als Erster keine Karten mehr besitzt.

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. 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.

Glaut 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“
Spieler versuchen,
die Gesamtsumme
aller ausgelegten
Karten zu erraten.

„Schnipp Schnapp“
Spieler versuchen,
möglichst viele
Zahlenquartette
zu sammeln,
indem sie schnell
ihre Zahlen
mit denen
der Mitspieler
vergleichen.

„Schwarzer Peter“
Spieler versuchen,
nicht der letzte
Spieler mit der
„Schwarzer Peter“-
Karte zu sein.

„Höchste Karte
gewinnt“
Gleichzeitig eine
Karte spielen;
höchste Karte
gwinnt.
Wer am Ende die
meisten Karten hat,
ist Sieger.

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 der Spieler links vom Kartengeber und versucht, die Gesamtsumme der in der Mitte liegenden Karten zu 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.

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 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 Karten 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.

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.

Die höchste Karte gewinnt (für 2 bis 4 Spieler)

Für dieses Spiel erhält jeder Spieler die Karten von 1 bis 11 einer Farbe und nimmt sie auf die Hand. Sortiert alle übrigen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel.

Nun legen alle Spieler verdeckt eine Karte in die Mitte und decken sie gleichzeitig auf. Wer die höchste Karte ausgespielt hat, bekommt die ausgespielten Karten und legt sie zur Seite.

Gibt es mehrere höchste Karten (also Karten mit demselben Wert, die höher als die anderen ausgespielten Karten sind), werden die ausgespielten Karten zunächst zur Seite gelegt. Derjenige, der die nächsten Karten gewinnt, erhält diese Karten dazu.

Sollte der Gleichstand bei eurer letzten zu spielenden Karte auftreten, kommen diese Karten aus dem Spiel.

Nach 11 Runden endet das Spiel. Wer nun die meisten Karten erspielt hat, gewinnt.