



ELFER raus! JUNIOR

Das „PAW Patrol Elfer raus! Junior“ mit den Helfern auf vier Pfoten beinhaltet zwei Spielformen: Das Juniorspiel für Kinder ab 5 Jahren und das **klassische** „Elfer raus!“-Spiel, dessen Regeln ihr auf der Rückseite findet. Dort findet ihr auch weitere **Spielvarianten**.



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

JUNIORSPIEL

SPIELZIEL

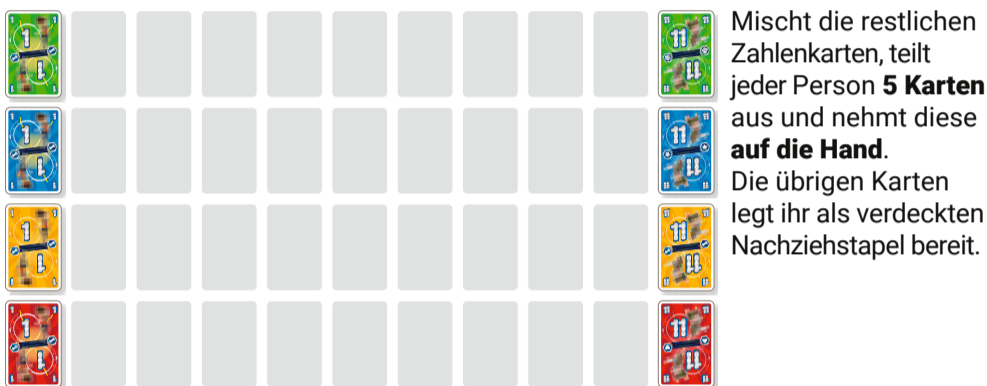
Wer es zuerst schafft, alle Handkarten an die vier verschiedenen Zahlenreihen anzulegen, gewinnt das Spiel.



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. Sucht alle 1er und 11er raus und legt sie farblich passend wie in der Abbildung gezeigt auf dem Tisch aus.

Die Zahlen dazwischen werdet ihr im Laufe des Spiels dazulegen.



Mischt die restlichen Zahlenkarten, teilt jeder Person **5 Karten** aus und nimmt diese **auf die Hand**. Die übrigen Karten legt ihr als verdeckten Nachziehstapel bereit.

SPIELABLAUF

Die jüngste Person beginnt das Spiel. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wenn du an der Reihe bist, musst du mindestens **eine** Karte aus deiner Hand an eine Zahlenreihe **anlegen**.

Kannst du keine Karte legen, musst du vom Nachziehstapel **eine** Karte ziehen und diese anlegen, wenn möglich. Ansonsten nimmst du sie auf die Hand. Danach ist die nächste Person an der Reihe.

Karte(n) anlegen

Bist du an der Reihe, musst du **mindestens eine Karte** passend an eine Zahlenreihe anlegen. Du kannst auch beliebig viele Karten an mehrere Zahlenreihen anlegen.

Es gelten folgende Regeln:

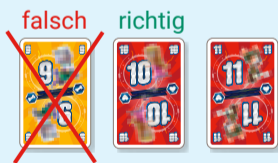
- Die Farbe der ausliegenden 1 und 11 bestimmt die Farbe der ganzen Reihe. *Zum Beispiel dürfen zwischen der roten 1 und der roten 11 nur rote Zahlenkarten angelegt werden.*
- Karten dürfen nur an bereits ausliegende Karten angelegt werden. Jede Farbe bildet eine fortlaufende Zahlenreihe von 1 bis 11. 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 gelbe 4 darf nicht an die gelbe 1 angelegt werden, da auf die 1 die 2 folgen muss.



An die rote 11 darf nur die rote 10 angelegt werden. Die gelbe 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 andere daran hindern, Karten auszulegen. **Eine Karte** musst du aber immer anlegen – wenn möglich.

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, nimmst du sie auf die Hand und die nächste Person ist an der Reihe.

Hast du keine passende Karte und der Nachziehstapel ist aufgebraucht, ist sofort die Person links von dir an der Reihe.

ENDE DES SPIELS

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

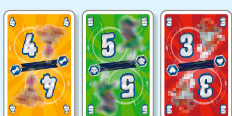
Tipp: Für längeren Spielspaß spielt doch einfach mehrere Partien, zum Beispiel so viele Partien, wie Personen am Spiel teilnehmen. Am Ende jeder Partie zählt ihr die Zahlenwerte auf euren verbliebenen Handkarten zusammen. Das sind eure Minuspunkte. Wer die wenigsten Minuspunkte nach der vereinbarten Anzahl an Partien hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Beispiel:

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



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



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



Hannah bekommt 8 Minuspunkte.

Da Paul keine Handkarten mehr hat, bekommt er für diese Runde keine Minuspunkte. Danach startet der nächste Durchgang.

ELFER RAUS!

SPIELZIEL

Versucht möglichst schnell eure Handkarten loszuwerden, indem ihr sie an die vier verschiedenen Zahlenreihen anlegt. Wer dies zuerst schafft, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 80 Karten gut und verteilt sie wie folgt:

Mitspielende:	2	3	4	5	6
Handkarten:	20	20	15	12	10

Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Nehmt eure Karten nun so auf die Hand, dass nur ihr selbst sie einsehen könnt.



SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer den **roten 11er** auf der Hand hat, beginnt das Spiel und legt die Karte offen in die Tischmitte. Hat niemand den roten 11er auf der Hand, beginnt eine Person, die 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 die nächste Person an der Reihe.

Bist du an der Reihe, dann musst du

 **mindestens eine Karte passend anlegen**

oder



falls du nicht legen kannst, vom Nachziehstapel bis zu 3 Karten ziehen.

Danach ist dein Zug beendet und die Person links von dir an der Reihe.

Karte(n) anlegen

Bist du am Zug, dann musst du **mindestens eine Karte** anlegen. Wenn du möchtest, kannst du auch beliebig viele Karten an mehrere Zahlenreihen anlegen.

Dabei gelten folgende Legeregeln:

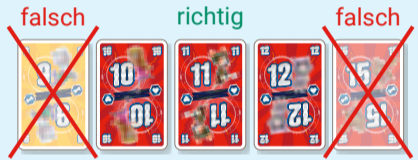
- Neue Reihen dürfen nur mit einem 11er begonnen werden.
- Die Farbe des ausliegenden 11ers bestimmt die Farbe der gesamten Reihe. *Zum Beispiel dürfen an den roten 11er nur rote Zahlenkarten angelegt werden.*
- Links neben einem 11er werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt, rechts neben einem 11er von 12 bis 20 aufsteigend.
- Jede Farbe bildet am Schluss eine fortlaufende Zahlenreihe von maximal 1 bis 20. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden.

Beispiel:

An die rote 11 dürfen nur die rote 10 und die rote 12 angelegt werden.

Die gelbe 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.



Du darfst aus taktischen Gründen passende Karten auf der Hand **zurückhalten**. Jedoch musst du **mindestens eine Karte** ausspielen, wenn du kannst.



Karte(n) nachziehen

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

- Passt sie, musst du sie sofort anlegen und dein Zug ist damit beendet.
- Passt sie nicht, musst du eine weitere Karte ziehen und wenn möglich anlegen.

Dies wiederholst du so lange, bis du **maximal 3 Karten gezogen** hast. Danach ist die nächste Person an der Reihe. Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein und du hast keine passende Karte, geht es direkt reihum weiter.

ENDE DES SPIELS

Sobald jemand die **letzte Handkarte angelegt** hat, ist das Spiel beendet und diese Person gewinnt das Spiel.

Spielt ihr mehrere Partien, notiert ihr euch am besten das Ergebnis. Zählt die Zahlenwerte eurer verbliebenen Handkarten zusammen und notiert die entsprechenden Minuspunkte. Hast du zum Beispiel eine 19 und eine 2 übrig, erhältst du 21 Minuspunkte. Wer nach mehreren Partien die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

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 sie nebeneinanderzulegen.

VARIANTEN FÜR „ELFER RAUS!“

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.

Drei mögliche Anfangszahlen

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch dürft ihr jede Reihe mit einer 10, 11 oder 12 beginnen. Die jüngste Person beginnt mit dem Ausspielen einer 10, 11 oder 12 in beliebiger Farbe. Habt ihr zu Beginn keine dieser Karten, müsst ihr nach der Regel des Grundspiels Karten nachziehen. Ihr müsst die einzelnen **Farbreihen nicht mit derselben Zahl** beginnen. Beginnt ihr also die erste Farbreihe mit einer 10, kann die zweite trotzdem mit einer 11 oder 12 anfangen werden.

Beliebige Startkarte

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch lost ihr aus, wer startet. Diese Person darf jetzt mit einer **beliebigen Karte das Spiel beginnen** und legt sie in die Tischmitte. Die nächste Person 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 begonnen wurde).

Weitere Spiele mit den „Elfer Raus!“-Karten:



Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
ravensburger.com

HAUSSERS ORIGINAL
Design: brodesign
Art Direction: Chiara Bellavite
Redaktion: Karoline Weber,
Verena Weber & Sophia Absmeier

©2024 Spin Master Ltd.
PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license.
Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.



239699

Ravensburger