

Elfer Raus

2-6 jogadores

80 cartas

Dificuldade: Fácil

Duração: Média

Descartar todas as cartas construindo sequências ao redor dos 11s.

PREPARAÇÃO

- Cartas distribuídas igualmente.
- 11s de cada cor iniciam as sequências.

PONTUAÇÃO

- Primeiro a descartar tudo vence. Penalidades pelas cartas restantes.

Dica: Priorize jogar sequências que bloqueiam outros jogadores de descartar suas cartas mais difíceis.

NA SUA VEZ

- Jogue 1 carta na sequência correta ou passe.
- Cartas especiais ativam efeitos.

Elfer Raus usa cartas especiais numeradas de 1 a 20 em 4 cores. Os 11s são as cartas iniciais. Os jogadores constroem sequências de 1 a 20 ao redor dos 11s para descartar suas cartas.

Jogadores

2 a 8 jogadores

Baralho

Baralho especial de 80 cartas (1-20 em 4 cores) + cartas especiais

1. **Players:** 2 to 6 players.
2. **Deck:** Special deck of 80 cards in 4 colors, numbered 1-20 in each.
3. **Deal:** 20 cards each (2-3 players) or adjusted for more players.
4. **Starting:** The four 11 cards are placed as starting points for each color row.

Objetivo

Ser o primeiro a descartar todas as cartas.

1. **Playing:** On your turn, play one or more cards that extend any row. Rows build outward from 11 — upward (12, 13, 14...) and downward (10, 9, 8...).
2. **Blocking:** You can choose not to play a card even if you can, strategically blocking opponents.
3. **Drawing:** If you cannot or choose not to play, draw one card from the stock.
4. **Multiple Plays:** You may play as many legal cards as you wish on your turn.

Preparação

1. Distribua todas as cartas igualmente.
2. Os jogadores com 11s de cada cor os colocam na mesa para iniciar.
3. Sequências crescem para cima (12, 13...) e para baixo (10, 9...) dos 11s.

Jogabilidade

1. Na sua vez, jogue 1 carta na sequência correta OU passe.
2. Se não puder jogar, passe a vez.
3. Cartas especiais (bloqueio, curinga, etc.) afetam o fluxo do jogo.

Dicas e estratégia

Guarde cartas bloqueadoras para momentos críticos quando um adversário está prestes a vencer.

Observe quais cartas os adversários não podem jogar. Bloquear uma sequência crítica pode dar-lhe turnos extras valiosos.