



Anleitung

——— Schnittlinie
 - - - - - Falzlinie

ELF ELFEN HELFEN

Reaktionsspiel für 3-8 Spieler und Spielerinnen

Samstag Nacht. Kurz vor Mitternacht. Die Elfen machen sich bereit, in den Häusern der Menschen all das zu reparieren, was kaputt gegangen ist. Die Spieler als Elfenvorarbeiter sammeln ihre Elfen um sich, um die Arbeit zu planen. Doch es ist wie verhext: irgendeiner der 10 Elfen fehlt immer und dummerweise auch das Werkzeug, das er trägt. So schnell wie möglich muss Elf Nummer Elf, der Vorarbeiter, herausfinden, welcher Elf und welches Werkzeug fehlt.

ZUM SPIEL

Das Spiel besteht aus **10 Karten**, die auf Vorder- und Rückseite Kombinationen von Elfen in unterschiedlich farbiger Kleidung sowie ihre Werkzeuge zeigen. Exakt eine Farbe und ein Werkzeug fehlt dabei immer.

Die **Farben der Elfen** sind: **Gelb - Orange - Rot - Grün - Blau - Violett - Braun - Schwarz - Grau - Weiß.**

Die **Werkzeuge** sind: Beil - Schaufel - Spitzhacke - Pinsel - Klemmbrett - Laterne - Zange - Säge - Hammer - Gießkanne.

SPIELVORBEREITUNG

Außer den 10 Karten wird eine **Anzahl Chips oder Münzen** benötigt — über die Anzahl der Chips kann die Spieldauer von den Spieler und Spielerinnen selbst bestimmt werden. Ein Spiel, bei dem es darum geht, insgesamt 20 Chips zu gewinnen, dürfte etwa 15 Minuten dauern.

Die 10 Karten werden gemischt. Dabei werden einige Karten immer wieder mal **auf die andere Seite** gedreht.

SPIELZIEL

Wer zuerst den **fehlenden Elf** erkennt und das **fehlende Werkzeug**, erhält einen Chip. Wer sich bei Elf und/oder Werkzeug vertut, muss Chips abgeben.

Wenn alle Chips verteilt wurden, gewinnt der, der am meisten ergattern konnte.

SPIELABLAUF

Irgendjemand deckt eine Karte vom Stapel auf und platziert sie in der Mitte des Tisches, so dass sie von allen gut zu erkennen ist.

Alle Spieler und Spielerinnen versuchen jetzt so schnell wie möglich, den fehlende Elf und das fehlende Werkzeug zu nennen. Wer glaubt, die richtige Lösung zu kennen, ruft sie sofort aus. Schnelligkeit ist alles.

Aufpassen! Manchmal sind Werkzeuge fast vollständig verdeckt. Die Spitze der Schaufel kann zum Beispiel unsichtbar sein, und die Schaufel kann nur anhand ihres Stiels erkannt werden.

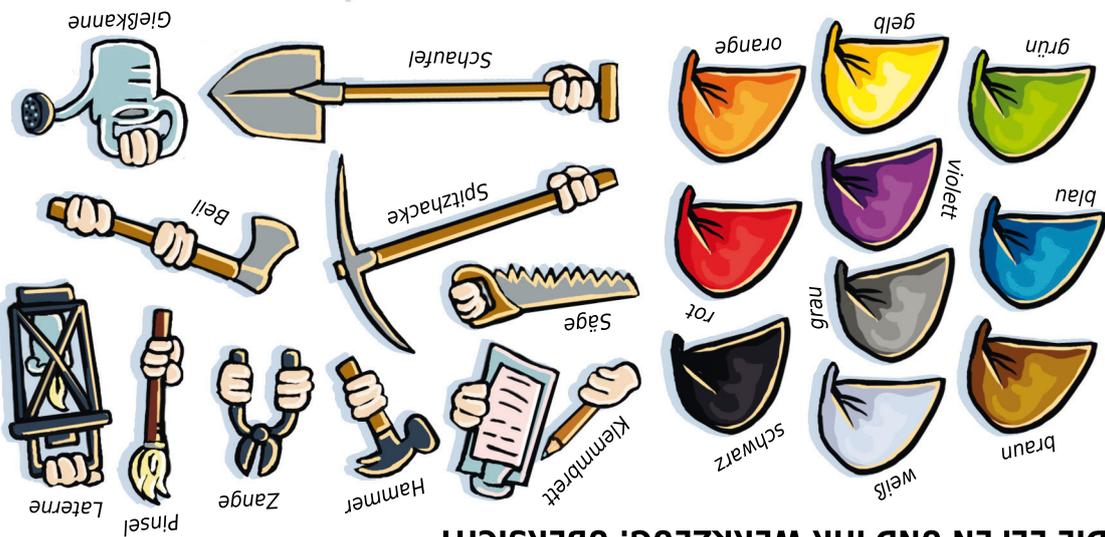


Wenn jemand eine **Lösung gerufen** hatte, wird geschaut, ob diese **richtig** ist. Wenn ja, erhält der Spieler/die Spielerin einen **Gewinnchip**. Ist die Lösung **falsch**, muss er/sie Chips abgeben: wenn **Elf oder Werkzeug** nicht gestimmt haben, werden **zwei Chips zurück** in den Vorrat gegeben, wenn **Elf und Werkzeug** nicht gestimmt haben, müssen **fünf Chips abgegeben** werden*.

SPIELENDE

Das Spiel ist vorbei, wenn der **letzte Gewinnchip** an einen Spieler/eine Spielerin ausgeteilt wurde. Wer jetzt die **meisten Chips** besitzt, gewinnt. Sollte es bei zwei oder mehr Spieler/innen zu einem Gleichstand kommen, wird zwischen diesen weitergespielt.

* Und irgendjemand sollte der armen Socke endlich die Augenbinde abnehmen....



Die Elfen und ihr Werkzeug: ÜBERSICHT