



Elfer raus!

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

Elfer raus! ist ein Kartenspiel mit Zahlenkarten in vier Farben, bei dem ihr eure Karten an ausliegende Zahlenreihen anlegt. Die hier beschriebene Quelle ist ein Variantenblatt: Sie zeigt drei Abwandlungen des Grundspiels, bei denen der Start anders geregelt wird. Die vollständigen Grundregeln stehen nicht in dieser Quelle und müssen ergänzt werden.

Spielziel

Ihr legt eure Zahlenkarten an die Reihen auf dem Tisch an. Die Quelle nennt für das Grundspiel keine ausdrückliche Siegbedingung, sie verweist nur auf die Grundregeln.

Vorbereitung

Die Karten tragen Zahlen und gibt es in vier Farben. Je nach Variante verändert ihr den Spielstart: Bei „Falscher Anfang“ legt ihr vorab die 1 und die 20 jeder Farbe aus. Bei „Drei mögliche Anfangszahlen“ und „Beliebige Startkarte“ beginnt der Tisch leer.

So spielt ihr

- 1 Klärt vor der Partie, welche der drei Startvarianten ihr nutzt.
- 2 Der Spieler links vom Geber beginnt, bei „Beliebige Startkarte“ ein ausgeloster Startspieler.
- 3 Reihum legt ihr passende Karten an die ausliegenden Reihen an.
- 4 Wer nicht anlegen kann, zieht Karten nach der Regel des Grundspiels.
- 5 Eine neue Farbreihe darf nur mit einer erlaubten Anfangszahl eröffnet werden.

So gewinnt ihr

Die Siegbedingung richtet sich nach dem Grundspiel. Sie wird auf dem Variantenblatt nicht wiederholt.

Spielziel

Ihr legt eure Handkarten an Zahlenreihen an, die in der Tischmitte entstehen. Jede Reihe wird nach Zahlen fortgesetzt, von der Anfangszahl aus nach oben oder nach unten. Die Varianten verändern dabei ausschließlich, wie und womit eine Reihe eröffnet werden darf. Eine ausdrückliche Beschreibung des Spielziels enthält die vorliegende Quelle nicht, sie verweist an mehreren Stellen auf die Regeln des Grundspiels.

Spielmaterial

Zahlenkarten in vier Farben

Spielaufbau

- Nehmt die Zahlenkarten von Elfer raus!, es gibt sie in vier Farben.
- Bestimmt einen Kartengeber und verteilt die Karten nach den Grundregeln, die diese Quelle nicht wiedergibt.
- Legt einen Nachziehstapel bereit, denn wer nicht anlegen kann, muss Karten ziehen.
- Für die Variante „Falscher Anfang“: Legt vor dem ersten Zug aus jeder der vier Farben die 1 und die 20 offen in die Tischmitte.
- Für „Drei mögliche Anfangszahlen“ und „Beliebige Startkarte“: Die Tischmitte bleibt zu Beginn leer.

Spielbeginn

In den Varianten „Falscher Anfang“ und „Drei mögliche Anfangszahlen“ eröffnet der Spieler links vom Kartengeber. Bei „Beliebige Startkarte“ lost ihr stattdessen einen Startspieler aus, der eine Karte seiner Wahl in die Tischmitte legt. Kann der Startspieler bei „Drei mögliche Anfangszahlen“ keine 10, 11 oder 12 ausspielen, zieht er nach der Grundregel Karten.

Spielablauf

Grundprinzip

Auf dem Tisch entstehen Zahlenreihen. Ihr legt reihum jeweils eine passende Karte an. Wer keine passende Karte hat, muss nach der Regel des Grundspiels Karten ziehen. Wie viele Karten das sind, steht auf dem Variantenblatt nicht.

Variante 1: Falscher Anfang

- 1 Vor dem ersten Zug liegen bereits die 1 und die 20 jeder Farbe aus.
- 2 Von der 1 aus legt ihr aufwärts an, von der 20 aus abwärts.
- 3 Die 11 ist in dieser Variante eine gewöhnliche Karte. Sie darf erst gelegt werden, wenn in ihrer Reihe schon eine 10 oder eine 12 liegt.
- 4 Alle übrigen Regeln des Grundspiels gelten unverändert.

Variante 2: Drei mögliche Anfangszahlen

- 1 Ihr müsst keine Partie mehr mit der roten 11 eröffnen.
- 2 Jede Farbreihe darf mit einer 10, einer 11 oder einer 12 begonnen werden.
- 3 Die Reihenfolge, in der die Farben eröffnet werden, ist frei.
- 4 Der Spieler links vom Geber spielt eine 10, 11 oder 12 in beliebiger Farbe aus. Hat er keine dieser Karten, zieht er nach.
- 5 Die Farbreihen müssen nicht mit derselben Zahl starten: Beginnt die erste Reihe mit einer 10, darf die zweite trotzdem mit einer 11 oder 12 anfangen.

Variante 3: Beliebige Startkarte

- 1 Lost einen Startspieler aus.
- 2 Dieser legt eine beliebige Karte in die Tischmitte. Damit ist die Anfangszahl für alle Farben festgelegt.
- 3 Der nächste Spieler legt entweder eine anschließende Karte an eine bestehende Reihe an oder eröffnet eine neue Farbreihe mit genau der Zahl, mit der die erste Reihe begonnen wurde.
- 4 Die 11 gilt hier als normale Zahl. Sie darf erst gelegt werden, wenn eine 10 oder 12 ausliegt. Ausnahme: Der Startspieler eröffnet zufällig mit einer 11.
- 5 Wer nichts anlegen kann, zieht nach der Grundregel Karten.

Der Spielzug

- 1 Prüfe, ob du eine Karte an eine ausliegende Reihe anlegen kannst.
- 2 Prüfe alternativ, ob du eine neue Farbreihe mit einer erlaubten Anfangszahl eröffnen kannst.
- 3 Lege die Karte offen an die passende Stelle.
- 4 Kannst du nichts legen, ziehe Karten nach der Regel des Grundspiels.
- 5 Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sonderregeln

- Bei „Falscher Anfang“ und „Beliebige Startkarte“ verliert die 11 ihre Sonderstellung und wird wie jede andere Zahl behandelt.
- Eine 11 darf in diesen beiden Varianten nur gelegt werden, wenn in der Reihe bereits eine 10 oder eine 12 liegt.
- Legt der ausgeloste Startspieler bei „Beliebige Startkarte“ eine 11, ist diese ausnahmsweise als Eröffnung erlaubt.
- Bei „Drei mögliche Anfangszahlen“ spielt die Reihenfolge der Farben keine Rolle mehr.
- Wer nicht anlegen kann, zieht in allen drei Varianten nach der Regel des Grundspiels Karten.

Spielende und Gewinn

Die vorliegende Quelle beschreibt nur Startvarianten und hält ausdrücklich fest, dass alle übrigen Regeln des Grundspiels bestehen bleiben. Wann eine Partie endet und wer gewinnt, wird darin nicht wiederholt. Diese Angabe muss aus der Grundanleitung ergänzt werden.

Varianten

- **Falscher Anfang:** Die 1 und die 20 jeder Farbe liegen von Beginn an aus. Von der 1 geht es aufwärts, von der 20 abwärts.
- **Drei mögliche Anfangszahlen:** Eröffnet wird eine Reihe wahlweise mit der 10, der 11 oder der 12. Eine gemeinsame Startzahl gibt es nicht, und auch die Reihenfolge der Farben ist frei.
- **Beliebige Startkarte:** Ein ausgeloster Startspieler legt eine Karte seiner Wahl. Diese Zahl ist dann die Anfangszahl für alle weiteren Farbreihen.

Tipps

- Halte in der Variante „Beliebige Startkarte“ im Blick, welche Zahl der Startspieler gelegt hat. Nur mit dieser Zahl lassen sich weitere Farbreihen eröffnen.
- Wenn du den Start ausloten darfst, prüfe, von welcher Zahl aus du selbst die meisten Anschlusskarten besitzt.
- Bei „Falscher Anfang“ wachsen die Reihen von zwei Seiten. Karten im mittleren Zahlenbereich lassen sich erst spät ablegen, Karten nahe der 1 oder 20 früh.
- Bei „Drei mögliche Anfangszahlen“ lohnt es sich, eine Farbreihe zu eröffnen, deren Anschlusskarten du selbst auf der Hand hast.
- Wer nicht anlegen kann, muss ziehen. Behalte deshalb eine Anlegemöglichkeit in Reserve, statt alle passenden Karten sofort loszuwerden.

Häufige Fragen

Muss ich immer mit der roten 11 beginnen?

In der Variante „Drei mögliche Anfangszahlen“ nicht. Dort darf jede Reihe mit einer 10, 11 oder 12 eröffnet werden, und die Farbe spielt keine Rolle.

Was passiert, wenn ich keine Karte anlegen kann?

Dann ziehst du Karten nach der Regel des Grundspiels. Wie viele Karten das genau sind, sagt das Variantenblatt nicht.

Ist die 11 in den Varianten noch eine Sonderkarte?

Bei „Falscher Anfang“ und „Beliebige Startkarte“ nicht. Dort ist die 11 eine gewöhnliche Zahl und darf erst gelegt werden, wenn eine 10 oder 12 ausliegt.

Dürfen bei „Drei mögliche Anfangszahlen“ alle Farbreihen unterschiedlich starten?

Ja. Beginnt die erste Farbreihe mit einer 10, darf die zweite trotzdem mit einer 11 oder 12 eröffnet werden.

Wie eröffne ich bei „Beliebige Startkarte“ eine zweite Farbreihe?

Nur mit derselben Zahl, mit der der Startspieler die erste Reihe begonnen hat. Alternativ legst du eine anschließende Karte an eine bestehende Reihe an.

Darf der Startspieler bei „Beliebige Startkarte“ eine 11 legen?

Ja. Wenn die 11 zufällig die Karte ist, mit der der Startspieler eröffnet, ist das ausdrücklich erlaubt.

In welche Richtung wird bei „Falscher Anfang“ angelegt?

Von der ausliegenden 1 aus geht es aufwärts, von der ausliegenden 20 aus abwärts.

Wer beginnt die Partie?

Bei „Falscher Anfang“ und „Drei mögliche Anfangszahlen“ der Spieler links vom Kartengeber. Bei „Beliebige Startkarte“ wird ein Startspieler ausgelost.

Gelten in den Varianten sonst alle normalen Regeln?

Ja. Jede der drei Varianten hält ausdrücklich fest, dass alle Regeln des Grundspiels bestehen bleiben und nur der Start verändert wird.

Informationen zum Spiel

Edition / Regelstand	Varianten für „Elfer raus!“ / Weitere Spiele mit den „Elfer raus!“-Karten
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, Regelstand Varianten für „Elfer raus!“ / Weitere Spiele mit den „Elfer raus!“-Karten, 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/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026