

Spielanleitung

Elferspiel - Karten



SZB-Art. Nr. 10.250

Stand: 07.05.2014

Inhaltsverzeichnis

Inhaltsverzeichnis 1

1. Anzahl Spieler 2

2. Die Spielkarten 2

3. Elferraus 2

4. Zahlenwechsel 3

5. Auslosen 4

6. Überall anschliessen 4

7. Mogeln 6

8. Ratefix 7

9. Schlafmütze 7

10. Zweikampf 8

11. Farbensammeln 8

12. Schnipp-Schnapp 10

13. Quartett 11

14. Schwarzer Peter 12

15. Was liegt wo? 13

# Anzahl Spieler

2 - 4 SpielerInnen ab 6 Jahren

# Die Spielkarten

Ein Spiel besteht aus 80 Karten. Die Aufdrucke der Karten sind die Zahlen 1 - 20 je in den Farben rot, orange, blau, grün. Die Karten sind zudem auf beiden Schmalseiten ca. 1 cm vom Rand entfernt in Braille-Schrift gekennzeichnet. Die Punkte bezeichnen links den ersten Buchstaben der Farbe und rechts die Zahl.

# Elferraus

Beim Geben der gut gemischten Karten an die Mitspieler wird etwa ein Viertel nicht ausgeteilt.

Der Spieler, in dessen Händen der rote Elfer ist, fängt an, indem er diese Karte offen auf die Mitte des Tisches legt. Ist der rote Elfer nicht unter den verteilten Karten, so kommt derjenige zum Anspiel, der den Elfer in einer anderen Farbe besitzt und zwar in der Reihenfolge Gelb, Grün, Blau. Ist kein Elfer unter den verteilten Karten, muss neu ausgegeben werden. Hat der rechts sitzende Nachbar des Anspielers den Zwölfer oder Zehner der ausgespielten Farbe, legt er ihn rechts bzw. links neben den Elfer; hat er keine dieser Karten, dagegen einen Elfer in anderer Farbe, muss er diesen Schmalseite an Schmalseite dem ersten Elfer anreihen. Hat er auch keinen andersfarbigen Elfer, muss er aufnehmen, indem er von dem verdeckt liegenden Rest die oberste Karte abhebt. Ergibt dies nicht die Möglichkeit anzureihen bzw. aufzulegen, muss er bis zu 3 Karten abheben und seinem Vorrat hinzufügen. Kann er trotzdem nicht weitermachen, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

In dem Reim gehenden Spiel werden nun auf der einen Seite jedes Elfers die gleichfarbigen Karten von 10 - 1 abwärts, auf der anderen die von 12 - 20 aufwärts aufeinander gelegt (nicht nebeneinander angereiht), oder die restlichen Elfer an den Schmalseiten ausgelegt. Hat ein Spieler mehrere passende Karten einer Farbe, kann er diese sämtlich ablegen, es braucht also nicht immer nur eine Karte aufgelegt werden.

Das Einzelspiel hat derjenige gewonnen, der als erster Spieler die letzte Karte ablegen konnte. Dann zählen alle anderen Spieler die aufgedruckten Zahlen ihrer nicht abgelegten Karten zusammen, und der Spielleiter schreibt die Summen auf. Nach ca. 4 - 6 Spielen werden die aufgeschriebenen Summen zusammengezählt: Wer die niedrigste Endsumme erreicht hat, ist Sieger. Ihm folgt als Zweiter der Spieler mit der nächsthöheren Endsumme.

Viele Vorteile und Kniffe ergeben sich durch die Übung, z.B. das Sperren, d.h. Hinhalten der Mitspieler, indem man eine geeignete Karte, vor allem einen Elfer, möglichst lange zurückbehält, natürlich vorausgesetzt, dass man mit einer anderen Karte weitermachen kann. Derartige Tricks verleihen dem Spiel besonderen Reiz.

# Zahlenwechsel

Die Spielweise ist die gleiche wie bei Elferraus, 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 aber keine geeignete Karte, muss er vom Reststapel bis zu 3 Karten aufnehmen (siehe Spielregel 1). 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.

# Auslosen

Wenn die Karten verteilt sind, wie es in der ersten Spielregel beschrieben ist, wird der Spieler ausgelost, der das Spiel eröffnet. Dieser beginnt damit, dass er eine beliebige Karte auflegt, die ihm günstig erscheint, d.h. eine Zahl, an welche er selbst viel anschliessen kann. Der nächste Spieler legt 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.

# Überall anschliessen

Die Karten werden alle gleichmässig verteilt. Jeder Spieler legt seinen Stapel 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 offen liegende Karte legen, falls es zufällig die nächst höhere 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 um, d.h. dieser Stapel wird wieder zu seinem verdeckten Stapel. Dies kann im Verlauf des Spieles mehrmals wiederholt werden.

Wenn im Verlauf des Spieles ein Spieler übersieht, eine passende Karte dem Stapel in der Mitte oder einem Mitspieler aufzulegen, so haben die anderen Spieler das Recht, "Falsch!" zu rufen, und jeder der Mitspieler über gibt 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 Spieler muss solange ablegen, wie passende Karten bei ihm erscheinen. Auf die Zahl 20 wird wieder mit 1 weitergelegt. Es wird solange gespielt, bis sämtliche Karten auf dem Stapel in der Mitte des Tisches liegen.

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

# Mogeln

Hierbei können sich 3 und mehr Spieler beteiligen. Man benützt alle Karten der verschiedenen Farben von 1 - 20.

Die Karten werden möglichst gleichmässig verteilt. Der links vom Geber sitzende Spieler beginnt, indem er eine Karte verdeckt in die Mitte des Tisches legt und "Eins" sagt. Der nächste legt "Zwei" verdeckt auf den Tisch und so fort bis "Zwanzig". Erhebt währenddessen kein Spieler Einspruch, indem er die zuletzt abgelegte Karte aufdeckt, so wird der Stapel von "Eins bis Zwanzig" 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.

Jeder Spieler kann mit dem Ruf "Gemogelt!" beliebig oft Einspruch 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, bekommt derjenige den Stapel, der "gemogelt" hat.

Bestreben 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 nur noch wenige Karten im Besitz hat, um 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 von einem Spieler heimlich mehrere Karten zugleich 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 die Lustigkeit noch erhöhen, ergeben sich durch öfteres Spielen.

Gewonnen hat, wer zuerst ohne Karten ist, oder auf Absprache derjenige, welcher zuletzt fertig ist.

# 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 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.

# Schlafmütze

Bei diesem lustigen Spiel können nur so viele Zahlenquartette 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, in 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 "Mütze" aufgesetzt. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden, damit möglichst jeder einmal die Schlafmütze ist.

# Zweikampf

Hieran können sich nur 2 Spieler beteiligen.

Man benutzt zwei Farben der Karten und legt die übrigen beiseite. Die Karten werden 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 Karte aufdecken, und der Gewinner erhält alle vier Karten. Wenn der Verlierer keine Karten mehr besitzt, ist das Spiel zu Ende.

# Farbensammeln

Die Karten werden gut gemischt und unter die Teilnehmer verteilt, bis etwa die Hälfte verteilt ist. Bei 6 Teilnehmern 7 Karten, bei 7 Teilnehmern 6 Karten etc. Der Rest der Karten wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt.

Aufgabe eines jeden Teilnehmers ist es, seine Karten nach und nach so zu ergänzen, dass er in einer Farbe möglichst viele Punkte hat. (Die Zahlen werden also berücksichtigt). Bei der ersten Runde beginnt der Spielordner, dann jeweils der Verlierer des vorhergehenden Spieles mit Spielen: 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 ziehen, sondern auch vom daneben liegenden offenen Stapel. Es sollen vier offene Stapel werden, von denen jeweils gezogen und denen nach Belieben die Austauschkarte zugelegt werden kann. Wer auf diese Weise alle Karten in einer Farbe zusammengebracht hat, kann bei der zuletzt gezogenen Karte "Schluss!" rufen. Diese Karte zählt dann (ohne Ablegen einer Austauschkarte) mit zu seinen Punkten (natürlich nur, wenn sie seine Farbe hat). Wer Schluss geboten hat, muss auch die meisten Punkte der ganzen Gesellschaft haben, andernfalls gilt er als Verlierer. Um seine Punktzahl wird dann ein Kreis gemacht, und sie wird bei der Schlussabrechnung nicht mit eingerechnet. Alle Punktzahlen werden vom Spielordner notiert und am Schluss des Spieles, der beliebig bestimmt werden kann, addiert. Nachdem Schluss geboten ist, werden alle Karten der Teilnehmer offen hingelegt und gezählt. Die Zahl der Punkte wird notiert. Aber es gelten jeweils nur die Punkte EINER Farbe. Es wird also jeder Teilnehmer die Punkte jener Farbe nachzählen, in der er die höchste Zahl bereits zusammenbrachte. Hat niemand den Mut aufgebracht, Schluss zu bieten, und ist der mittlere Stapel der Verkaufskarten zu Ende, dann kann jeder Teilnehmer, der an der Reihe ist, "Schluss ohne Risiko!" bieten. Das heisst, er braucht in diesem Falle nicht die höchste Augenzahl zu erreichen, aber die zuletzt aufgehobene Karte zählt dann auch für ihn nicht mit, bzw. er muss dafür eine andere hinlegen, ehe er mit dem Zählen seiner Augen beginnt.

# 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 obenaufliegende 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 sich 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 unentschieden 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 erste 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.

# Quartett

Die Karten werden gleichmässig verteilt, wobei kein Reststapel übrig bleibt. Für jede Karte wird eine Spielmarke in die Kasse bezahlt. 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. Hat der Befragte die betreffende Karte, so muss er sie dem Fragenden übergeben und dieser hat das Recht, solange beliebige Mitspieler weiterzufragen, bis er sich an einen wendet, der die gewünschte Karte nicht besitzt. Alsdann geht das Fragerecht auf Letzteren über, und dieser verfährt wie sein Vormann usw. Wer irrtümlich den Besitz einer von ihm verlangten Karte verneint, zahlt an den Fragenden eine Strafe von 5 Marken.

Am Schluss werden aus der Kasse für jedes abgelegte Quartett 4 Marken an den Ablegenden bezahlt. Der Spieler hat darauf zu achten, durch die gestellten Fragen herauszufinden, wer die von ihm selbst benötigten Karten in Händen hat, um sie, wenn die Reihe an ihn kommt, einfordern zu können.

# Schwarzer Peter

Man benutzt nur zwei Farben der Karten.

Vor Beginn des Spieles wird eine Karte gezogen und verdeckt weggelegt, ohne dass irgend ein Mitspieler 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, dürfen diese abgelegt werden.

Der Spieler lässt nun seinen Nachbarn zur Rechten eine Karte verdeckt ziehen etc. 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 mit einem verrusten Korken aufgemalt; ausserdem muss der Pechvogel ein Pfand hergeben, das dann nach Abspielen verschiedener Spiele eingelöst wird.

# 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, sich den Platz dieser zwei Karten und ihre Nummern zu merken. Nun kommt der nächste dran. Auch er darf zwei Karten aufdecken, aber schon nach der ersten wird er sich überlegen, wo die dazupassende (gleiche) Karte liegen mag, sofern diese schon einmal aufgedeckt wurde. 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. Allenfalls kann auch derjenige der Gewinner sein, der die meisten Punkte hat.

Schweiz. Zentralverein für das Blindenwesen SZB

Hilfsmittel

Niederlenzer Kirchweg 1 / Gleis 1

5600 Lenzburg

Tel +41 (0)62 888 28 70

Fax +41(0)62 888 28 77

E-Mail: hilfsmittel@szb.ch

Internet: [www.szb.ch](http://www.szb.ch/)