

mains. Après 4 à 6 jeux environ on additionne les totaux de tous les participants. Celui qui a le montant le plus bas est le vainqueur, le deuxième est le joueur avec la somme suivante. En jouant plusieurs fois ce jeu, on trouvera des avantages et des trucs, par exemple on barre, c'est à dire on retarde le jeu en retenant une carte convenable, avant tout un 11, le plus longtemps possible. Naturellement, il est nécessaire en ce cas, qu'on ait une autre carte pour poser. Avec de tels trucs le jeu sera particulièrement attractif.

Le jeu original 1210 se compose des 80 cartes en 4 couleurs (1-20). L'édition simplifiée 1209 contient 60 cartes en 3 couleurs (1-20).

autre règle: A

Barrer en prenant du plot.

Selon entente il est permis, au lieu de déposer une carte, d'en prendre 3 du plot.

autre règle: B

Celui qui ne veut pas déposer une carte, même qu'il pourrait, doit prendre du plot jusqu'à 3 cartes, pour peut-être en tirer une qu'il pourra déposer.

ELFER RAUS!

Das
meistgespielte
all der schönen



Ein Familien-Karten-Spiel für Kinder



1210

Steuerfrei gem. BFH-Urteil vom 3. 6. 59
VII 80/58

Aufmachung und Titel ausstattungs-, geschmacksmuster-
und urheberrechtlich geschützt.

3

Beim Geben der gut gemischten Karten an Elfer raus! 1. Spielregel Für 3 und 4 Farben

Elfer raus! Für 3 und 4 Farben

Bei dem Geben der gut gemischten Karten an Elfer raus! 1. Spielregel Für 3 und 4 Farben

me the total of each player is added together; he who has the lowest is the winner, and the second is the one with the next highest total. Advantages and secret tricks are acquired by practice, as the obstructing, that is putting off the player, by keeping back as long as possible a suitable card especially an eleven, provided that one can continue with another card. Such tricks add a special charm to the game. Everywhere, where this family-game has been introduced, it has found enthusiastic supporters and affords an agreeable and pleasant entertainment for young and old. — **The Pocket Edition** contains 40 cards, ten cards of each colour with the figures 6-15 printed on them and is played in the same manner.

En distributeur les cartes trois brasse, on donne seulement trois quarts aux joueurs, un quart environ constitue la partie. Le joueur qui a en mains le 11 rouge, commence le jeu en posant cette carte au milieu de la table. Si le 11 rouge ne se trouve pas parmi les cartes distribuées, celui qui

22

Karte legen, falls es zufällig die nächste 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 herum, was im Verlauf des Spieles mehrmals wiederholt wird und spielt weiter.

Wenn im Verlauf des Spieles ein Spieler übersteht, eine passende Karte (ob offen legend oder aufgedeckt) dem Stapel in der Mitte oder einem Mitspieler aufzuliegen, so 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,

20

14. Spielregel Für 3 und 4 Farben Spielweise mit „falschem“ Anfang

Normale Spielregel siehe Nr. 1, 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.

Eleven Starts

A new Fascinating Card-Game. 1210 e

The game consists of 80 cards in four colours, 20 cards of each colour with the figures 1-20 printed on them. In dealing the well shuffled cards among the players about one fourth is not dealt. The player in whose hands the red eleven is, begins, by placing this card right side up in the middle of the table. Should the red eleven not be among the cards dealt out, then he who has an eleven in another colour begins the game in the order of yellow, green and blue. Should there be no eleven among the cards dealt out,

2. Spielregel Für 3 und 4 Farben Zahlenwechsel

Die Spielweise ist die gleiche wie bei Spielregel 1, 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 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.

3. Spielregel Für 3 und 4 Farben Auslosen

Wenn die Karten verteilt sind, wie es in der ersten Spielregel beschrieben ist, wird der Anfänger ausgelost. Dieser beginnt nun damit, daß er eine beliebige Karte

5

18

auszulinde, wer die von ihm selbst benötigten Karten in Händen hat, um sie, wenn die Reihe an ihn kommt, einfordern zu können.

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 diesebe 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 Nachbar an den Karten teilnehmen und zieht so 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,

Schwarzer Peter

12. Spielregel
Für 3 und 4 Farben

gleiche Karte aufgedeckt wurde, oder Schnapp anstatt Schnipp, so sind dessen Karten ebenfalls dem Päckchen der im Schnipp befindlichen Karten einzuverleiben. Wenn mehrere Spieler zu gleicher Zeit Schnapp rufen, so gilt der Ruf ein 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 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.

16

11

Hieran können sich nur 2 Spieler beteiligen. Man benutzt zwei Farben der Karten und legt die übrigen beiseite. Die Karten

Zweikampf

Für 3 und 4 Farben
8. Spielregel

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.

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 die Lustig-

6

14

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

Schnipp-Schnapp

Ist nur mit 4 Farben zu spielen

10. Spielregel

Schluß des Spieles, der beliebig gelegt werden kann, addiert. Nachdem Schluß geboten ist, 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 Teilnehmer die Farbe nachzählen, in der er die höchste Augenzahl bereits zusammengebracht. Hat niemand den Mut, aufgebracht, „Schluß“ zu bieten und ist von dem neben demselben liegenden offenen Stapel vier offene Karten zu karten, sondern auch verdeckten Stapel zu karten, nicht nur vom Stapel. Es sollen vier offene Karten dementsprechend liegen! Rechts und links vom verdeckten Stapel entstehen so insgesamt vier offene Stapel, von denen jeweils gekauft und denen nach Belieben die Austauschkarte zugelegt werden kann. Wer auf diese Weise alle Karten in einer Farbe zusammengebracht hat, kann bei der letzten gekauften Karte „Schluß“ rufen und diese Karte rechnet dann ohne Ablegen einer Austauschkarte mit zu seinen Augen. Wer „Schluß“ geboten hat, muß auch die meisten Augen der ganzen Gesellschaft haben, andernfalls bekommt er einen Kreis, d. h. er gilt als Verlierer, um seine Augenzahl wird ein Kreislein gemacht, und sie wird bei der Schlußabrechnung nicht mit eingerechnet. Alle Augenzahlen werden vom Spielführer notiert und am

keit noch erhöhen, ergeben sich durch öfteres Spielen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat, oder auf Absprache, der, welcher zuletzt fertig ist.

6. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Ratefix

Etwas 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.

7. Spielregel

Ist nur mit 4 Farben zu spielen

Schlafmütze

Bei dieser lustigen Spielweise können nur soviel Zahlenquartette benutzt werden, als Teilnehmer vorhanden sind. Ein Quar-

10

13

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 nach außen 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

15

12

Die Karten werden gut gemischt und unter die vorhandenen Teilnehmer verteilt, bis etwa über 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 Spielführer, dann jeweils der Verlierer des vorhergehenden Spieles mit Spie-

Farbensammeln

Für 3 und 4 Farben
9. Spielregel

und kann von neuem begonnen werden. Karten mehr besitzt, ist das Spiel zu Ende vier Karten. Wenn der Verlierer keine aufdecken und der Gewinner erhält alle Karten mehr besitzt, ist das Spiel zu Ende. Falls zwei gleiche Zahlen aufgedeckt werden, muß jeder Spieler eine weitere Karte die unter seine übrigen Karten legt, die höchste Zahl hat, erhält beide Karten. Plan paß, neben dem verdeckten Stapel andere Karte, die dem Spieler nicht in den oberste Karte abgenommen und dafür eine und zwar: Vom verdeckten Stapel wird die