

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.

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

3

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

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

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 brases, on donne seulement les 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

Atout les „11“

1210 f. Pour 3 et 4 couleurs

20

7

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,

5

18

auszutun, 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 bei Seite. Vor Beginn des Spieles wird eine Karte gezogen und verdeckt weggelegt, ohne daß irgend ein Mitspieler diese 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 ziehen und gleichmäßig verteilt. Erhält man zwei gleiche Zahlen, so dürfen diese abgelegt werden.

Der Spieler läßt nun seinen Nachbar an den Karten ziehen und gleichmäßig verteilt. Erhält man zwei gleiche Zahlen, so dürfen diese abgelegt werden.

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Erhält man zwei gleiche Zahlen, so dürfen diese abgelegt werden.

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 derselbe gewonnen und das Spiel ist zu Ende. Alle anderen Spieler zählen dann die Zahlen der in ihrem Besitz befindlichen Karten zusammen (Spielregel 1).

4. Spielregel Für 3 und 4 Farben Überall anschließen

Die Karten werden alle gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler legt seinen Kartentapel 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 offene liegende

6
17

Die Karten werden gleichmäßig verteilt, wobei kein Reststapel übrig bleibt. Für jede Karte wird 1 Marke in die Kasse bezahlt. Jeder Mitspieler prüft nun die erhaltenen Karten und legt etwa vorhandene 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 Betragte die betreffende Karte, so muß er sie dem Fragenden übergeben und dieser hat das Recht, solange beliebige Mitspieler weiterzutragen, 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 vertauschten Karte vernimmt, zahlt an den Fragenden eine Strafe von 5 Marken. Am Schluß werden aus der Kasse für jedes abgelegte Quartett 4 Marken an den Abgelegten bezahlt. Der Spieler hat darauf zu achten, durch die gestellten Fragen her-

Quartett

II. Spielregel
Ist nur mit 4 Farben zu spielen

dem muß der Pechvogel ein Pfand hergeben, das dann nach Abspielen verschiedener Spiele eingelöst wird.

13. Spielregel Für 2 und 4 Farben Was liegt wo?

Man legt die gutgemischten 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 Nummer 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.

6
17

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 1 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 Abfolge einen Widerspruch, d. h. deckt er nicht die zuletzt abgelegte Karte auf, 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

Mogeln

5. Spielregel
Für 3 und 4 Farben

als passende Karten bei ihm erscheinen. Auf die Zahl 20 wird wieder mit 1 weitergelegt. Es wird also solange gespielt, bis sämtliche Karten aus dem Stapel in der Mitte des Tisches liegen. Erster Gewinner ist derjenige, der als erster seine Karten abgelegt hat, dann folgt der Zweite usw.

Inhaltsverzeichnis

	Seite
1. Spielregel Elfer raus	3
2. „ Zahlenwechsel	5
3. „ Auslosen	5
4. „ Überall anschließen	6
5. „ Mogeln	8
6. „ Ratefix	10
7. „ Schlafmütze	10
8. „ Zweikampf	11
9. „ Farbensammeln	12
10. „ Schnipp-Schnapp	14
11. „ Quartett	17
12. „ Schwarzer Peter	18
13. „ Was liegt wo?	19
14. „ Spielweise mit „falschem“ Anfang	20
Englischer Text	20—22
Französischer Text	22—24

Das Originalspiel 1210 besteht aus 80 Karten in 4 Farben (1-20)

Die vereinfachte Ausgabe 1209 besteht aus 60 Karten in 3 verschiedenen Farben (1-20)

2
21

then they must be distributed atresh. If the player to the right of the dealer has a twelve or a ten of the colour that is played, he places it right or left beside the eleven. If he has none of these cards, but an eleven of another colour then he must place this with the narrow side in line with the first eleven. Should he have no eleven of another colour then he must take the top card of the remaining ones lying face downwards. Should this not afford the possibility to place a card then he must draw, up to three cards, and add them to those in hand. Should he in spite of this not be able to continue, it is the next player's turn. As the game goes round, the cards of the same colour as each eleven are now placed on one side of the eleven on top of each other (not side by side) from 10-1 downwards and on the other, from 12-20 upwards. If a player has several consecutive cards he can place all of them, it is therefore not always necessary to put one card only on top of the others or in line. He who has placed his last card first, has won the game. Then all the others have to add together the numbers printed on the unplayed cards and the total of each player has to be written down by the leader of the game. After about 4-6 ga-

In dem reihungshenden Spiel werden nun auf der einen Seite jedes Elfers die gleichfarbigen Karten von 10-1 abwärts, auf der anderen die von 12-20 aufwärts aufgereiht. Hat ein Spieler mehrere passende Karten einer Farbe, kann er diese sämtlich ablegen, es braucht also nicht immer nur 1 Karte aufgelegt bzw. angereiht zu werden. Gewonnen hat derjenige, der seine letzte Karte zuerst ablegen kann. Damit haben alle anderen die aufgedruckten Zahlen der nicht abgelegten Karten zusammengezählt, deren Summen der Spieler aufschreibt. Nach etwa 4-6 Spielen werden die Summen der Mitspieler zusammengezählt, wer die niedrigste hat, ist Sieger, ihm folgt als zweiter der mit der nächsthöheren Summe. Vorteile und geheime 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 Spiele besondere Reiz.

possède le 11 d'une autre couleur dans l'ordre des couleurs jaunes, vertes, bleues peut commencer. S'il n'y a pas de 11 parmi les cartes distribuées, on doit les distribuer de nouveau. Si le voisin de droite du premier joueur a le 12 ou le 10 de la couleur jouée, il le met à droite resp. à gauche du 11: s'il n'a aucune de ces cartes, mais un 11 d'une autre couleur, il doit le poser à côté du premier, soit bout à bout. S'il n'a même pas d'autre 11, il doit prendre une carte du reste qui se trouve sur la table avec la face tournée. Si cette carte ne convient pas, il doit prendre jusqu' à 3 cartes et les ajouter aux siennes. Si néanmoins il ne peut pas continuer, le prochain joueur a le tour. Dans le jeu selon le tour on met d'un côté du 11 les cartes de la même couleur en descendant de 10 à 1 et de l'autre côté en montant de 12 à 20. Les cartes sont placées l'une sur l'autre (pas l'une à côté de l'autre). Si un joueur a plusieurs cartes convenables d'une couleur, il peut les déposer toutes, c'est à dire il n'est pas nécessaire de mettre seulement une carte à la place correspondante. Gagner est celui qui peut poser le premier sa dernière carte. Alors, on note pour chaque joueur les points des cartes restées en

23
4

