

ELFER raus!

HAUSSERS ® ORIGINAL

Der beliebte Spieleklassiker
mit Extra Spaß!

Design: Florentyna Butler, Schwarzschild,
Gisela Köslar (Spielanleitung)
Art Direction: Chiara Bellavite
Redaktion: Tina Landwehr,
Karoline Weber & Verena Weber

EXTRA



84 Zahlenkarten



15 Brückenkarten



4 Joker



7 Bonuskarten

SPIELZIEL

Versucht möglichst schnell eure Handkarten loszuwerden, indem ihr sie an die vier verschiedenen Zahlenreihen anlegt. Das Spiel endet, sobald eine Person alle ihre Handkarten abgelegt hat.

Wer dann die **meisten Pluspunkte** hat, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

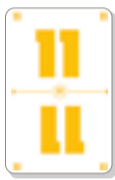


Sucht die **Brücken-**, die **Bonus-** und die vier **Zahlenkarten mit den 11ern** heraus. Die Bonuskarten werden zunächst noch nicht benötigt – legt sie am Rand des Tisches bereit.

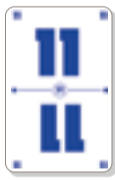
Legt die **vier 11er** offen untereinander mit etwas Abstand in die Tischmitte (siehe Abbildung links).

Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle.

Von diesen Karten ausgehend werden im Laufe des Spiels **Zahlenreihen von 1 bis 21** in den vier Farben ausgelegt – ihr braucht also genug Platz auf beiden Seiten der 11er.



Mischt die verbliebenen **Zahlenkarten mit den Jokern** gut durch. Die Brückenkarten und die verbliebenen Handkarten (Zahlenkarten mit Jokern) werden wie folgt aufgeteilt:

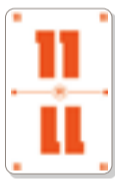


2 und 3 Mitspielende: 4 Brücken- und 20 Handkarten

4 Mitspielende: 3 Brücken- und 15 Handkarten

5 Mitspielende: 3 Brücken- und 12 Handkarten

6 Mitspielende: 2 Brücken- und 12 Handkarten



Eure Brückenkarten legt ihr vor euch ab.

Die Handkarten nehmt ihr so auf, dass nur ihr selbst eure Karten einsehen könnt.

Übrig gebliebene Brückenkarten kommen aus dem Spiel.

Die verbliebenen Joker und Zahlenkarten legt ihr gemischt als verdeckten Nachziehstapel bereit.

SPIELABLAUF

Die jüngste Person beginnt – danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Bist du an der Reihe, kannst du entweder:

- **1 bis 4 Karten** aus der Hand an eine oder mehrere Zahlenreihen anlegen oder
- die **oberste Karte vom Nachziehstapel** ziehen.

Danach ist dein Zug beendet und die nächste Person ist an der Reihe.

1 bis 4 Karten anlegen

Bist du am Zug, kannst du **bis zu 4 Karten** (Zahlenkarten und/oder Joker) aus deiner Hand an beliebige Zahlenreihen anlegen. **Zusätzlich** kannst du eine oder mehrere **Brückenkarten** einsetzen.

Legeregeln:

- Die Farbe der ausliegenden 11 bestimmt die Farbe der ganzen Reihe. *Zum Beispiel dürfen an die rote 11 nur rote Zahlenkarten angelegt werden.*
- Auf der einen Seite jeder 11 werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt, auf der anderen Seite jeder 11 aufsteigend von 12 bis 21.
- Jede Farbe bildet eine fortlaufende Zahlenreihe von 1 bis 21. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden (Ausnahme: Joker oder Brückenkarten, siehe unten).

Solange der Nachziehstapel noch nicht aufgebraucht ist, ist das **Anlegen freiwillig**. Du darfst also z.B. aus taktischen Gründen Karten auf der Hand zurückhalten. Ist der **Nachziehstapel aufgebraucht**, musst du **mindestens 1 Karte** anlegen, wenn du kannst. Ansonsten ist dein Zug beendet und die nächste Person an der Reihe.

Joker



Ein Joker kann anstatt einer beliebigen Zahlenkarte gelegt werden.

Er zählt als **eine der bis zu 4 Karten**, die pro Spielzug anlegt werden dürfen. Später kannst du einen ausliegenden Joker während deines eigenen Zugs mit der entsprechenden Karte austauschen und den Joker auf die Hand nehmen.

Du kannst ihn sofort oder in einem späteren Zug anlegen.

Joker, die du bei **Spielende noch auf der Hand** hast, zählen je **11 Minuspunkte**.

Legeregeln für Joker:

- Ein Joker kann nur zusätzlich zum Legen von Karten ausgetauscht werden. Wer also eine Karte nachzieht, kann im selben Zug keinen Joker austauschen.
- Kannst du keine Karte anlegen, hast aber einen Joker, musst du diesen nicht legen.

- Joker können an Brückenkarten angelegt werden und umgekehrt (siehe „Brückenkarten“).
- Um Minuspunkte zu vermeiden, kannst du einen Joker aus deiner Hand auch jederzeit abwerfen, d.h. du legst ihn zurück in die Schachtel. Das Abwerfen eines Jokers zählt jedoch zu den 4 Karten, die pro Zug ausgespielt werden dürfen.
- In einem Spielzug darfst du auch mehrere Joker anlegen oder ungenutzt abwerfen.
- Du darfst auch mit einem Joker als letzte Karte das Spiel beenden.

Bonuskarten



Legt jemand auf einer Seite einer Zahlenreihe (Zahlen 1–11 oder 11–21) die letzte noch fehlende Karte an, sodass eine **Seite der Zahlenreihe lückenlos gefüllt** ist, gibt es dafür eine Bonuskarte. Diese wird offen vor der jeweiligen Person abgelegt. Vervollständigst du eine Seite einer Reihe mit **Hilfe eines Jokers**, erhältst du dafür ebenfalls eine Bonuskarte.

Tauscht jemand diesen Joker später aus, gibt es dafür keine Bonuskarte mehr. Am Ende des Spiels zählt jede **Bonuskarte 11 Pluspunkte**.

Brückenkarten



Mit Brückenkarten können fehlende Zahlen anderer Reihen „überbrückt“ werden. Sie werden ober- oder unterhalb einer bereits ausliegenden Zahlenkarte oder einem Joker angelegt und **führen immer zu einer Nachbarreihe**. In der Nachbarreihe musst du **sofort die Karte mit derselben Zahl** in der entsprechenden Farbe oder einen Joker anlegen.

An diese Zahlenkarte bzw. an diesen Joker können weitere Zahlenkarten in beide Richtungen angelegt werden.

Brückenkarten darfst du nicht als Joker einsetzen (siehe Beispiel).

Du darfst in jedem Spielzug **beliebig viele** Brückenkarten einsetzen. Diese zählen beim Auslegen nicht mit, können also **zusätzlich** zu den 1 bis 4 Karten gelegt werden. Das Ausspielen von Brückenkarten ist freiwillig. Hast du bei Spielende noch Brückenkarten vor dir liegen, zählen diese weder Plus- noch Minuspunkte.

Beispiel:

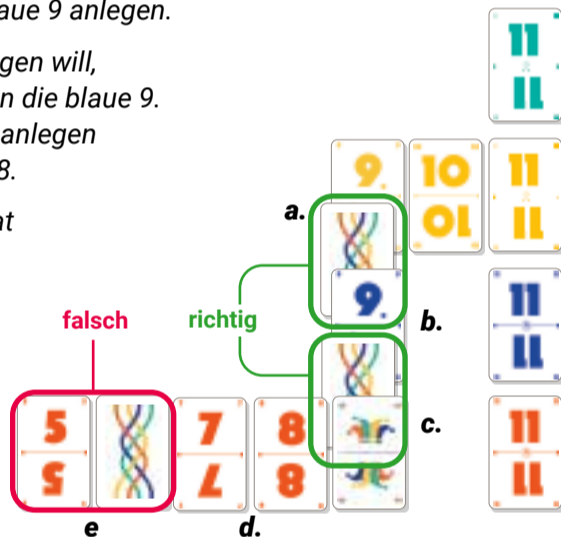
a. Timo möchte seine blaue 9 anlegen, doch dafür fehlt noch die blaue 10. Er legt darum an die gelbe 9 eine Brückenkarte, die zur blauen Reihe führt. Brückenkarten zählen nicht zu den 4 Karten, die pro Zug abgelegt werden dürfen – er kann also noch 4 Karten anlegen.

b. Jetzt muss er sofort auch die blaue 9 anlegen.

c. Da er auch noch eine rote 8 ablegen will, legt er eine weitere Brückenkarte an die blaue 9. Nun kann er einen Joker als rote 9 anlegen und anschließend noch seine rote 8.

d. Nun ist Vera an der Reihe. Sie hat die rote 7 und 5 auf der Hand. Die 7 kann sie direkt an die rote 8 anlegen.

e. Die 5 kann sie nicht mehr anlegen, da sie keinen Joker hat und sie eine Brückenkarte nicht innerhalb einer Reihe für eine andere Zahl einsetzen kann.



Oberste Karte vom Stapel ziehen

Kannst oder **möchtest** du keine Karte(n) anlegen, musst du die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen und auf die Hand nehmen – danach ist die nächste Person am Zug.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, **musst** du mindestens eine Karte anlegen, wenn du kannst.

Hast du keine passende Karte, ist die nächste Person an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald jemand die **letzte Handkarte angelegt** hat.

Nun werden noch die Punkte gezählt:

- Jede Bonuskarte zählt 11 Pluspunkte.
- Jede Karte, die ihr noch auf der Hand habt, zählt so viele Minuspunkte, wie der Kartenwert angibt.
- Jeder Joker, den ihr noch auf der Hand habt, zählt 11 Minuspunkte.

Wer nun die **meisten Pluspunkte** erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt. Für längeren Spielspaß notiert euch einfach die Punkte und spielt so viele Partien, wie Personen am Tisch sitzen!

Tipps um Karten platzsparend auszulegen:

Legt die Karten hoch- oder quer-überlappend aneinander. Dabei müsst ihr aufpassen, dass die Brückenkarten eindeutig den jeweiligen Zahlenkarten zugeordnet sind.

