



Elfer raus! Junior

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 5

JAHREN

Elfer raus! Junior ist ein Kartenspiel für 2 bis 6 Personen ab 5 Jahren. Ihr legt farbgleiche Zahlenreihen in der Tischmitte aus und hängt eure Karten der Reihe nach an. Wer zuerst keine Karte mehr auf der Hand hat, gewinnt die Runde.

Spielziel

Werde als Erster alle Karten von der Hand los. Nach drei Runden gewinnt, wer am wenigsten Punkte gesammelt hat.

Vorbereitung

Mischt die 80 Karten gut. Je nach Anzahl der Mitspielenden bekommt jeder 20, 15, 12 oder 10 Karten verdeckt auf die Hand. Der Rest liegt als verdeckter Nachziehstapel bereit. Zu zweit könnt ihr die 20 blauen Karten vorher aussortieren und mit 60 Karten spielen.

So spielt ihr

- 1 Wer die rote 11 hat, legt sie offen in die Tischmitte und eröffnet damit das Spiel.
- 2 Danach geht es nach rechts weiter.
- 3 Wer dran ist, legt links der 11 eine 10 derselben Farbe an oder rechts davon eine 12. Die Reihen wachsen absteigend 10 bis 1 und aufsteigend 12 bis 20.
- 4 Alternativ legst du eine weitere 11 über oder unter die bestehende Reihe und startest damit eine neue Farbreihe.
- 5 Du darfst in einem Zug beliebig viele passende Karten anlegen, musst aber mindestens eine ablegen, wenn es geht.
- 6 Geht gar nichts, ziehst du bis zu 3 Karten vom Stapel. Eine passende Karte darfst du sofort auslegen.

So gewinnt ihr

Wer zuerst die letzte Handkarte ablegt, gewinnt die Runde. Die anderen addieren ihre Kartenwerte als Minuspunkte; nach 3 Runden siegt die niedrigste Summe.

Spielziel

Jede Runde geht es darum, die eigenen Handkarten so schnell wie möglich loszuwerden. Dafür hängt ihr eure Karten an die farbgleichen Zahlenreihen in der Tischmitte an. Wer zuerst keine Karte mehr hält, beendet die Runde sofort. Alle anderen zählen die Zahlenwerte ihrer übrig gebliebenen Karten zusammen und notieren sie; am Ende von 3 Runden gewinnt die kleinste Gesamtsumme.

Spielmaterial

80 Karten

Spielaufbau

- Mischt die 80 Karten gründlich.
- Teilt die Karten verdeckt aus: bei 2 bis 3 Personen je 20 Karten, bei 4 je 15, bei 5 je 12, bei 6 je 10 Karten.
- Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit.
- Spielt ihr zu zweit, nehmt die 20 blauen Karten vor dem Mischen heraus und spielt nur mit 60 Karten.
- Haltet Zettel und Stift bereit, um die Punkte der drei Runden zu notieren.

Spielbeginn

Es beginnt, wer die rote 11 auf der Hand hat, und legt sie offen in die Tischmitte. Ist die rote 11 nicht ausgeteilt worden, startet die 11 einer anderen Farbe in der Rangfolge Gelb, Grün, Blau. Wurde überhaupt keine 11 verteilt, mischt ihr neu und teilt noch einmal aus.

Spielablauf

Spielrichtung

Nach der Eröffnungskarte ist die Person rechts daneben an der Reihe. Danach geht es immer weiter nach rechts.

Deine drei Möglichkeiten im Zug

- 1 **Anlegen an eine bestehende Reihe:** Links an die 11 kommt die 10 derselben Farbe, rechts davon die 12. Nach links läuft die Reihe absteigend bis zur 1, nach rechts aufsteigend bis zur 20.
- 2 **Neue Reihe eröffnen:** Du legst eine weitere 11 ober- oder unterhalb der vorhandenen Reihe aus. Damit startet eine neue Farbe.
- 3 **Karten ziehen:** Kannst du nichts anlegen, nimmst du eine Karte vom verdeckten Stapel. Passt sie, legst du sie sofort aus. Passt sie nicht, ziehst du weiter, höchstens jedoch 3 Karten insgesamt. Danach ist die nächste Person dran.

Wie viele Karten pro Zug?

Du darfst in deinem Zug beliebig viele passende Karten auslegen, nicht nur eine. Du musst aber mindestens eine Karte ablegen, sobald das möglich ist. Passende Karten absichtlich zurückzuhalten, ist erlaubt und bremst die Mitspielenden aus.

Rundenende

Sobald jemand seine letzte Handkarte abgelegt hat, endet die Runde sofort.

Der Spielzug

- 1 Prüfe, ob du eine passende Karte anlegen kannst.
- 2 Wenn ja: Lege mindestens eine passende Karte an eine Reihe an oder eröffne mit einer 11 eine neue Reihe. Du darfst auch mehrere passende Karten ausspielen.
- 3 Wenn nein: Ziehe eine Karte vom Nachziehstapel und lege sie sofort aus, falls sie passt.
- 4 Passt die gezogene Karte nicht, ziehe weiter, insgesamt aber höchstens 3 Karten.
- 5 Übergib an die Person rechts von dir.

Sonderregeln

- Liegt keine 11 unter den ausgeteilten Karten, wird neu gemischt und neu ausgeteilt.
- Fehlt die rote 11, gilt für den Start die Farbreihenfolge Gelb, Grün, Blau.
- Reihen werden immer farbrein gebildet: Eine Karte darf nur an die Reihe ihrer eigenen Farbe angelegt werden.
- Pro Zug dürfen höchstens 3 Karten nachgezogen werden.
- Wer anlegen kann, muss anlegen. Mindestens eine Karte muss dann gespielt werden.
- Zu zweit empfiehlt die Anleitung, die blauen Karten wegzulassen.

Spielende und Gewinn

Die Runde endet, sobald jemand seine letzte Karte abgelegt hat. Diese Person gewinnt die Runde. Alle anderen addieren die Zahlenwerte ihrer restlichen Handkarten und schreiben die Summe auf. Ihr spielt 3 Runden nacheinander; Sieger ist, wer am Ende die niedrigste Gesamtsumme hat.

Varianten

- **Zahlenwechsel:** Ihr spielt wie in der Grundregel, dürft eine Farbreihe aber mit einer 10, 11 oder 12 beginnen. Es startet die Person rechts vom Geber. Wer keine dieser Karten besitzt, zieht bis zu 3 Karten nach. Jede neue Farbe darf mit einer anderen dieser drei Zahlen beginnen; die Startzahl der ersten Farbe bindet nicht.
- **Auslosen:** Die Karten werden wie in der Grundregel verteilt, der Startspieler wird ausgelost. Er legt eine beliebige Karte aus, am besten eine, an die er selbst viel anschließen kann. Die nächsten legen nach oben oder unten an oder beginnen eine neue Farbe mit derselben Zahl, mit der die erste Farbe eröffnet wurde. Wer nicht anlegen kann, zieht bis zu 3 Karten. Mehrere aufeinanderfolgende Karten dürfen zusammen abgelegt werden. Wer als Erster keine Karten mehr hat, gewinnt; die anderen zählen ihre Kartenwerte zusammen.
- **Ratefix:** Etwa die Hälfte der Karten wird gleichmäßig verteilt, der Rest bleibt außen vor. Jeder legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab. Alle legen gleichzeitig die oberste Karte verdeckt in die Tischmitte. Wer die Gesamtsumme errät oder ihr am nächsten kommt, bekommt diese Karten und legt sie offen beiseite. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Karten besitzt.

Tipps

- Halte passende Karten gezielt zurück, wenn du schon eine andere Karte gespielt hast. So blockierst du die Anschlüsse der anderen.
- Eine 11 auf der Hand ist wertvoll, weil du damit jederzeit eine neue Farbreihe eröffnen kannst.
- Wirf früh hohe Karten wie die 19 oder 20 ab, denn übrig gebliebene Karten zählen mit ihrem Zahlenwert als Punkte.
- In einem Zug darfst du mehrere Karten ablegen. Prüfe vor dem Abgeben, ob nach deiner ersten Karte noch weitere passen.
- Achte darauf, welche Zahlen an den Reihenenden liegen. Danach entscheidest du, welche Farbe du selbst weiterbaust.

Häufige Fragen

Wer fängt an?

Die Person mit der roten 11 legt sie offen in die Tischmitte. Fehlt die rote 11, beginnt eine andersfarbige 11 in der Reihenfolge Gelb, Grün, Blau.

Was passiert, wenn gar keine 11 ausgeteilt wurde?

Dann wird neu gemischt und noch einmal ausgeteilt.

In welche Richtung geht das Spiel?

Nach rechts. Nach der Eröffnungskarte ist die Person rechts daneben an der Reihe.

Muss ich anlegen, wenn ich kann?

Ja, mindestens eine Karte musst du ausspielen, sobald es möglich ist. Weitere passende Karten darfst du zurückhalten.

Wie viele Karten darf ich in einem Zug ablegen?

Beliebig viele, solange sie passen. Es ist aber erlaubt, absichtlich nur eine zu spielen und den Rest zurückzuhalten.

Was mache ich, wenn keine meiner Karten passt?

Du ziehst eine Karte vom verdeckten Stapel. Passt sie, legst du sie sofort aus; passt sie nicht, ziehst du weiter, höchstens 3 Karten insgesamt.

Wie eröffne ich eine neue Farbreihe?

Du legst eine weitere 11 über oder unter die bestehende Reihe. Damit startet eine neue Reihe in dieser Farbe.

Wie werden die Punkte gezählt?

Wer die Runde gewinnt, ist alle Karten los. Alle anderen addieren die Zahlenwerte ihrer Handkarten und notieren die Summe.

Wie viele Runden werden gespielt?

Drei Runden nacheinander. Sieger ist, wer am Schluss die niedrigste Gesamtsumme hat.

Gibt es eine Sonderregel für zwei Personen?

Ja, die Anleitung empfiehlt, die 20 blauen Karten auszusortieren und nur mit 60 Karten zu spielen. Ausgeteilt werden trotzdem je 20 Karten.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Edition / Regelstand	Junior
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand Junior, zuletzt geprüft am 23.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/elfer-raus-junior/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/elfer-raus-junior/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026