

Junior Elfer raus!



Lizenz: © Hausser
Design: Ravensburger DE, Buck Design
Ravensburger® Spiele Nr. 27 180 1

Ein Kartenspiel für 2 – 6 Spieler von 5 – 99 Jahren.

INHALT

80 Karten (4 verschiedenfarbige Kartensätze mit den Zahlen 1 – 20)

ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht als Erster seine Karten loszuwerden.

VORBEREITUNG

Die 80 Karten werden gut gemischt und nach folgendem Schema verdeckt an die Spieler ausgegeben:

- 2 – 3 Spieler: je 20 Karten
- 4 Spieler: je 15 Karten
- 5 Spieler: je 12 Karten
- 6 Spieler: je 10 Karten

Die restlichen Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel. Bei 2 Spielern empfiehlt es sich, zu Beginn

die 20 blauen Karten auszusortieren und nur mit 60 Karten zu spielen.

SPIELABLAUF

Es beginnt der Spieler, der die **rote Elf** auf der Hand hält. Er legt diese Karte offen in die Tischmitte aus. Ist keine rote Elf unter den verteilten Karten, beginnt derjenige, der eine andersfarbene Elf besitzt. Als Rangfolge gilt **Gelb-Grün-Blau**.

Befindet sich gar keine Elf unter den verteilten Karten, muss neu gemischt und ausgegeben werden.

Der nächste, rechts sitzende Spieler ist nun an der Reihe und kann zwischen den 3 folgenden Möglichkeiten wählen:

1. Er legt an die bereits ausgelegte Elf links eine gleichfarbige 10 oder rechts eine 12 an. Gleichfarbige Karten werden jeweils in der Reihenfolge 10 – 1 bzw. 12 – 20 nebeneinander abgelegt.
2. Er legt über oder unter dem ausgespielten Elfer einen weiteren Elfer an und eröffnet so eine weitere Reihe.
3. Er **kann** nicht anlegen und muss eine Karte vom verdeckten Stapel ziehen. Passt sie, kann er sie sofort auslegen. Passt sie nicht, muss er eine weitere Karte ziehen, maximal jedoch 3 Stück. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Jeder Spieler kann nicht nur eine, sondern beliebig viele passende Karten auslegen, wenn er an der Reihe ist. Ein beliebter Trick ist es aber, nach einer ausgespielten Karte, weitere passende Karten zurückzuhalten. So

kann man andere Mitspieler am Auslegen hindern. Jedoch muss der Spieler mindestens eine Karte ausspielen, wenn er kann.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel hat gewonnen, wer zuerst seine letzte Karte ablegen konnte. Die übrigen Spieler zählen die Werte ihrer Karten zusammen und notieren sie auf einem Blatt.

Es werden 3 Spiele nacheinander gespielt. Wer am Schluss die niedrigste Summe hat, ist Sieger.

Weitere Varianten:

1. Zahlenwechsel

Die Spielweise ist die gleiche wie bei der Grundregel, bringt aber den Teilnehmern eine wichtige Erleichterung. Man darf nämlich mit einer 10, 11 oder 12 beginnen, ohne an die Reihenfolge der Farbe gebunden zu sein. Der rechts neben dem Kartengeber sitzende Spieler beginnt mit Auflegen einer der genannten Zahlen. Besitzt er jedoch keine geeignete Karte, muss er vom Nachziehstapel bis zu 3 Karten aufnehmen (siehe Grundregel). Wird z.B. die erste Farbe mit einer 10 begonnen, kann man trotzdem die weiteren Farben mit einer 11 oder 12 anfangen; es gilt also nicht die Anfangszahl der ersten Farbe für alle Farben.

2. Auslosen

Wenn die Karten verteilt sind, wie es in der Grundregel beschrieben ist, wird der Startspieler ausgelost. Dieser beginnt nun damit, dass er eine beliebige Karte auflegt, die ihm günstig erscheint, d.h. eine Zahl, an welche er selbst möglichst viele anschließen kann.

Der nächste Spieler legt dann eine nach oben oder unten anschließende Karte an oder beginnt eine neue Farbe mit der gleichen Zahl, mit der die erste Farbe begonnen wurde. Wer keine anschließende Karte besitzt, muss vom Nachziehstapel bis zu 3 Karten aufnehmen; mehrere aufeinander folgende Karten darf jeder Spieler zusammen ablegen. Sobald ein Spieler keine Karten mehr besitzt, hat er gewonnen und das Spiel ist zu Ende. Alle anderen Spieler zählen dann die zahlen der in ihrem Besitz befindlichen Karten zusammen.

3. Ratefix

Etwa die Hälfte der Karten wird gleichmäßig verteilt, der Rest bleibt unbenutzt. Jeder Spieler legt seine Karten aufeinander verdeckt vor sich hin. Nun wird von allen Spielern gleichzeitig die oberste Karte verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Wer die Gesamtsumme erraten kann oder der Zahl am nächsten kommt, erhält die Karten und legt sie getrennt von den übrigen offen vor sich hin. Wer zum Schluss die meisten Karten besitzt, ist Sieger.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

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

Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · 88194 Ravensburg

www.ravensburger.com

