

© 1999 Ravensburger Spieleverlag

HAUSSERS ® ORIGINAL

Elfer raus!

Das beliebte
Kartenspiel
für die ganze
Familie



Elfer raus !

Het geliefde kaartspel voor de ganze familie.

Ravensburger, 1999

02 - 06 spelers vanaf 7 jaar

± 30 minuten

Spelvoorbereiding en spelverloop

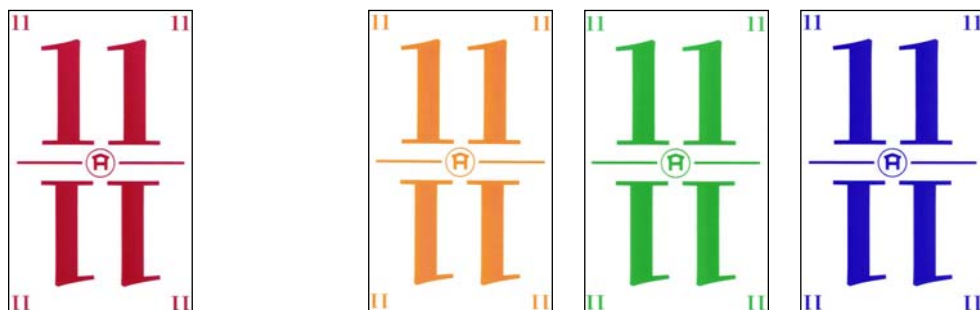
De 80 kaarten worden grondig geschud en volgens het onderstaande schema verdekt aan de medespelers uitgedeeld :

- telkens 20 kaarten bij 2 of 3 spelers ;
- telkens 15 kaarten bij 4 spelers ;
- telkens 12 kaarten bij 5 spelers ;
- telkens 10 kaarten bij 6 spelers.

De resterende kaarten worden op een verdeckte stapel gelegd.

Tip : In een spel met 2 spelers is het aan te raden om de 20 blauwe kaarten uit het spel te nemen en het spel slechts met 60 kaarten te spelen.

De speler die de rode 11 bezit, begint het spel en wordt de startspeler. Hij legt deze kaart open in het midden van de tafel. Als er geen rode elf onder de verdeelde kaarten zit, begint de speler die een elf in een andere kleur bezit.

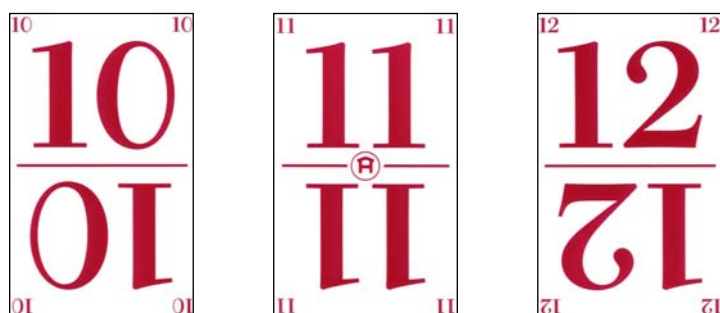


De volgorde van de andere kleuren is : **geel - groen - blauw**

Als het toch zou gebeuren dat er geen elf werd uitgedeeld dan moeten alle kaarten opnieuw worden verzameld, grondig geschud en opnieuw worden uitgedeeld.

De rechterbuur van de startspeler is nu aan de beurt en heeft 3 mogelijkheden :

- 1. Hij legt links of rechts aan de afgelegde 11 een kaart van dezelfde kleur met de waarde 10 of 12. De kaarten van één kleur worden steeds in de volgorde 10 tot en met 1 aan de linkerkant of 12 tot en met 20 aan de rechterkant op elkaar gelegd.



- 2. Hij legt boven of onder de uitgespeelde elf een volgende elf en opent op die manier een nieuwe rij.
- 3. Hij kan geen kaart aanleggen en moet een kaart van de verdeckte stapel nemen. Als deze kaart past, kan ze onmiddellijk worden afgelegd. Als de kaart niet past, moet de speler een volgende kaart van de stapel nemen. Maximaal moet de speler 3 kaarten nemen en dan is de volgende speler, tegen de klok in, aan de beurt.

Een speler die aan de beurt is, mag een willekeurig aantal passende kaarten afleggen. Passende kaarten moeten echter niet worden afgelegd. Een geliefde truc bestaat er juist in om zolang mogelijk de passende kaarten achter te houden. Op die manier kan de speler de andere spelers blokkeren.

Belangrijk : Een speler moet minstens één kaart afleggen als hij kan !

Einde van het spel

De speler die als eerste zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, wint de eerste ronde. De andere spelers tellen de waardes van hun kaarten op en die worden genoteerd op papier.

Er wordt gespeeld naar bijvoorbeeld 3 rondes (het aantal rondes kan vrij worden aangepast).

De speler die na het afgesproken aantal rondes de meeste punten heeft vergaard, is de winnaar van het spel.

Varianten

Vanuit de regels van het basisspel kunnen mits enkele wijzigingen van de regels verschillende kaartspellen worden gespeeld.

Variant 1 : getallenwissel

De speelwijze is identiek aan die van het basisspel, maar het is iets gemakkelijker gemaakt voor de deelnemers. Een rij kan worden geopend met een 10, een 11 of een 12 en de speler is niet gebonden aan de volgorde van de kleuren.

De rechterbuurman van de kaartengever opent het spel door het afleggen van één van de hierboven vernoemde kaarten. Bezit deze speler geen van deze kaarten dan moet hij, zoals in het basisspel, tot maximaal 3 kaarten van de gedekte stapel bijnemen.

Als bijvoorbeeld de eerste kleur werd geopend met een 10, dan mag een volgende rij probleemloos met een 10, 11 of 12 worden geopend.

Variant 2 : uitloten

Als de kaarten zijn verdeeld, zoals beschreven in het basisspel, wordt de startspeler door het lot bepaald. Deze speler legt een willekeurige kaart af die voor hem gunstig lijkt en opent met deze zet het spel.

De volgende speler, tegen de klok in, legt een passende kaart aan of begint een nieuwe rij met hetzelfde getal als de eerste rij. De speler die geen passende kaart kan aanleggen, moet zoals in het basisspel, tot maximaal 3 kaarten van de gedekte stapel bijnemen.

Een speler die aan de beurt is, mag een willekeurig aantal passende kaarten afleggen. Passende kaarten moeten echter niet worden afgelegd. Een geliefde truc bestaat er juist in om zolang mogelijk de passende kaarten achter te houden. Op die manier kan de speler de andere spelers blokkeren.

Belangrijk : Een speler moet minstens één kaart afleggen als hij kan !

De speler die als eerste zijn laatste kaart heeft uitgespeeld, wint de eerste ronde. De andere spelers tellen de waardes van hun kaarten op en die worden genoteerd op papier.

Er wordt gespeeld naar bijvoorbeeld 3 rondes (het aantal rondes kan vrij worden aangepast).

De speler die na het afgesproken aantal rondes de meeste punten heeft vergaard, is de winnaar van het spel.

Variant 3 : overal aansluiten

De kaarten worden gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Elke speler legt zijn kaarten op een verdeckte stapel voor zich neer. De speler rechts van de geveer, legt de eerste kaart van zijn stapel open in het midden van de tafel.

Vervolgens legt de volgende speler tegen de klok in zijn bovenste kaart van de stapel open. Hij mag deze kaart op de eerste afgelegde kaart leggen op voorwaarde dat deze kaart toevallig het getal van de eerst afgelegde kaart met één overtreft. Het speelt hierbij geen rol welke kleur deze kaart heeft.

Indien de kaart niet past, moet hij deze kaart open voor zich neerleggen. De volgende spelers moeten hetzelfde proberen te doen. Ofwel kunnen ze de kaart in het midden van de tafel afleggen, ofwel kunnen ze de kaart afleggen op een open aflegstapel van een medespeler ofwel wordt de kaart afgelegd op de eigen open aflegstapel.

Van zodra een speler zijn verdeckte stapel heeft opgebruikt, wordt de open aflegstapel omgedraaid en speelt hij met deze stapel verder. Dit kan dus meermaals in het spel gebeuren.

Indien in het verloop van het spel een speler een kaart niet aflegt in het midden van de tafel of bij een medespeler, hebben de andere medespelers het recht om 'vals' te roepen. Iedere medespeler mag nu de onderste kaart van zijn afneemstapel aan de valsspeler geven.

Bij het afleggen van de kaarten moet de stapel in het midden van de tafel als eerste worden bediend. De speler die aan de beurt is, moet net zo lang kaarten afleggen als hij kan.

Op de kaart met het getal 20 wordt de kaart met het getal 1 gelegd.

Er wordt zolang gespeeld tot alle kaarten in het midden van de tafel liggen.

De speler die als eerste zijn kaarten heeft afgelegd is de winnaar van het spel, de volgende die dat kan wordt tweede, enz.

Variant 4 : liegen en bedriegen

In dit spel kunnen 3 of meer spelers meespelen. Alle kaarten van de verschillende kleuren worden gebruikt en worden zo gelijkmatig mogelijk onder de spelers verdeeld.

Nu begint de linkerbuur van de geveer een kaart verdekt in het midden van de tafel en zegt luidop 'één'. De volgende speler met de klok mee legt eveneens een kaart verdekt op de eerste kaart en zegt luidop 'twee'. En zo gaat het verder tot een speler 'twintig' roept.

Indien geen enkele speler in de tussentijd bezwaar heeft gemaakt, wordt de stapel opzij gelegd en begint men aan een nieuwe stapel opnieuw met de één.

De spelers kunnen op voorhand afspreken of er eventueel ook moet worden rekening gehouden met de kleur van de kaart.

Een speler die bezwaar maakt, kan op gelijk welk moment, dus ook wanneer hij niet aan de beurt is, 'gelogen' roepen. Hij draait de laatst afgelegde kaart om. Indien het getal overeenstemt dan moet de speler die bezwaar maakt deze stapel nemen. Indien het getal inderdaad niet overeenstemt dan moet de speler die het 'valse' getal heeft afgelegd de stapel nemen.

Het doel van de spelers bestaat er dus in om zoveel mogelijk te liegen zonder door de andere spelers te worden betrapt.

De speler die als eerste zijn kaarten heeft kwijtgespeeld is de winnaar.

Variant 5 : raadspel

Ongeveer de helft van de kaarten wordt gebruikt en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. De andere kaarten worden niet gebruikt.

Alle spelers leggen hun kaarten als verdeckte stapel bovenop elkaar. Tegelijkertijd leggen de spelers hun bovenste kaart verdekt in het midden van de tafel.

De speler die de totaalsom van deze kaarten kan raden of de totaalsom het dichtst benadert, ontvangt de gespeelde kaarten.

Hij legt deze in een open stapel, gescheiden van de andere kaarten, voor zich neer.

Wie aan het einde van de ronde de meeste kaarten bezit, is de winnaar van dit spel.

Variant 6 : slaapmuts

In dit spel worden net zoveel getallenkwartetten gebruikt als er deelnemende spelers zijn. Een getallenkwartet bestaat steeds uit 4 identieke getallen.

De kaarten worden goed geschud en gelijkmatig verdeeld, zodat elke speler 4 kaarten ontvangt. De eerste speler geeft zijn linkerbuur verdekt voor de andere spelers een kaart en ontvangt van deze speler een andere kaart. De volgende speler met de klok mee doet hetzelfde. Hij geeft een kaart aan zijn linkerbuur en ontvangt zelf een kaart terug. Alle spelers hebben dus steeds 4 kaarten in de hand. Van zodra een speler een kwartet in de hand heeft, legt hij dit kwartet zo geruisloos mogelijk in het midden op de tafel. De andere spelers moeten nu zo snel mogelijk hun kaarten bij dit kwartet leggen. De speler die als laatste zijn kaarten bij het kwartet legt, krijgt de slaapmuts op zijn hoofd.

Dit spel kan eindeloos vaak worden herhaald.

Variant 7 : tweekamp

In dit spel kunnen slechts 2 spelers deelnemen. Twee kleuren worden gebruikt, de overige kaarten worden opzij gelegd.

De kaarten worden grondig geschud en gelijkmatig verdeeld. De beide spelers leggen hun kaarten verdekt voor zich neer op een stapel.

Tegelijkertijd leggen de spelers de bovenste kaart open. De speler die het hoogste getal heeft, ontvangt de beide kaarten en legt deze onder zijn afneemstapel. Indien er twee evenwaardige kaarten worden omgedraaid, draaien de spelers nogmaals een kaart om en kan de winnaar dus 4 kaarten veroveren.

Winnaar is de speler die alle kaarten van de tegenstander kan veroveren.

Variant 8 : kleuren verzamelen

De kaarten worden grondig geschud en ongeveer de helft van de kaarten worden onder de deelnemers verdeeld.

Zo ontvangt in een spel met 6 deelnemers iedereen 7 kaarten, in een spel met 7 deelnemers iedereen 6 kaarten, in een spel met 8 deelnemers iedereen 5 kaarten enz.

De resterende kaarten worden verdekt in het midden van de tafel gelegd. De opdracht van iedere speler bestaat erin om zijn kaarten langzamerhand aan te vullen zodat hij van één kleur zoveel mogelijk kaartenwaarde in de handen krijgt.

In de eerste ronde start de gever. Hij neemt een kaart van de verdeckte stapel en legt een handkaart die hij niet kan gebruiken open op de aflegstapel.

De volgende speler, met de klok mee, heeft nu het recht om ofwel een kaart te nemen van de verdeckte stapel ofwel de bovenste kaart van de open aflegstapel. Er worden vier open stapels gevormd. De eerste vier kaarten die worden afgelegd vormen dus de basis van de vier open stapels. De speler die er in slaagt om alle kaarten in één kleur te verzamelen, kan na het opnemen van de laatste kaart 'stop' roepen.

Dan wordt de waarde van de kaarten in één bepaalde kleur opgeteld. De speler die het spel heeft beëindigd moet de hoogste waarde hebben want anders heeft hij verloren en worden zijn punten niet genoteerd. Indien geen enkele speler de moed heeft gehad om 'stop' te roepen vooraleer de verdeckte stapel werd opgebruikt kan vanaf dan 'stop' zonder risico roepen. Op dat moment hoeft hij niet de hoogste waarde te hebben en worden zijn punten toch genoteerd. Het spel wordt gespeeld over een willekeurig aantal rondes. De speler die de meeste punten heeft behaald, is de winnaar van het spel.

Variant 9 : snip, snap

Alle kaarten worden gelijkmatig verdeeld onder de spelers. Elke speler kijkt eerst na of hij geen kwartetten in zijn handkaarten heeft (4 kaarten met dezelfde waarde). Eventuele kwartetten legt elke speler voor zich apart.

De overige kaarten legt elke speler in een hoopje voor zich. Er wordt gespeeld tegen de klok in. Elke speler legt om beurt de bovenste kaart van zijn stapel open zodat het getal op de kaart door elke speler duidelijk kan worden gezien. Iedere speler houdt nauwgezet de nieuwe kaart in het oog die zal worden blootgelegd.

Van zodra een zelfde getal tevoorschijn komt, roepen de bezitters van deze kaart om ter snelst 'snap'. De speler die als eerste 'snap' heeft geroepen neemt de open stapel van zijn tegenstander (met hetzelfde getal) en schuift deze onder zijn verdeckte afneemstapel. Als een speler per vergissing 'snap' roept dan moet hij zijn open kaartenstapel als straf in het midden van de tafel leggen. Van zodra er nu een zelfde getal wordt omgedraaid mogen alle spelers meedoen en door het roepen van 'snip' de stapel die in het midden van de tafel ligt, proberen te veroveren. Ook nu geldt de regel dat de speler die als eerste roept de stapel mag nemen en onder zijn afneemstapel schuiven.

Roept een speler abusievelijk snip of roept hij snap in plaats van snip dan moet hij zijn aflegstapel op de stapel in het midden van de tafel leggen. Als er meerdere spelers tegelijkertijd roepen, worden de betreffende kaarten onder de eigen afneemstapel geschoven.

De speler die al zijn kaarten heeft verloren, kan alleen meedoen als het gaat om de snipstapel in het midden van de tafel.

De speler die uiteindelijk het grootste aantal kwartetten verzamelt, wint het spel.

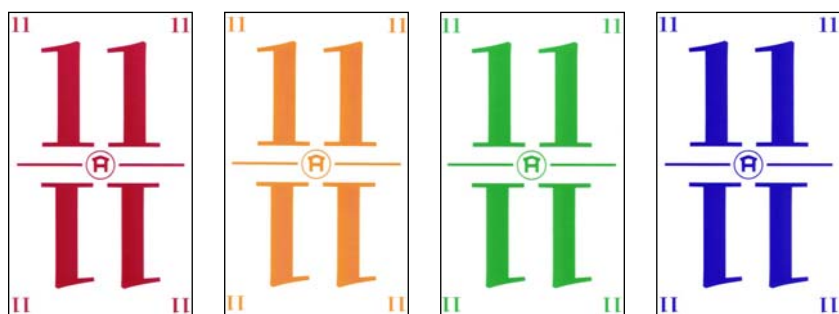
Variant 10 : kwartet

Alle kaarten worden gelijkmatig verdeeld onder de spelers. Elke speler kijkt eerst na of hij geen kwartetten in zijn handkaarten heeft (4 kaarten met dezelfde waarde). Eventuele kwartetten legt elke speler voor zich apart.

De rechterbuurman van de gever, er wordt dus gespeeld tegen de klok in, vraagt aan een willekeurige medespeler een kaart die nog ontbreekt om een kwartet te kunnen vormen.

De speler aan wie de kaart wordt gevraagd, is verplicht om deze kaart af te geven. De speler die vals speelt, ontvangt één minpunt. De vragende speler mag net zo lang een kaart blijven vragen tot een speler de gevraagde kaart niet kan overhandigen. Deze speler mag het spel nu verder zetten door op zijn beurt een kaart aan een medespeler te vragen.

Elk kwartet bestaat uit vier kaarten in de kleuren rood, geel, groen en blauw. De speler die de meeste kwartetten heeft verzameld, wint het spel. Elk kwartet telt voor één punt.



Variant 11 : zwartepiet

In dit spel worden slechts twee kleuren gebruikt. De andere kaarten worden opzij gelegd. Vooraleer het spel begint, wordt er een kaart getrokken die verdekt wordt weggelegd zonder dat een medespeler ze heeft kunnen zien. De kaart met hetzelfde getal als de weggelegde kaart zit wel in het spel en vormt de zwartepiet.

Alle kaarten worden goed geschud en gelijkmatig onder de spelers verdeeld. Indien een speler twee kaarten met dezelfde waarde heeft, kunnen deze worden afgelegd.

De startspeler laat zijn rechterbuur een kaart trekken. Er wordt dus gespeeld tegen de klok in. Indien een speler na het trekken van een kaart een paar heeft, kan dit worden afgelegd.

De speler die als laatste de zwartepiet in zijn hand heeft, heeft pech.

Variant 12 : waar ligt het paar ?

Alle kaarten worden grondig geschud en op een lange verdekte rij gelegd. De startspeler mag twee kaarten in deze rij omdraaien.

Indien er twee kaarten met een zelfde getal worden omgedraaid, dan mag de speler het kaartenpaar nemen en is de volgende speler, met de klok mee, aan de beurt.

Indien de kaarten geen paar vormen, worden ze terug verdekt gelegd. Uiteraard proberen de andere spelers te onthouden welke kaart op welke plaats ligt. De speler die aan het einde van het spel de meeste kaartenparen heeft verzameld, wint dit spel.

Dit spel kan ook worden gespeeld met 2 kleuren in plaats van met 4 kleuren.

Variant 13 : valse start

De speelwijze is identiek aan die van het basisspel, maar een rij kan niet worden geopend met een 11 maar wordt geopend met een 1 of een 20. Van 1 wordt er gespeeld naar 20 en van 20 wordt er gespeeld naar 1.

Op voorhand kan dus niet worden bepaald welke de eindkaart zal zijn.

De rechterbuurman van de kaartengever opent het spel door het afleggen van één van de hierboven vernoemde kaarten. Bezit deze speler geen van deze kaarten dan moet hij, zoals in het basisspel, tot maximaal 3 kaarten van de gedekte stapel bijnemen.