

Elfer! Fraus!

- De volgende speler, rechts van de beginnende speler is nu aan de beurt en heeft 3 mogelijkheden:
- 1. Hij sluit bij de op tafel liggende elf **links een 10 of rechts een 12 aan van de zelfde kleur**. Kaarten van de zelfde kleur kunnen dan in de volgorde 10-1 en 12-20 aangesloten worden.

2. Hij legt boven of onder de op tafel liggende elf **nog een elf** en begint zo een nieuwe rij.

3. **Hij kan niet aansluiten en moet van de omgekeerde stapel een kaart pakken**. Past deze, dan kan hij deze meteen aansluiten. Past deze niet, dan moet hij nog een kaart pakken, maximaal echter 3 stuks. Dan is de volgende speler aan de beurt.

● Iedere speler kan, wanneer hij aan de beurt is, volstaan met één kaart, maar kan ook **meerdere tegelijk** uitleggen.

● Het is niet verplicht de bijpassende kaarten aan te sluiten. Het is dus mogelijk om bepaalde kaarten zo lang mogelijk **vast te houden**. Zo kan het de andere spelers moeilijk gemaakt worden om aan te sluiten.

● **Het spel wordt gewonnen** door degene, die als eerste z'n laatste kaart kan aansluiten. De overige spelers tellen het aantal punten op hun kaarten bij elkaar op, en noteren dit op een stuk papier.

Na bijv. 3-5 ronden wint de speler met het laagste puntental.

Mat. Nr. 7041



© 1988 F. X. Schmid
D-83209 Prien
Made in Germany

No. 55516.3

● 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 bleiben im verdeckten Stapel.

Bei 2 Spielern empfiehlt es sich, zu Beginn die 20 blauen Karten auszusortieren und nur mit 60 Karten zu spielen.

● Es beginnt der Spieler, der den **roten Elfer** hat. Diese Karte wird offen in der Tischmitte ausgelegt. Ist kein roter Elfer unter den verteilten Karten, beginnt derjenige, der den Elfer in einer anderen Farbe besitzt. Als Rangfolge gilt **Gelb - Grün - Blau**. Befindet sich gar kein Elfer unter den verteilten Karten, muß neu gemischt und ausgegeben werden.

● Der nächste, rechts sitzende Spieler ist nun an der Reihe und hat 3 Möglichkeiten:

1. Er legt an den bereits ausgelegten Elfer **links eine gleichfarbige 10 oder rechts eine 12** an. Gleichfarbige Karten werden jeweils in der Reihenfolge 10-1 bzw. 12-20 aufeinander 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.

● Passende Karten müssen aber nicht ausgelegt werden. Ein beliebiger Trick ist es, bestimmte Karten so lange wie möglich **zurückzuhalten**. So kann man andere Spieler am Auslegen hindern.

● **Das Einzelspiel hat gewonnen** wer zuerst seine letzte Karte ablegen konnte. Die übrigen Spieler zählen die Werte ihrer Karten zusammen und notieren sie auf ein Blatt.

In der **Gesamtwertung** nach z. B. 3–5 Runden gewinnt der Spieler mit der niedrigsten Endsumme.

Folgende 13 Varianten zur Grundregel und andere Kartenspiele können Sie ebenfalls mit diesen Karten spielen:

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 anfangen, ohne an die Reihenfolge der Farben 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 Reststapel 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 Anfänger ausgelost. Dieser beginnt nun damit, daß er eine beliebige Karte auflegt, die ihm günstig erscheint, d. h. eine Zahl, an welche er selbst möglichst viel 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 Reststapel 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. Überall anschließen

Die Karten werden alle gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel aufeinander verdeckt vor sich hin. Der rechts neben dem Kartengeber Sitzende legt nun seine erste Karte offen in die Mitte des Tisches. Dann deckt der nächste Spieler seine oberste Karte auf und darf sie auf die bereits offenliegende Karte legen, falls es zufällig die nächsthöhere Zahl ist, wobei es sich um eine beliebige Farbe handeln kann. Schließt die Zahl aber nicht an, muß der Spieler die Karte offen vor sich hinlegen. Die nachfolgenden Spieler verfahren in der gleichen Weise und müssen stets eine anschließende Zahl entweder auf den Stapel in der Mitte des Tisches oder auf den offenliegenden Stapel eines Mitspielers legen. Bietet sich aber für einen Mitspieler keine Gelegenheit, seine oberste Karte irgendwo anzuschließen, muß er sie auf seinen eigenen offenen Stapel legen. Sobald ein Spieler seine verdeckten Karten aufgebraucht hat, dreht er seinen offenen Stapel herum, was im Verlauf des Spieles mehrmals wiederholt wird und spielt weiter.

Wenn im Verlauf des Spieles ein Spieler *übersieht*, eine *passende Karte* (ob offen liegend oder aufgedeckt) dem Stapel in der Mitte oder einem Mitspieler aufzulegen, haben die anderen Spieler das Recht „*Falsch!*“ zu rufen und jeder der Mitspieler übergibt dem „*Falschspieler*“ die unterste Karte seines verdeckt liegenden Stapels.

Beim Auflegen der passenden Karten muß immer der Stapel in der Mitte zuerst bedient werden. Jeder an der Reihe befindliche Spieler muß solange ablegen, solange passende Karten bei ihm erscheinen. Auf die Zahl 20 wird wieder mit 1 weitergelegt. Es wird also solange gespielt, bis sämtliche Karten auf dem Stapel in der Mitte des Tisches liegen.

Erster Gewinner ist derjenige, der als erster seine Karten abgelegt hat, dann folgt der zweite usw.

4. Mogeln

Hierbei können sich 3 und mehr Spieler beteiligen. Man benutze alle Karten der verschiedenen Farben von 1–20. Die Karten werden möglichst gleichmäßig verteilt. Nunmehr beginnt der links vom Geber sitzende Spieler und legt eine Karte verdeckt in die Mitte des Tisches und sagt: „*Eins*“ Der nächste legt „*Zwei*“ verdeckt auf den Tisch und so fort bis „*Zwanzig*“. Erhebt kein Spieler während dieser Ablegerei Widerspruch, d. h. deckt er nicht die zuletzt abgelegte Karte auf, so wird dieser Stapel von 1–20 beiseite gelegt und es wird mit dem zweiten Stapel begonnen. Auf Absprache kann jede Farbe für sich abgelegt werden, oder es wird durcheinander, ohne Rücksicht auf die Farben gespielt.

Einspruch mit dem Ruf: „*Gemogelt!*“ kann jeder Spieler beliebig oft erheben, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Er deckt die zuletzt abgelegte Karte auf. Stimmt die Zahl, so muß er sämtliche Karten dieses Stapels übernehmen, stimmt sie nicht, so bekommt derjenige den Stapel, der gemogelt hat.

Bestreben eines jeden Spielers muß sein, möglichst viel zu mogeln, ohne daß es die Mitspieler merken. Auch kann man sagen: „*weiter*“ d. h., wenn ein Spieler die Zahl nicht hat, so ist der nächste dran mit dieser Zahl. Das wird man machen, wenn man z. B. nur noch wenige Karten im Besitz hat, um so den Gegner zu täuschen. Man setzt z. B. 2 Runden aus, um dann bei der 3. Runde doch vielleicht eine falsche Karte abzulegen. Auch können in der Hitze des Gefechtes von einem Spieler heimlich mehrere Karten abgelegt werden, doch wenn dies ein Mitspieler merkt, muß der Betreffende, der gemogelt hat, sämtliche Karten des Stapels aufnehmen. Auch kann man sämtliche Farben sammeln, z. B. alle drei oder vier Zehner und dann einen Mitspieler ohne Risiko beim Mogeln überführen. Diese Kniffe, die den Spielreiz noch erhöhen, ergeben sich durch öfteres Spielen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat, oder, auf Absprache, wer zuletzt fertig ist.

5. 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 dieser Karten 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 Gewinner.

6. Schlafmütze

Bei dieser lustigen Spielweise können nur so viele Zahlenquartetts benutzt werden, wie Teilnehmer vorhanden sind. Ein Quartett besteht aus 4 gleichen Zahlen. Die gut gemischten Karten werden gleichmäßig verteilt, wobei jeder Spieler 4 Karten erhält. Der erste Spieler übergibt seinem linken Nachbarn eine Karte verdeckt und erhält von diesem eine andere. Dann gibt der zweite Spieler dem nächsten ebenfalls eine verdeckte Karte, wofür auch er eine bekommt. So wird das Spiel der Reihe nach fortgesetzt, man hat somit stets 4 Karten. Wenn ein Spieler ein Quartett vollständig hat, legt er seine Karten möglichst unbemerkt auf den Tisch. Es gilt dabei einen Augenblick zu erfassen, an dem die Aufmerksamkeit der Mitspieler abgelenkt ist. Sobald nämlich die Mitspieler die abgelegten Karten bemerken, müssen sie sofort ihre Karten hinlegen. Wer zuletzt ablegt, bekommt eine Schlafmütze aufgesetzt. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden, damit möglichst jeder einmal die Schlafmütze erhält.

7. Zweikampf

Hieran können sich nur 2 Spieler beteiligen. Man benutzt zwei Farben der Karten und legt die übrigen beiseite. Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder der beiden Spieler legt seine Karten verdeckt vor sich hin. Nun decken beide Spieler ihre oberste Karte auf. Wer die höchste Zahl hat, erhält beide Karten, die er unter seine übrigen Karten legt. Falls zwei gleiche Zahlen aufgedeckt werden, muß jeder Spieler eine weitere

6

Karte aufdecken und der Gewinner erhält alle vier Karten. Wenn der Verlierer keine Karten mehr besitzt, ist das Spiel zu Ende und kann von neuem begonnen werden.

8. Farbensammeln

Die Karten werden gut gemischt und unter die vorhandenen Teilnehmer verteilt, bis etwa die Hälfte verteilt ist. Bei 6 Teilnehmern 7 Karten, bei 7 Teilnehmern 6 Karten u. s. f. Der Rest der Karten wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Aufgabe eines jeden Teilnehmers ist, seine Karten nach und nach so zu ergänzen, daß er in einer Farbe möglichst viel Augen hat. (Die Zahlen werden also berücksichtigt.) Bei der ersten Runde beginnt der Kartengeber, dann jeweils der Verlierer des vorhergehenden Spieles mit Spielen und zwar: Vom verdeckten Stapel wird die oberste Karte abgenommen und dafür eine andere Karte, die dem Spieler nicht in den Plan paßt, neben den verdeckten Stapel offen hingelegt.

In gleicher Weise fährt der links vom ersten Spieler sitzende Spieler fort. Er hat aber das Recht, nicht nur vom verdeckten Stapel zu tauschen, sondern auch von dem neben demselben liegenden offenen Stapel. Es sollen vier offene Stapel werden, also die vier ersten Alegekarten dementsprechend legen! Rechts und links vom verdeckten Stapel entstehen so insgesamt vier offene Stapel, von denen jeweils getauscht und denen nach Belieben die Austauschkarte zugelegt werden kann. Wer auf diese Weise alle Karten in einer Farbe zusammengebracht hat, kann bei der letzten getauschten Karte „Schluß“ ansagen, und diese Karte rechnet dann ohne Ablegen einer Austauschkarte mit seinen Augen (natürlich nur, wenn sie seine Farbe ist). Wer „Schluß“ angesagt hat, muß auch die meisten Augen der ganzen Gesellschaft haben, andernfalls gilt er als Verlierer, um seine Augenzahl wird ein Kreis gemacht, und sie wird bei der Schlußabrechnung nicht mit eingerechnet. Alle Augenzahlen pro Farbe werden notiert und am Schluß des Spieles, der beliebig bestimmt werden kann, addiert. Am Ende werden alle Karten der Teilnehmer offen hingelegt und gezählt. Die Zahl der Augen wird notiert. Aber es gelten jeweils nur die Augen einer Farbe. Es wird also jeder Teil-

7

nehmer die Farbe nachzählen, an der er die höchste Augenzahl bereits zusammenbrachte. Hat niemand den Mut aufgebracht „Schluß“ anzusagen, und ist der mittlere Stapel der Verkaufskarten zu Ende, dann kann jeder beliebige Teilnehmer, der nun an der Reihe ist, „Schluß ohne Risiko“ ansagen. Das heißt, er braucht in diesem Falle nicht die höchste Augenzahl zu erreichen, muß aber vor der Wertung noch eine seiner Karten ablegen.

9. Schnipp-Schnapp

Die Karten werden gleichmäßig verteilt, wobei kein Reststapel übrig bleibt. Jeder Spieler sieht vor Beginn des Spieles die erhaltenen Karten durch, ob nicht etwa bereits Quartette (4 gleiche Zahlen bilden ein Quartett) darunter enthalten sind, welche dann beiseite gelegt werden; die übrigen Karten legt man verdeckt in einem Häufchen vor sich auf den Tisch. Es wird nun rechts herum der Reihe nach von jedem Spieler eine Karte aufgedeckt und offen auf den Tisch gelegt, so daß jeder Mitspielende die Zahl deutlich sehen kann. Man merke sich genau die Zahl seiner eigenen, auf dem aufgedeckten Häufchen obenaufliegenden Karte und überwache die immerzu neu erscheinenden Karten seiner Mitspieler.

Kommt eine gleiche Zahl zum Vorschein, so rufen die Besitzer der betreffenden Karten rasch „Schnapp“. Wer zuerst „Schnapp“ ruft, erhält alle aufgedeckten Kartenhäufchen seiner Gegner mit derselben Zahl, die er mit seinen selbst ausgespielten Karten unter sein Päckchen noch verdeckter Karten mit der Rückseite nach oben schiebt. Ruft jemand aus Versehen „Schnapp“, so wird dessen aufgedecktes Kartenhäufchen zur Strafe in die Mitte des Tisches gelegt und beim Erscheinen der gleichen Zahl können sämtliche Mitspieler durch Rufen von „Schnipp“ den Stapel erobern. Auch in diesem Fall erhält derjenige, der zuerst ruft, die im Schnipp befindlichen Karten. Ruft jemand „Schnipp“, ohne daß eine gleiche Karte aufgedeckt wurde, oder Schnapp anstatt Schnipp, so sind dessen Karten ebenfalls dem Päckchen der im Schnipp befindlichen Karten einzuverleiben. Wenn mehrere Spieler zur gleichen Zeit Schnapp rufen, so gilt der Ruf als unent-

schieden und die Spieler dürfen die ausgespielten Karten zu den unaufgedeckten zurücklegen. Hat ein Spieler sein ganzes Häufchen aufgedeckt, so wendet er dasselbe um und beginnt von neuem. Wer sämtliche Karten verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus; er kann sich beim Gewinnen von Schnippkarten wieder von neuem beteiligen. Wer die meisten Quartette erhält, hat gewonnen.

Schnipp-Schnapp kann ferner auf eine andere Art, die auch sehr beliebt ist, gespielt werden:

Die Karten werden wie oben verteilt. Auf das Kommando des Spielleiters 1, 2, 3 deckt jeder der Mitspielenden die oberste Karte seines Stapels auf und es wird, wenn gleiche Karten vorhanden sind, in gleicher Weise „Schnapp“ gerufen. Bei dieser Spielweise gewinnt derjenige Spieler, der am Schluß alle bzw. die meisten Karten erobert hat.

10. Quartett

Alle Karten werden gleichmäßig verteilt, wobei kein Reststapel übrig bleibt. Jeder Mitspieler prüft nun die erhaltenen Karten und legt etwa vorhandene Quartette ab. Ein Quartett besteht aus 4 Karten mit gleichen Zahlen. Der rechte Nachbar des Kartengebers fragt nun einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts noch fehlt. Der Gefragte muß die Karten an den Fragenden abgeben, falls er sie hat. Wer falsch antwortet, bekommt 1 Minuspunkt. Der Fragende darf dann solange auch andere weiterfragen, bis einer die gesuchte Karte nicht hat. Jetzt setzt dieser das Spiel fort. Vollständige Quartette legt man sofort aus. Jede Quartettserie besteht aus 4 Karten, die mit a, b, c und d gekennzeichnet sind. Gewonnen hat, wer am Schluß die meisten Quartette besitzt. Jedes Quartett zählt 1 Punkt.

11. Schwarzer Peter

Man benutzt zwei Farben der Karten und legt die anderen beiden Farben beiseite. Vor Beginn des Spieles wird eine Karte gezogen und verdeckt weggelegt, ohne daß irgend ein Mitspieler

ELEVEN STARTS!

- Shuffle the 80 cards well and deal them face down to the players as follows:

- 2-3 players: 20 cards each
- 4 players: 15 cards each
- 5 players: 12 cards each
- 6 players: 10 cards each

The rest of the cards should remain face down in the pack. For two players it is a good idea to remove the 20 blue cards at the start and play with just 60 cards.

- The player with the **red eleven** goes first. This card should be placed face up in the middle of the table. If there is no red eleven among the dealt cards, then the player with the eleven in another colour goes first. The order of precedence is **yellow, green, blue**. If there is no eleven among the dealt cards at all, the cards must be reshuffled and dealt once more.

- It is now the turn of the next player on the right and he/she has three possibilities:

1. He/she lays a **10 of the same colour to the left of the eleven already played or a 12 to the right**. Cards of the same colour should be placed on top of each other in the sequence 10-1 or 12-20 in each case.

2. He/she lays **another eleven** above or below the eleven already played and thus starts a new row.

3. He/she is **unable to go and must take a card from the pack**, which is face down. If the card matches, he/she can play it at once. If the card does not match, he/she must take another card, but up to a maximum of three cards. Then it is the turn of the next player.

- Each player can play not just once card but **as many matching cards as he/she likes** when it is his/her turn.

dieselbe sehen darf. Die dazugehörige gleiche Zahl, welche im Spiel verbleibt, bildet den „Schwarzen Peter“. Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Erhält man zwei gleiche Zahlen, so dürfen diese abgelegt werden.

Der Spieler läßt nun seinen Nachbarn zur Rechten eine Karte verdeckt ziehen u. s. f. Wer auf diese Weise wieder zwei zusammengehörige Karten erhält, legt diese ebenfalls ab. Derjenige Spieler, der das Pech hat die einzelne Karte zuletzt zu besitzen, ist der „Schwarze Peter“ und erhält vom Spielleiter einen schwarzen Bart gemalt mit einem verrußten Korken; außerdem muß der Pechvogel ein Pfand hergeben, das dann nach Abspielen verschiedener Spiele eingelöst wird.

12. Was liegt wo?

Man legt die gut gemischten Karten alle verdeckt einzeln reihenweise auf den Tisch. Nun darf der Reihe nach jeder Spieler 2 Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Zahlen, darf er dieselben an sich nehmen; zwei verschiedene dagegen muß er wieder verdeckt hinlegen. Jeder Spieler versucht aber den Platz dieser zwei Karten und ihre Nummern zu merken.

Nun kommt der Nächste. Auch er darf zwei Karten aufdecken, aber schon nach der ersten wird er sich überlegen, wo die dazupassende, gleiche Karte liegen mag. Hat er gut aufgepaßt, so wird er die zweite Karte mit der gleichen Zahl aufnehmen und hat wieder zwei gleiche Karten, die er an sich nehmen darf. Wenn alle Karten aufgenommen sind, ist derjenige der Gewinner, der die meisten Kartenpaare hat. Dieses Spiel läßt sich auch mit nur 2 Farben spielen.

13. Spielweise mit „falschem“ Anfang

Es gilt die Grundregel, jedoch wird nicht zuerst die 11, sondern die 20 und die 1 ausgelegt. Von 1 wird aufwärts, von 20 abwärts gehäufelt. Somit ist die Schlusskarte nie dieselbe und kann auch nicht im voraus bestimmt werden.