

# Elfer raus! JUNIOR

D

HAUSSERS ® ORIGINAL

Illustration: Nora Nowatzky · Design: DE Ravensburger · Redaktion: Tina Landwehr

## INHALT

80 Zahlenkarten in 4 Farben mit den Werten von 1 bis 20.



„Elfer raus! Junior“ beinhaltet zwei Spielformen: Das **Juniorspiel** für Kinder ab 6 Jahren und das klassische „**Elfer raus!**“- Spiel, dessen Regeln ihr im Anschluss an die Juniorregel findet. Ausserdem könnt ihr noch viele weitere Spiele mit den „Elfer raus!“- Karten spielen, die ab Seite 7 erklärt werden.

## JUNIORSPIEL Für 2 bis 6 Spieler ab 6 Jahren

### ZIEL DES SPIELS

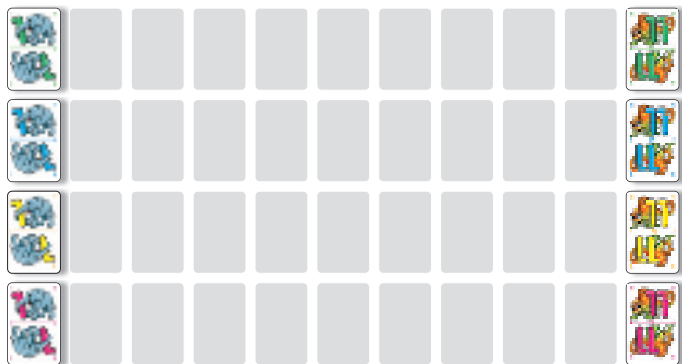
Jeder von euch bekommt Karten auf die Hand und versucht, sie als Erster loszuwerden. Die Karten legt ihr an vier verschiedenfarbige Zahlenreihen an. Es gewinnt, wer als Erster all seine Karten anlegen konnte.

### SPIELVORBEREITUNG

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 11 in den vier Farben. Sortiert alle übrigen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Nun sucht ihr alle Zahlenkarten mit den **1ern** und den **11ern** heraus. Legt die **1er-Zahlenkarten** offen untereinander aus. Die Reihenfolge der Farben spielt dabei keine Rolle.

Legt nun die **11er-Zahlenkarten** in eine Reihe mit den farblich passenden **1er-Karten** (siehe Abbildung nächste Seite). Im Laufe des Spiels entsteht in jeder Farbe eine Zahlenreihe von 1 bis 11; ihr braucht also genug Platz zwischen den 1ern und den 11ern.

Ravensburger



Mischt die restlichen **Zahlenkarten** und teilt jedem Spieler 5 Karten aus. Die übrigen Karten legt ihr als Nachziehstapel bereit. Dabei muss die Zahlenseite der Karten nach unten zeigen.

Nehmt nun eure Karten auf die Hand und passt auf, dass eure Mitspieler nicht hineinschauen können!

## SPIELBLAUF

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der Jüngste von euch beginnt.

Wenn du an der Reihe bist, musst du



mindestens eine **Karte** aus deiner Hand an eine Zahlenreihe anlegen.

Du kannst so viele Karten **anlegen**, wie du möchtest.



Kannst Du keine Karte legen, musst du eine **Karte** vom Nachziehstapel **ziehen**.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



### Karte(n) anlegen

Bist du an der Reihe, musst du mindestens eine Karte passend an eine Zahlenreihe anlegen. Du kannst so viele Karten anlegen, wie du möchtest. Dabei darfst du auch an unterschiedliche Zahlenreihen anlegen.

## Es gelten folgende Regeln:

- Die Farbe der ausliegenden 1 und 11 bestimmt die Farbe der ganzen Reihe. Zum Beispiel dürfen zwischen der roten 1 und der roten 11 nur rote Zahlenkarten angelegt werden.
- Karten dürfen nur an bereits ausliegende Karten angelegt werden. Jede Farbe bildet eine fortlaufende Zahlenreihe von 1 bis 11. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden. An eine 1 darf also nur eine 2 gelegt werden, an eine 11 nur eine 10 usw.

### Beispiel:



*Die rote 4 darf nicht an die rote 1 angelegt werden, da auf die 1 die 2 folgen muss. An die rote 11 darf nur die rote 10 angelegt werden. Die grüne 9 darf nicht an die rote 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen.*

Du musst nicht immer alle Karten ausspielen, die du anlegen kannst. Du kannst auch Karten auf der Hand zurückbehalten, damit du in der nächsten Runde noch eine Karte legen kannst. Ausserdem kannst du so auch deine Mitspieler daran hindern, Karten auszulegen.

**Eine** Karte musst du aber immer anlegen, wenn es möglich ist.



### Karte ziehen

**Kannst** du keine Karte anlegen, musst du die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.

- Passt sie, musst du sie sofort anlegen. Danach ist dein Zug beendet.
- Passt sie nicht, sagst du dies und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hast du keine passende Karte und der Nachziehstapel ist aufgebraucht, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn einer von euch seine letzte Handkarte angelegt hat. Dieser Spieler ist der Gewinner!

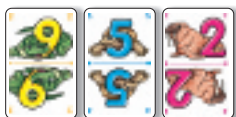
### Tipp:

Für längeren Spielspass spielt doch einfach mehrere Runden, zum Beispiel so viele Runden, wie Spieler mitspielen. Am Ende jeder Runde notiert ihr dann für jeden Spieler, der noch Karten auf der Hand hat, seine Punkte. Hierfür zählt ihr die Zahlen zusammen, die auf euren übrig gebliebenen Handkarten stehen.

Zählt nach der vereinbarten Rundenanzahl eure Punkte zusammen. Wer die **wenigsten** Punkte erreicht hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

### Beispiel:

Paul hat seine letzte Karte angelegt. Jetzt ist das Spiel sofort zu Ende. Seine Mitspieler haben noch folgende Karten auf der Hand:



**Tessa**



**Luca**



**Hannah**

Paul hat das Spiel gewonnen. Er bekommt 0 Punkte.

Tessa bekommt also  $9 + 5 + 2 = 16$  Punkte.

Luca bekommt  $4 + 5 + 3 = 12$  Punkte.

Hannah bekommt 8 Punkte.

# ELFER RAUS!

Für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren

## ZIEL DES SPIELS

Jeder Spieler versucht, möglichst schnell seine Handkarten loszuwerden, indem er sie an vier verschiedene Zahlenreihen anlegt. Wem dies als Erstes gelingt, gewinnt das Spiel.

## SPIELVORBEREITUNG

Mischt alle 80 Karten gut und verteilt an jeden Spieler:

<b>bei 2 und 3 Spielern</b>	<b>20 Karten</b>
<b>bei 4 Spielern</b>	<b>15 Karten</b>
<b>bei 5 Spielern</b>	<b>12 Karten</b>
<b>bei 6 Spielern</b>	<b>10 Karten</b>

Legt die übrigen Karten als verdeckten Nachziehstapel bereit. Jeder Spieler nimmt seine Karten nun so auf die Hand, dass die Mitspieler sie nicht einsehen können.

## SPIELABLAUF

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der den **roten 11er** auf der Hand hat, beginnt das Spiel. Er legt ihn offen in die Tischmitte. Hat niemand den roten 11er auf der Hand, beginnt der Spieler, der einen 11er in einer anderen Farbe hat. Dabei gilt die Reihenfolge **Gelb, Grün, Blau**. Hat niemand einen 11er auf der Hand, müssen die Karten neu gemischt und verteilt werden. Wurde der erste 11er ausgelegt, ist sofort der nächste Spieler an der Reihe. Er muss entweder



mindestens eine **Karte** passend **anlegen** (es dürfen beliebig viele Karten angelegt werden);

**oder**



falls er nicht legen kann, bis zu 3 **Karten** vom Nachziehstapel **ziehen**.

Danach ist sein Zug beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.



## Karte(n) anlegen

Der Spieler am Zug kann **beliebig viele Karten** aus seiner Hand an beliebige (auch unterschiedliche) Zahlenreihen anlegen, **mindestens aber eine**.

Dabei gelten folgende Legeregeln:

- Neue Reihen dürfen nur mit einem 11er begonnen werden.
- Die Farbe des ausliegenden 11ers bestimmt die Farbe der gesamten Reihe. An den roten 11er dürfen also nur rote Zahlenkarten angelegt werden etc.
- Jede Farbe bildet am Schluss eine fortlaufende Zahlenreihe von maximal 1 bis 20. Es dürfen keine Zahlen ausgelassen werden.
- Auf der einen Seite jedes 11ers werden die Karten absteigend von 10 bis 1 angelegt; auf der anderen Seite jedes 11ers aufsteigend von 12 bis 20.

**Beispiel:**



*An die rote 11 dürfen nur die rote 10 und die rote 12 angelegt werden. Die grüne 9 darf nicht an die rote 10 angelegt werden, da in einer Reihe nur Karten derselben Farbe liegen dürfen. Die rote 15 darf nicht an die rote 12 angelegt werden, da auf die 12 die 13 folgen muss.*

Ihr dürft aus taktischen Gründen passende Karten auf der Hand zurückhalten. Jedoch **muss** jeder Spieler mindestens eine Karte ausspielen, wenn er kann.



## Karte(n) nachziehen

Kann ein Spieler keine Karte anlegen, muss er die oberste Karte vom Nachziehstapel ziehen.

- Passt sie, muss er sie sofort anlegen. Sein Zug ist dann beendet.
- Passt sie nicht, muss er eine weitere Karte ziehen und wenn möglich anlegen. Dies wiederholt er so lange, bis er maximal 3 Karten gezogen hat.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Sollte der Nachziehstapel aufgebraucht sein und der Spieler hat keine passende Karte, sagt er dies, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarte angelegt hat. Er ist der Gewinner.

Spielt ihr mehrere Runden, notiert ihr euch am besten Punkte.

Jeder Spieler zählt die Zahlenwerte seiner verbliebenen Handkarten zusammen. Hat er z.B. eine 19 und eine 2 übrig, erhält er 21 Punkte.

Wer nach mehreren Runden die **wenigsten** Punkte erspielt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Tipps:

- Spielt ihr zu zweit, könnt ihr vor Beginn des Spiels eine Farbe komplett aussortieren und so mit nur 60 Karten spielen.
- Ist euer Tisch nicht gross genug, könnt ihr die Karten links und rechts des 11ers auch aufeinander stapeln anstatt nebeneinander legen.

## Varianten für „Elfer raus!“

### 1. Spielweise mit „falschem“ Anfang

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch legt ihr vor Spielbeginn schon die 20 **und** die 1 in allen vier Farben aus. Von der 1 aus wird aufwärts und von der 20 abwärts angelegt. Die 11 ist nun eine ganz normale Zahl und kann wie alle anderen auch erst gelegt werden, wenn eine anschliessende Zahl (also eine 10 oder eine 12) ausliegt.

## 2. Drei mögliche Anfangszahlen

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch müsst ihr nicht mit der roten 11 beginnen. Alle Reihen dürfen nun mit einer 10, 11 oder 12 angefangen werden (die Reihenfolge der Farben spielt keine Rolle mehr). Der Spieler links vom Kartengeber beginnt mit dem Ausspielen einer 10, 11 oder 12 einer beliebigen Farbe. Besitzt er keine dieser Karten, muss er nach der Regel des Grundspiels Karten ziehen.

Die einzelnen Farbreihen müssen nicht mit derselben Zahl begonnen werden. Wird also die erste Farbreihe mit einer 10 begonnen, kann die zweite trotzdem mit einer 11 oder 12 anfangen.

## 3. Beliebige Startkarte

Alle Regeln des Grundspiels bleiben bestehen, jedoch lost ihr einen Startspieler aus. Dieser darf jetzt mit einer beliebigen Karte das Spiel beginnen und legt sie in die Tischmitte.

Der nächste Spieler kann nun eine daran anschliessende Karte legen oder eine neue Farbreihe mit der gleichen Zahl anfangen, mit der die erste Farbe begonnen wurde. Die 11 ist eine ganz normale Zahl; sie kann also erst gelegt werden, wenn eine 10 oder 12 ausliegt (es sei denn, sie ist zufällig die Karte, mit der der Startspieler beginnt).

Kann ein Spieler keine Karte legen, muss er nach der Regel des Grundspiels Karten ziehen.

## Weitere Spiele mit den „Elfer raus!“- Karten:

### Mogeln (für 3 bis 6 Spieler)

Sortiert vor Spielbeginn folgende Karten aus und legt sie in die Schachtel zurück:

**Bei 3 Spielern**

**10 bis 20 aller Farben**

**Bei 4 Spielern**

**11 bis 20 aller Farben**

**Bei 5 und 6 Spielern**

**16 bis 20 aller Farben**

Verteilt die Karten gleichmässig an alle Spieler und nehmt die Karten auf die Hand. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.



Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Er legt eine Karte verdeckt in die Tischmitte und behauptet, dass er eine 1 gelegt hat, indem er laut „eins“ sagt. Der nächste Spieler legt nun eine seiner Karten verdeckt auf die erste Karte und sagt „zwei“. Der nächste Spieler legt eine Karte und sagt „drei“ usw., bis jemand bei „zwanzig“ angekommen ist. Die Farben spielen für das Ablegen der Zahlen keine Rolle.

Glaubt ihr, dass der Spieler vor euch mal nicht die passende Karte gelegt hat, könnt ihr „gemogelt“ rufen, wenn ihr an der Reihe seid. Der Spieler, der die Richtigkeit der Karte angezweifelt hat, deckt nun die zuletzt gelegte Karte auf:

- Stimmt die Zahl, muss er alle Karten des Stapels nehmen.
- Stimmt sie nicht, bekommt der Spieler die Karten, der gemogelt hat.

Habt ihr auf diese Weise Karten erhalten, legt ihr sie immer unter euren verdeckten Stapel.

Habt ihr die Karten bis „zwanzig“ abgelegt und niemand hat Einspruch erhoben, dann wird dieser Stapel zur Seite gelegt und kommt aus dem Spiel. Anschliessend beginnt ihr mit einem zweiten Stapel.

Ihr könnt auch versuchen, heimlich mehrere Karten abzulegen. Merken eure Mitspieler dies jedoch, müsst ihr alle Karten des Stapels aufnehmen. Es gewinnt, wer zuerst keine Karten mehr hat.

### **Tipp:**

Wollt ihr es noch ein bisschen schwieriger machen, legt einfach vorher fest, dass ihr nur eine bestimmte Farbe ablegen dürft.

### **Ratefix (für 2 bis 4 Spieler)**

Mischt alle Karten und verteilt etwa die Hälfte davon an alle Spieler, so dass jeder gleich viele Karten hat. Die restlichen Karten legt ihr beiseite. Sie werden in dieser Runde nicht mehr benötigt. Legt eure Karten als verdeckten Stapel vor euch ab.

Jeder Spieler schaut sich nun die oberste Karte seines Stapels an. Dann legen alle Spieler gleichzeitig diese Karte verdeckt in die Tischmitte. In der ersten Runde beginnt nun der Spieler links vom Kartengeber und versucht, die Gesamtsumme der in der Mitte liegenden Karten zu

erraten. Auch die anderen Spieler geben reihum einen Tipp ab. Wer die Zahl errät oder ihr am nächsten kommt (hierbei spielt es keine Rolle, ob die Zahl über oder unter der Gesamtsumme liegt), erhält die Karten und legt sie getrennt von den anderen Karten offen vor sich ab. In der nächsten Runde rät nun der Spieler zuerst, der die Karten bekommen hat. Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Karten gespielt worden sind. Wer am Schluss die meisten Karten besitzt, gewinnt das Spiel.

### **Zweikampf (für 2 Spieler)**

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 20 in zwei Farben. Legt die übrigen Karten zurück in die Schachtel.

Mischt nun die Karten und verteilt sie gleichmässig an beide Spieler. Jeder Spieler legt seine Karten als verdeckten Stapel vor sich ab.

Deckt beide die oberste Karte von eurem Stapel auf. Wer die höhere Karte aufgedeckt hat, erhält beide Karten und legt sie offen zur Seite.

Deckt ihr zwei gleiche Zahlen auf, muss jeder von euch noch eine weitere Karte aufdecken. Der Gewinner erhält dann alle Karten, um die gerade gespielt wurde. Sobald ihr den Stapel einmal durchgespielt habt, ist das Spiel zu Ende. Gewonnen hat derjenige, der zum Schluss die meisten Karten gewonnen hat.

#### **Tipp:**

Für längeren Spielspass spielt doch einfach so lange, bis ein Spieler alle Karten gewonnen hat. Habt ihr euren verdeckten Stapel durchgespielt, dreht ihr einfach eure offen liegenden, gewonnenen Karten um und spielt mit diesen weiter.

### **Schnipp Schnapp (für 2 bis 6 Spieler)**

Mischt alle Karten gut und verteilt sie vollständig an alle Spieler. Schaut euch vor Beginn des Spiels eure Karten an. Habt ihr bereits ein Quartett (vier gleiche Zahlen), sortiert sie aus und legt sie neben euch ab.

Die restlichen Karten legt ihr als verdeckten Stapel vor euch. Nun deckt jeder Spieler der Reihe nach im Uhrzeigersinn die oberste Karte auf und legt sie vor sich auf den Tisch, so dass jeder die Karte deutlich sehen kann. Dies macht ihr so lange, bis eine Zahl zum Vorschein kommt, die

bereits offen vor einem anderen Spieler ausliegt. Die dabei aufgedeckten Karten legt ihr übereinander, so dass im Laufe des Spiels vor jedem ein Stapel mit offenen Karten entsteht.

Deckt ihr eine Zahl auf, die auch bei einem anderen Spieler offen liegt, ruft ihr laut „Schnapp“. Wer zuerst „Schnapp“ gerufen hat, bekommt nun die aufgedeckten Kartenstapel der Mitspieler, die dieselbe Zahl oben auf ihrem Stapel liegen haben. Er schaut sich die gewonnenen Karten und seine eigenen ausgelegten Karten an. Ist ein Quartett dabei, sortiert er es aus und legt es zur Seite. Die restlichen Karten legt er mit der Rückseite nach oben unter seinen Stapel mit den verdeckten Karten.

Macht jemand einen Fehler, muss er seine offen liegenden Karten in die Tischmitte legen. Deckt nun jemand die Zahl auf, die oben auf diesem mittleren Stapel liegt, können alle Mitspieler durch Rufen von „Schnipp“ diesen Stapel erobern. Auch in diesem Fall erhält derjenige, der zuerst gerufen hat, die in der Mitte liegenden Karten, sortiert Quartette aus und legt die übrigen unter seinen verdeckten Stapel.

Als Fehler gilt, wenn jemand aus Versehen „Schnapp“ oder „Schnipp“ ruft, es aber keine entsprechende Übereinstimmung gibt, und wenn jemand „Schnapp“ anstatt „Schnipp“ ruft oder umgekehrt.

Rufen mehrere Spieler gleichzeitig „Schnapp“ oder „Schnipp“, gilt der Ruf als unentschieden und die Spieler dürfen ihre ausgespielten Karten zu ihren unaufgedeckten zurücklegen.

Hat ein Spieler seinen Kartenstapel vollständig aufgedeckt, dreht er den offenen Stapel um, mischt die Karten und beginnt von Neuem. Wer all seine Karten verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus. Er kann aber durch das Gewinnen von „Schnipp“-Karten wieder ins Spiel einsteigen.

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Quartette sammeln konnte.

### **Variante:**

Es gelten dieselben Regeln wie oben beschrieben bis auf folgende Änderung: Auf das Kommando eines Spielers „3 – 2 – 1 – los“ decken nun alle Spieler gleichzeitig die oberste Karte ihres Stapels auf. Bei gleichen Karten wird wie oben beschrieben „Schnapp“ gerufen, bzw. „Schnipp“, wenn es um den Kartenstapel in der Mitte geht. Es gewinnt, wer am Schluss die meisten Karten erobert hat.

## Schwarzer Peter (für 2 bis 6 Spieler)

Für dieses Spiel benötigt ihr nur die Karten von 1 bis 20 in zwei Farben. Somit gibt es jede Zahl zweimal im Spiel. Sortiert alle anderen Karten aus und legt sie zurück in die Schachtel. Mischt die Karten gut.

Vor Beginn des Spiels zieht ihr eine Karte verdeckt und legt sie beiseite, ohne dass sich jemand die Karte ansehen darf. Die gleiche Zahl der anderen Farbe, die noch im Spiel ist, ist nun der „Schwarze Peter“.

Verteilt die Karten möglichst gleichmässig an alle Spieler.

Habt ihr schon zu Beginn zwei gleiche Zahlen auf der Hand, dürft ihr diese vor euch ablegen.

Jetzt darf der Spieler links vom Kartengeber bei seinem linken Nachbarn eine Karte ziehen. Anschliessend ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und zieht ebenfalls eine Karte bei seinem linken Nachbarn usw.

Wer auf diese Weise zwei gleiche Zahlen erhält, legt diese vor sich ab. Gespielt wird, bis nur noch ein Spieler den „Schwarzen Peter“ auf der Hand hat. Dieser Spieler hat das Spiel verloren.

### Tipps:

Ihr könnt euch vorher auf eine „Strafe“ für den Verlierer einigen.

Zum Beispiel muss der Verlierer eine kleine Aufgabe erfüllen oder er bekommt einen schwarzen Punkt auf die Nase gemalt.

Wollt ihr eine kürzere Partie spielen, sortiert alle Karten von 17 bis 20 aus, bevor ihr verdeckt eine Karte zieht und beiseite legt.

# Elfer raus! JUNIOR

F

HAUSSERS ® ORIGINAL

Illustrations : Nora Nowatzky · Design : DE Ravensburger · Rédaction : Tina Landwehr

## CONTENU

80 cartes Nombre, de 1 à 20, de 4 couleurs



« Onze & Cie Junior » vous offre 2 jeux en 1 : la **version Junior** pour les enfants à partir de 6 ans et le « **Onze & Cie** » classique, dont vous trouverez les règles après la notice Junior. Vous découvrirez, en plus, de nombreuses autres variantes jouables avec les cartes de « Onze & Cie », à partir de la page 19.

## VARIANTE JUNIOR

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

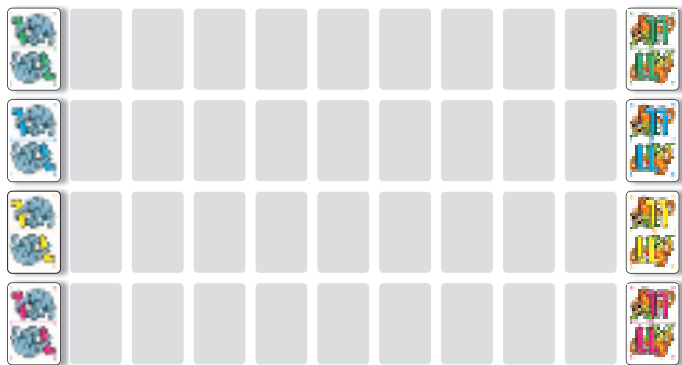
### BUT DU JEU

Chacun de vous essaye de se débarrasser le premier des cartes qu'il a en main. Ces cartes doivent être posées dans quatre rangées de nombres de couleurs différentes. Le vainqueur est celui qui réussit à poser toutes ses cartes le premier.

### PRÉPARATION

Dans cette variante, seules les cartes de 1 à 11, dans chacune des 4 couleurs, sont utilisées. Toutes les autres cartes sont remises dans la boîte. Cherchez toutes les cartes « **1** » et « **11** ». Placez les « **1** » les uns sous les autres, face visible. L'ordre des couleurs n'a aucune importance. Placez ensuite les « **11** » en face des « **1** » de la couleur correspondante (voir *Illustration, page suivante*). Au cours de la partie, une rangée de nombres de 1 à 11 de chaque couleur va se former. Prévoyez donc

Ravensburger



suffisamment de place entre les « 1 » et les « 11 ».

Mélangez les autres **cartes** et distribuez 5 cartes à chacun. Placez les cartes restantes à portée de main ; elles constituent la pioche, face Nombre cachée.

Prenez vos cartes en main, à l'abri du regard de vos adversaires !

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune d'entre vous commence. Quand vient ton tour, tu dois



poser au moins une **carte** de ta main dans l'une des rangées de nombres.

Tu peux **ajouter** autant d'autres cartes que tu veux.



Si tu ne peux poser aucune **carte**, tu dois en **piocher** une.

C'est ensuite au joueur suivant de jouer.



**Pose d'une (ou plusieurs) carte(s)**

À ton tour de jeu, tu es obligé(e) de poser au moins une carte correspondant à l'une des rangées. Tu peux poser autant de cartes que tu veux, y compris dans des rangées différentes.

## Les règles de pose sont les suivantes :

- La couleur du « 1 » et du « 11 » détermine la couleur de la rangée complète. Entre le « 1 » rouge et le « 11 » rouge ne peuvent être posées que des cartes rouges, par exemple.
- Une carte doit toujours être placée à côté d'une carte déjà posée. Chaque couleur forme une rangée ininterrompue de nombres de 1 à 11. Il est interdit de sauter un nombre. À côté d'un « 1 » ne peut donc être posé qu'un « 2 », à côté d'un « 11 », un « 10 »...

### Exemple :



*Le « 4 » rouge ne peut pas être posé à côté du « 1 » rouge car le « 1 » doit être suivi d'un « 2 ». Seul le « 10 » rouge peut être ajouté à côté du « 11 » rouge. Le « 9 » vert ne peut pas être posé à côté du « 10 » rouge, car les cartes d'une rangée doivent toutes être de la même couleur.*

Tu n'es pas obligé(e) de jouer toutes les cartes que tu peux poser. Tu peux également en garder en main pour être sûr(e) de pouvoir en poser une au tour suivant. Cela permet aussi d'empêcher tes adversaires de poser leurs cartes.

Cependant, tu es toujours obligé(e) d'en poser une si possible.



## Pioche

Si tu ne peux poser aucune carte, tu es obligé(e) de piocher la carte supérieure du paquet.

- Si elle convient, tu dois la poser tout de suite. Ton tour est ensuite terminé.
- Si elle ne convient pas, annonce-le et c'est à ton voisin de gauche de jouer.

Si aucune de tes cartes ne convient et que la pioche est épuisée, c'est immédiatement au joueur suivant de jouer.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement dès que l'un de vous pose sa dernière carte. Il remporte la partie !

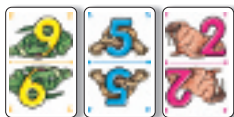
### Conseil :

Pour prolonger le plaisir, il suffit de jouer plusieurs manches de suite, par exemple, autant que le nombre de joueurs. À la fin de chaque manche, notez les points des cartes que chacun a encore en main en additionnant leur valeur.

À l'issue du nombre de manches fixé au départ, faites le total de vos points. Celui qui en possède **le moins** remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

### Exemple :

*Paul vient de poser sa dernière carte. La partie s'arrête aussitôt. Ses adversaires possèdent encore les cartes suivantes en main :*



**Tessa**



**Luca**



**Hannah**

*Paul remporte la partie : il marque 0 point.*

*Tessa marque  $9 + 5 + 2 = 16$  points.*

*Luca marque  $4 + 5 + 3 = 12$  points.*

*Hannah marque 8 points.*



# ONZE & CIE

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

## BUT DU JEU

Chaque joueur essaye de se débarrasser le plus vite possible des cartes qu'il a en main en les plaçant dans quatre rangées de nombres différentes. Celui qui y parvient remporte la partie.

## PRÉPARATION

Bien mélanger les 80 cartes et distribuer à chaque joueur :

<b>À 2 ou 3 joueurs</b>	<b>20 cartes</b>
<b>A 4 joueurs</b>	<b>15 cartes</b>
<b>A 5 joueurs</b>	<b>12 cartes</b>
<b>A 6 joueurs</b>	<b>10 cartes</b>

La pile de cartes restantes est placée à portée de main, face cachée, et constitue la pioche.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui possède le « 11 » rouge en main entame la partie. Il le place, face visible, au milieu de la table. Si personne ne possède le « 11 » rouge, celui qui possède un « 11 » d'une autre couleur commence, dans l'ordre de priorité suivant : **jaune**, **vert**, **bleu**. Si personne n'a de « 11 », remélanger les cartes et les redistribuer. Dès que le premier « 11 » a été posé, c'est immédiatement au tour du joueur suivant de jouer. Il doit alors ...



... soit **poser** au minimum une carte qui convient (il est permis de poser autant de cartes que l'on veut) ;



... soit, s'il ne peut pas poser, **piocher** jusqu'à **3 cartes**.

Son tour est ensuite terminé et c'est à son voisin de gauche de jouer.



## Pose d'une (ou plusieurs) carte(s)

À son tour de jeu, un joueur peut poser **autant de cartes qu'il veut** de sa main dans les rangées de son choix (y compris des rangées différentes), **mais au moins une**.

Les règles de pose sont les suivantes :

- Une nouvelle rangée ne peut être entamée qu'avec un « 11 ».
- La couleur du « 11 » posé détermine la couleur de toute la rangée. Seules des cartes rouges peuvent donc être posées à côté d'un « 11 » rouge...
- À la fin, chaque couleur forme une rangée ininterrompue de nombres, au maximum, de 1 à 20. Aucun nombre ne peut être sauté.
- D'un côté de chaque « 11 » peuvent être posées des cartes dans l'ordre décroissant, de 10 à 1 ; de l'autre côté, des cartes dans l'ordre croissant, de 11 à 20.

**Exemple :**



Seuls le « 10 » et le « 12 » rouges peuvent être posés à côté du « 11 » rouge. Le « 9 » vert ne peut pas être posé à côté du « 10 » rouge car les cartes d'une rangée doivent toutes être de la même couleur. Le « 15 » rouge ne peut pas être posé à côté du « 12 » rouge car le « 12 » doit être suivi du « 13 ».

Pour des raisons tactiques, un joueur peut choisir de ne pas poser des cartes alors qu'il aurait pu. Cependant, chacun est **obligé** de poser au moins 1 carte s'il le peut.



## Pioche d'une (ou plusieurs) carte(s)

Si un joueur ne peut poser aucune carte, il doit piocher la carte supérieure de la pile.

- Si elle convient, il doit la poser aussitôt. Son tour est terminé.
- Si elle ne convient pas, il doit piocher une nouvelle carte et la poser si possible. Il continue ainsi jusqu'à ce qu'il ait pioché 3 cartes maximum.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

Si la pioche est épuisée et que le joueur ne possède aucune carte qui convient, il l'annonce et c'est au tour du joueur suivant de jouer.

## FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur a posé sa dernière carte. Il remporte la partie.

Si vous jouez plusieurs manches, notez les points sur une feuille. Chacun additionne les valeurs des cartes qui lui restent en main. S'il reste un « 2 » et un « 19 » au joueur, par exemple, il marque 21 points. Celui qui possède **le moins** de points après plusieurs manches remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

### Conseils :

- À 2 joueurs, il est possible de laisser de côté une des couleurs et de ne jouer qu'avec 60 cartes.
- Si la table est trop petite, il est possible d'empiler les cartes à gauche et à droite du « 11 » au lieu de les étaler les unes à côté des autres.

## Variantes pour « Onze & Cie »

### 1. Les extrêmes

Les règles restent identiques à celles du jeu de base, mais dès le début de la partie, le « 20 » et le « 1 » de chaque couleur sont déjà posés. Les cartes sont posées dans l'ordre croissant à partir du « 1 » et décroissant à partir du « 20 ». Le « 11 » est désormais une carte normale et ne peut être posée, comme les autres, que si le « 10 » ou le « 12 » sont déjà présents.

## 2. Les trois ouvertures

Les règles restent identiques à celles du jeu de base, mais il n'est pas obligatoire d'entamer avec le « 11 » rouge. Chaque rangée peut désormais commencer avec un « 10 », un « 11 » ou un « 12 » (l'ordre des couleurs n'a pas d'importance). Le joueur assis à gauche du donneur commence par poser un « 10 », un « 11 » ou un « 12 » de la couleur de son choix. S'il ne possède aucune de ces cartes, il pioche comme dans la règle de base. Chaque rangée de couleur ne doit pas obligatoirement commencer par le même nombre. Si la première rangée est entamée par un « 10 », par exemple, la deuxième peut parfaitement commencer par un « 11 » ou un « 12 ».

## 3. L'ouverture libre

Les règles restent identiques à celles du jeu de base, mais le joueur qui commence est tiré au sort. Celui-ci entame alors la partie avec la carte de son choix et la pose au milieu de la table.

Le joueur suivant pose alors la carte directement supérieure ou inférieure à côté d'elle ou entame une nouvelle couleur avec une carte de même valeur que la première carte posée. Le « 11 » est un nombre comme les autres ; il ne peut donc être posé que si le « 10 » ou le « 12 » sont déjà sur la table (à moins que ce ne soit la valeur de départ choisie par le premier joueur). Celui qui ne peut poser aucune carte doit piocher, comme dans la règle de base.

## Autres variantes jouables avec les cartes de Onze & Cie :

### Le menteur (de 3 à 6 joueurs)

Commencez par écarter les cartes suivantes et à les remettre dans la boîte :

**A 3 joueurs**

**cartes 10 à 20 de chaque couleur**

**À 4 joueurs**

**cartes 11 à 20 de chaque couleur**

**A 5 et 6 joueurs**

**cartes 16 à 20 de chaque couleur**

Distribuez le même nombre de cartes à tous les joueurs. Chacun prend ses cartes en main. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur assis à gauche du donneur commence. Il pose une carte au centre de la table, face cachée, et annonce « 1 ». Le suivant pose l'une de ses cartes par-dessus et annonce « 2 ». Le joueur suivant pose une de ses cartes et annonce « 3 » et ainsi de suite jusqu'à ce que l'un d'eux atteigne « 20 ». Les couleurs des nombres posés n'ont pas d'importance.

Si vous pensez que le joueur avant vous n'a pas posé la carte annoncée, vous pouvez crier « menteur ! » quand vient votre tour. Retournez alors la dernière carte posée :

- Si le nombre correspond, vous récupérez toutes les cartes du paquet ;
- S'il ne correspond pas, c'est le joueur qui a menti qui les récupère.

Si vous avez récupéré des cartes, placez-les sous votre paquet.

Si vous avez posé toutes les cartes jusqu'à « 20 » et que personne ne s'est manifesté, cette pile est mise de côté. Commencez ensuite avec un second paquet.

Vous pouvez également essayer de poser plusieurs cartes à la fois. Mais si vous vous faites prendre par un adversaire, vous récupérez toutes les cartes du paquet. Le vainqueur est le premier joueur qui n'a plus de carte.

### **La somme exacte (de 2 à 4 joueurs)**

Mélangez toutes les cartes et distribuez environ la moitié, équitablement, à tous les joueurs. Les cartes restantes sont mises de côté. Elles ne serviront pas pendant cette partie. Chacun empile ses cartes devant lui, face cachée.

Les joueurs regardent secrètement la carte supérieure de sa pile, puis la posent simultanément au milieu de la table, toujours face cachée. Au premier tour, le joueur assis à gauche du donneur commence et essaye de deviner la somme des cartes au milieu de la table. Les autres joueurs font également une annonce à tour de rôle. Celui qui devine le nombre ou s'en approche le plus (que le nombre soit supérieur ou inférieur) gagne les cartes jouées et les pose, face visible devant lui, à l'écart des autres

cartes. Au tour suivant, le premier à faire une annonce sera celui qui aura remporté les cartes précédentes. La partie s'arrête lorsque toutes les cartes ont été jouées. Celui qui possède le plus de cartes à la fin remporte la partie.

### **La bataille (pour 2 joueurs)**

Pour cette variante, vous avez besoin uniquement des cartes de 1 à 20, dans deux couleurs. Les autres cartes sont remises dans la boîte.

Mélangez les cartes et distribuez autant de cartes aux deux joueurs.

Chacun empile ses cartes devant lui, face cachée.

Retournez tous les deux la carte supérieure de votre pile. Celui qui possède la carte la plus forte s'empare des deux cartes et les met de côté, face visible.

En cas d'égalité, les deux joueurs retournent une carte supplémentaire ; le vainqueur s'empare de toutes les cartes jouées. La partie s'arrête dès que vous avez fini votre paquet. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes à la fin.

#### **Conseil :**

Pour faire durer le plaisir, continuez jusqu'à ce qu'un joueur ait gagné toutes les cartes. Une fois votre paquet de cartes épuisé, retournez simplement le paquet de cartes gagnées et continuez à jouer avec celles-ci.

### **Schnipp-Schnapp (de 2 à 6 joueurs)**

Mélangez bien les cartes et distribuez-les toutes. Avant de commencer, commencez par regarder vos cartes. Si vous possédez déjà des carrés (4 nombres identiques), mettez-les de côté. Empilez vos cartes restantes devant vous, face cachée. À tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur retourne une carte devant lui sur la table, de manière à ce que tout le monde puisse la voir. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'un nombre identique se trouve déjà retourné devant un autre joueur. Les cartes retournées doivent être empilées au fur et à mesure pour former une pile, face visible, devant chacun.

Si vous retournez un nombre identique à celui déjà retourné devant un autre joueur, criez fort : « Schnapp ! » le plus vite possible. Le joueur le

plus rapide gagne tous les paquets de cartes de ses adversaires. Il regarde alors les cartes gagnées et celles qu'il a jouées : s'il trouve un carré, il le met de côté. Les cartes restantes sont mises, face cachée, sous sa pile.

Si un joueur se trompe, il doit glisser son paquet de cartes retournées au centre de la table, face visible. Si un joueur retourne une carte de même valeur que le paquet du centre, il peut crier « Schnipp ! » pour s'en emparer. Là aussi, seul le plus rapide à crier « Schnipp ! » s'empare du paquet du centre. Il met de côté les éventuels carrés et place les cartes restantes sous sa pile, face cachée.

On considère qu'un joueur s'est trompé lorsqu'il crie « Schnapp ! » ou « Schnipp ! » alors qu'il n'y avait pas deux cartes identiques ou si quelqu'un crie « Schnipp ! » au lieu de « Schnapp ! » ou l'inverse. Si plusieurs joueurs crient « Schnapp ! » ou « Schnipp ! » en même temps, il n'y a pas de gagnant et les joueurs peuvent replacer les cartes jouées sous leurs piles.

Si la pioche d'un joueur est épuisée, il retourne ses cartes jouées et peut recommencer. Celui qui a perdu l'ensemble de ses cartes est hors-jeu. Mais il pourra revenir en jeu en criant « Schnipp ! » le premier. Celui qui possède le plus de carrés à la fin remporte la partie.

### **Variante :**

Les règles sont les mêmes aux exceptions suivantes : Au signal d'un joueur « 3, 2, 1, go ! », tous les joueurs retournent en même temps la carte supérieure de leur pile. De la même manière que précédemment, ils crient « Schnapp ! » ou « Schnipp ! » si des cartes identiques apparaissent. Le vainqueur est celui qui possède le plus de cartes à la fin.

### **Le pouilleux (de 2 à 6 joueurs)**

Pour cette variante, vous avez besoin uniquement des cartes de 1 à 20 de deux couleurs. Chaque nombre est donc présent en deux exemplaires. Remettez toutes les autres dans la boîte. Mélangez bien les cartes. Avant le début de la partie, tirez une carte au hasard et mettez-la de côté, face cachée, sans qu'aucun de vous ne la voie. La carte de même valeur qui reste en jeu est « le pouilleux ». Distribuez toutes les cartes, à peu près équitablement à tous les joueurs. Celui qui possède deux cartes de valeur identique dès le début de la partie, peut les poser devant lui.

Le joueur assis à gauche du donneur commence et tire secrètement une carte dans le jeu de son voisin de gauche. Puis c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de tirer une carte chez son voisin de gauche...

Celui qui réunit ainsi deux cartes identiques peut les poser devant lui. La partie continue jusqu'à ce qu'un joueur se retrouve seul avec le « pouilleux » en main. Il perd la partie.

### **Conseils :**

En début de partie, vous pouvez imaginer des gages pour le perdant. Il doit alors effectuer une action ou se retrouver avec un point noir sur le nez.

Pour des parties plus courtes, mettez de côté les cartes 17 à 20 avant d'écarter une carte de côté, face cachée.



# Elfer raus! JUNIOR

1

HAUSSERS ® ORIGINAL

Illustrazioni: Nora Nowatzyk · Design: DE Ravensburger · Redazione: Tina Landwehr

## CONTENUTO

80 carte numerate da 1 a 20, in 4 colori.



“Fuori undici Junior” prevede due possibilità di gioco: il **gioco-junior**, per bambini a partire dai 6 anni, e il gioco classico “**Fuori undici**”, il cui regolamento è pubblicato di seguito a quello relativo al gioco-junior. Con le carte di “Fuori undici” è possibile cimentarsi anche in molti altri giochi: scopri quali da pagina 31 in poi.

## GIOCO-JUNIOR

Per 2 - 6 giocatori a partire dai 6 anni

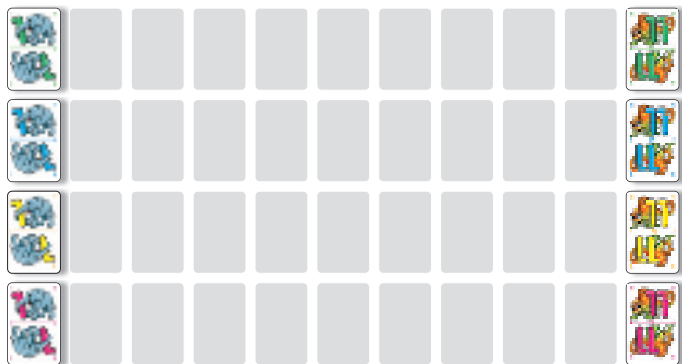
### SCOPO DEL GIOCO

Ogni giocatore deve tentare di sbarazzarsi per primo delle carte che ha in mano, scartandole all'interno di quattro file di numeri di diverso colore. Vince il giocatore che riesce a posizionare per primo tutte le proprie carte.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per questo gioco occorrono solamente le carte numerate da 1 a 11 nei quattro colori, scartate perciò le altre e riponetele all'interno della scatola. Dopodiché, cercate tutte le carte con impressi i numeri **1** e **11** e mettete quelle con il numero **1** una sotto l'altra, scoperte (la successione dei colori non è importante). Disponete quindi le carte con il numero **11** in **corrispondenza** delle carte con **l'1 dello stesso colore, in modo da formare una fila** (vedi illustrazione nella pagina seguente). Durante la partita si formerà una serie numerica dall'1 all'11 per ogni colore; lasciate quindi lo spazio necessario tra le carte con l'1 e quelle con l'11.

Ravensburger



Mescolate le restanti **carte numerate** e distribuitene 5 a ciascun giocatore. Riunite le carte eccedenti in un mazzo e tenetelo pronto (il lato con il numero deve restare coperto).

Prendete in mano le vostre carte facendo attenzione: gli altri giocatori non devono vederle!

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

---

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore più giovane.

Quando è il tuo turno, devi



Posizionare almeno una **carta** tra quelle che hai in mano accostandola a una serie numerica.



Puoi **accostare** quante carte vuoi.

Se non hai la possibilità di posizionare nessuna carta, devi pescarne una dal mazzo. Il turno passa quindi al giocatore successivo.



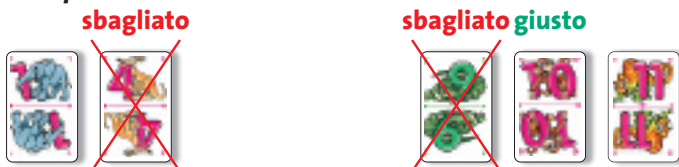
**Posizionare le carte**

Al tuo turno, devi scartare almeno una carta adatta accostandola ad una serie numerica già posizionata sul tavolo. Puoi posizionare tutte le carte che vuoi, accostandole anche a diverse serie numeriche.

## Le regole da osservare:

- Il colore delle carte con i numeri 1 e 11 determina il colore dell'intera fila. Ad esempio: tra l'1 rosso e l'11 rosso puoi scartare solamente carte numerate rosse.
- Le carte devono essere sempre posizionate accanto ad altre già esposte. Ogni colore è composto da una serie numerica continua da 1 a 11. Non è possibile saltare i numeri: accanto al numero 1 puoi quindi scartare solamente un 2, accanto all'11 solamente un 10, ecc.

### Esempio:



*Non puoi scartare il 4 rosso accanto all'1 rosso, perché all'1 deve seguire sempre il 2. Accanto all'11 rosso puoi posizionare solamente il 10 rosso. Non puoi scartare il 9 verde accanto al 10 rosso, perché in una fila devono esserci sempre e soltanto carte dello stesso colore.*

Non sei obbligato a scartare subito tutte le carte giuste che hai in mano, puoi anche conservarle: ne avrai così sempre una da giocare durante il tuo prossimo turno e impedirai inoltre agli altri giocatori di posizionare carte. **In ogni caso, quando possibile, devi sempre scartare almeno una carta.**



### Pescare una carta

**Se non puoi** posizionare nessuna carta, devi pescare quella che si trova in cima al mazzo.

- Se peschi una carta adatta che può essere scartata, devi farlo subito. Dopodiché il tuo turno è terminato.
- Se invece la carta pescata non è posizionabile, non ti resta che dirlo e il turno passerà così al giocatore successivo.

Se non puoi scartare nessuna carta e il mazzo da cui pescare è esaurito, il turno passa immediatamente al giocatore successivo.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena il primo di voi riesce a scartare la sua ultima carta: è lui il vincitore!

### Consiglio:

per divertirti più a lungo, potete giocare più partite, ad esempio, tante quante sono i giocatori. Alla fine di ogni partita, annotate il punteggio di ciascun giocatore che ha ancora carte in mano, sommando i numeri impressi su ogni sua carta.

Una volta terminate tutte le partite concordate, ogni giocatore deve fare la somma totale dei propri punti. Vince chi ottiene il punteggio **più basso**. In caso di pareggio, ci saranno più vincitori.

### Esempio:

Paolo ha posato la sua ultima carta. Il gioco termina immediatamente. Gli altri giocatori hanno ancora in mano le seguenti carte:



**Teresa**



**Luca**



**Anna**

Paolo, che ha vinto, riceverà 0 punti.

Teresa riceverà  $9 + 5 + 2 = 16$  punti.

Luca riceverà  $4 + 5 + 3 = 12$  punti.

Anna riceverà 8 punti.

# FUORI UNDICI

Per 2/6 giocatori a partire dai 7 anni

## SCOPO DEL GIOCO

Ciascun giocatore deve tentare di sbarazzarsi delle proprie carte il più velocemente possibile, scartandole sulle quattro diverse serie numeriche. Vince chi ci riesce per primo.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mescolate le 80 carte e distribuitele come segue:

- se siete in 2 o 3 giocatori: 20 carte**
- se siete in 4 giocatori: 15 carte**
- se siete in 5 giocatori: 12 carte**
- se siete in 6 giocatori: 10 carte**

Riunite le carte rimanenti in un mazzo coperto e tenetelo pronto. Ciascun giocatore deve tenere in mano le proprie carte in modo che gli altri non possano vederle.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca in cerchio, in senso orario. Chi ha in mano l'**11 rosso** inizia il gioco posizionando questa carta al centro del tavolo. Se nessun giocatore possiede l'11 rosso, inizia chi ha un 11 di un altro colore, in base al seguente ordine **giallo, verde, blu**. Se nessun giocatore ha in mano un 11, dovete mescolare di nuovo le carte e ridistribuirle. Una volta posizionato il primo 11, il turno passa immediatamente al giocatore successivo che deve



scartare almeno una carta adatta  
(è possibile posizionare quante carte si vogliono);



**oppure,**  
nel caso in cui non abbia nessuna carta adatta,  
pescare dal mazzo fino a **3 carte**.

Dopodiché il suo turno è terminato e tocca al giocatore successivo.



## Posizionare le carte

Dalle carte che tiene in mano, il giocatore di turno può scartare **tutte le carte che vuole, ma deve comunque sempre scartarne almeno una**, accostandole ad una o più serie numeriche di sua scelta.

Regole di posizionamento:

- E' possibile iniziare nuove serie solamente con un 11.
- Il colore dell'11 esposto determina il colore dell'intera serie. Accanto all'11 rosso è dunque possibile scartare solamente carte numerate rosse, ecc.
- A ciascun colore corrisponde una serie numerica continua che va al massimo dall'1 al 20. Non è possibile saltare i numeri.
- Partendo da un lato del numero 11, le carte devono essere scartate in ordine discendente dal 10 all'1, partendo dall'altro lato del numero 11, le carte devono essere posizionate in ordine crescente, dal 12 al 20.

**Esempio:**

**sbagliato**



**giusto**



**sbagliato**



*Accanto all'11 rosso è possibile scartare solamente il 10 rosso e il 12 rosso. Non puoi posizionare il 9 verde accanto al 10 rosso, perché su una fila si devono scartare solamente carte dello stesso colore. Non puoi posizionare il 15 rosso accanto al 12 rosso, perché al 12 può seguire solamente il 13.*

Come tattica, potete anche tenere le carte adatte in mano, ma, quando possibile, siete sempre **obbligati** a giocare almeno una carta.



## Pescare una carta

Quando un giocatore non ha carte da posizionare, è obbligato a pescare la carta in cima al mazzo.

- Se pesca una carta adatta, deve scartarla immediatamente ed il suo turno è così terminato.

- Se la carta pescata non è posizionabile, deve pescarne un'altra, fino a che non trova una carta adatta. Nota bene: si pesca fino ad un massimo di 3 carte!

Dopodiché il turno passa al giocatore successivo.

Nel caso in cui il mazzo venga esaurito e il giocatore non possieda nessuna carta da giocare, egli dovrà comunicarlo al gruppo e il turno passerà al giocatore successivo.

## FINE DEL GIOCO

Il gioco termina non appena un giocatore ha scartato la sua ultima carta: è lui il vincitore. Se giocate più partite, annotate i vostri punteggi. Ciascun giocatore deve sommare i punti impressi sulle carte che gli sono rimaste in mano. Chi, ad esempio, ha un 19 e un 2, riceverà 21 punti. Vince chi alla fine di tutte le partite ha ottenuto il punteggio totale più basso. In caso di parità, ci saranno più vincitori.

### Consigli:

- se siete in due giocatori, prima di iniziare a giocare, potete scartare completamente un colore e utilizzare quindi solamente 60 carte.
- se il vostro tavolo non è abbastanza grande, potete posizionare le carte a sinistra e a destra dell'11 una sopra all'altra invece che una accanto all'altra.

## Le varianti per “Fuori undici”

### 1. Partita con “falso” inizio

Restano invariate tutte le regole del gioco base, ma, prima di cominciare a giocare, si dispongono già da subito i 20 e gli 1 nei quattro colori. Partendo dall'1, si accosteranno le carte in ordine crescente, mentre partendo dal 20, si posizioneranno le carte in ordine decrescente. L'11 è un numero del tutto normale, quindi può essere posizionato solamente accanto al numero che lo precede o che lo segue (quindi un 10 oppure un 12), proprio come tutti gli altri numeri.

## 2. Inizio con tre numeri diversi

Restano invariate tutte le regole del gioco base, ad eccezione del fatto che non è necessario iniziare con l'11 rosso. E' possibile iniziare una serie con un 10, un 11 oppure un 12 (la sequenza dei colori non è importante). Il giocatore che si trova a sinistra di chi ha distribuito le carte, può iniziare giocando un 10, un 11 oppure un 12 di un colore qualsiasi. Nel caso in cui egli non possieda nessuna di queste carte, dovrà pescare (come da regolamento del gioco base). Non è necessario iniziare le singole file di colori con lo stesso numero. Quindi, se la prima fila colorata inizia con un 10, la seconda potrà iniziare o con un 11 o con un 12.

## 3. Inizio con una carta qualsiasi

Restano invariate tutte le regole del gioco base, ma dovete sorteggiare il giocatore che darà il via alla partita. Il prescelto può iniziare scartando una carta a piacere che metterà al centro del tavolo.

Il giocatore successivo può scartare una carta accanto a quella al centro del tavolo, oppure iniziare una nuova serie colorata, partendo con lo stesso numero con il quale inizia il primo colore. L'11 è un numero del tutto normale; può quindi essere scartato solamente se sono già esposti un 10 oppure un 12 (è quindi un caso se il giocatore che dà il via al gioco utilizza subito questa carta).

Quando un giocatore non può posizionare nessuna carta, deve pescarne una (come da regolamento del gioco base).

## Altri giochi con le carte di "Fuori undici"

### Il baro (per 3 - 6 giocatori)

Prima di iniziare a giocare, scartate le seguenti carte e riponetele all'interno della scatola:

**se siete in 3 giocatori**

**se siete in 4 giocatori**

**se siete in 5 o 6 giocatori**

**dal 10 al 20 di tutti i colori**

**dall'11 al 20 di tutti i colori**

**dal 16 al 20 di tutti i colori**

Distribuite in numero uguale le carte ai giocatori. Le carte devono essere tenute in mano. Si gioca in senso orario.



Spetta al giocatore che si trova alla sinistra di chi ha distribuito le carte dare il via alla partita. Egli dovrà scartare una carta coperta al centro del tavolo, sostenendo ad alta voce di aver scartato un 1 (deve cioè dire: "uno"). Dopodiché tocca al giocatore successivo scartare, mantenendola coperta, una delle sue carte sulla prima, dicendo: "due". Il turno passa quindi al giocatore successivo che scarta a sua volta una carta dicendo "tre" ecc. Il gioco prosegue in questo modo fino a che non si arriva a "venti". I colori non hanno alcuna importanza.

Se ritenete che il giocatore prima di voi non abbia scartato la carta giusta, al vostro turno, potete dichiarare: "Baro!". Il giocatore che ha messo in dubbio la correttezza della carta deve poi scoprirla:

- se la carta è quella giusta, egli dovrà prendere tutte le carte del mazzo.
- se la carta non è giusta, sarà il giocatore che ha barato a dover prendere il mazzo.

Dovete sempre mettere le carte ottenute in questo modo sotto al vostro mazzo coperto.

Se avete scartato le carte fino a "venti" e nessuno ha sollevato dubbi, allora il mazzo completato andrà messo da parte ed è fuori dal gioco.

Ricominciate quindi con un secondo mazzo.

Potete anche tentare di scartare più carte di nascosto, ma se gli altri giocatori se ne accorgono, sarete costretti a prendere tutto il mazzo. Vince chi resta per primo senza carte.

### **Consiglio:**

Se volete rendere il gioco un po' più complicato, prima di cominciare, stabilite la regola che è possibile scartare solo un determinato colore.

### **Indovina un po'... (per 2 - 4 giocatori)**

Mescolate tutte le carte, poi distribuitene circa la metà, in numero uguale, a tutti i giocatori. Mettete le restanti da parte, non sono più necessarie. Riunite le vostre carte in un mazzo coperto e posizionatele davanti a voi.

Ora tutti i giocatori devono osservare la carta in cima al proprio mazzo (senza farla vedere agli altri) e poi, contemporaneamente, metterla coperta al centro del tavolo. Il giocatore che si trova a sinistra di chi ha

distribuito le carte inizia la prima partita, cercando di indovinare la somma totale delle carte che si trovano al centro del tavolo.

Poi, a turno, anche gli altri giocatori tentano di indovinare. Chi indovina la somma, oppure ci si avvicina di più (non importa se per eccesso o per difetto) conquista le carte e le mette scoperte davanti a sé, separate dalle altre. Nella partita successiva, il giocatore che ha conquistato le carte sarà il primo a dover indovinare. Il gioco termina quando sono state giocate tutte le carte. Vince chi alla fine ne possiede di più.

### **Partita a due (per 2 giocatori)**

Per questo gioco occorrono solo le carte da 1 a 20 in due colori. Riponete le altre all'interno della scatola.

Mescolate le carte e suddividetevi in numero uguale. Ciascun giocatore deve riunire le proprie in un mazzo coperto e metterle davanti a sé. Scoprite entrambi la carta in cima al vostro mazzo: chi ha il numero più alto conquista tutte e due le carte e le mette da parte, scoperte. Se scoprite due carte che riportano numeri uguali, dovete entrambi scoprirne un'altra. Il vincitore conquisterà quindi tutte le carte appena giocate. Una volta esaurito il mazzo, il gioco termina. Vince chi ha conquistato il maggior numero di carte.

### **Consiglio:**

per divertirvi più a lungo, potete giocare fino a quando uno di voi non avrà conquistato tutte le carte. Se avete esaurito il vostro mazzo, utilizzate le carte che avete conquistato e messo da parte scoperte, riunendole in un mazzo coperto: potete continuare a giocare con queste.

### **Cic ciac (per 2 - 6 giocatori)**

Mescolate bene tutte le carte e distribuitele fino ad esaurimento. Prima di iniziare, ogni giocatore deve guardare le proprie: chi possiede già un quartetto (quattro carte uguali), può scartarlo tenendolo vicino. Riunite le restanti carte in un mazzo coperto da tenere davanti a voi. Ora, a turno (si gioca in senso orario), ciascun giocatore scopre la carta in cima al proprio mazzo e la mette sul tavolo davanti a sé, in modo che tutti possano vederla. Procedete in questo modo fino a quando non compare un numero uguale a quello che un altro giocatore ha già scoperto in precedenza e messo davanti a sé.

Disponete le carte scoperte una sopra all'altra, in modo che nel corso della partita si formi un mazzo scoperto davanti a ciascuno di voi.

Quando viene scoperto un numero che anche un altro giocatore ha già scoperto precedentemente, dovete dire ad alta voce: "Ciac". Chi dice per primo: "Ciac" conquista i mazzi di carte di quei giocatori che hanno visibile in cima al proprio mazzo lo stesso numero. Dopo averli conquistati, il giocatore deve guardare le carte vinte e le proprie carte esposte: se trova un quartetto, deve scartarlo e conservarlo da parte. Successivamente, egli dovrà mettere le restanti carte, retro rivolto verso l'alto, sotto al proprio mazzo di carte coperte.

Chi sbaglia, deve mettere le proprie carte scoperte al centro del tavolo.

Se qualcuno scopre una carta con lo stesso numero che si trova in cima a questo mazzo centrale, tutti i giocatori possono gridare: "Cic" per tentare di conquistarlo. Anche in questo caso, il mazzo spetta al primo che ha pronunciato la parola. Dopo averlo preso, il giocatore dovrà scartare eventuali quartetti e mettere poi le restanti carte sotto al proprio mazzo coperto.

Sbaglia ovviamente chi dice "Ciac" oppure "Cic" al momento sbagliato (nessuna concordanza con la presunta carta), oppure confondendo le due diverse esclamazioni...

Quando più giocatori gridano contemporaneamente "Ciac" oppure "Cic", la situazione viene definita incerta e i partecipanti possono rimettere le carte che hanno giocato aggiungendole al proprio mazzo coperto.

Quando un giocatore ha scoperto tutto il proprio mazzo, deve girare il mazzo scoperto, mescolare le carte e ricominciare a giocare. Se un giocatore perde tutte le proprie carte, è fuori dal gioco, ma può rientrarvi conquistando le carte "Cic".

Vince chi alla fine è riuscito a collezionare il maggior numero di quartetti.

### **Variante:**

Valgono le stesse regole descritte sopra, ma con la seguente modifica: al comando "3 - 2 - 1 - via" da parte di un giocatore, tutti i partecipanti scoprono contemporaneamente la carta in cima al proprio mazzo. Come per il gioco precedente, quando ci sono carte uguali, bisogna gridare "Ciac", o "Cic", se si tratta di un mazzo di carte situato al centro del tavolo. Vince chi al termine ha conquistato il maggior numero di carte.

## L'uomo nero (per 2 - 6 giocatori)

Per questo gioco occorrono solamente le carte da 1 a 20 in due colori (ogni numero sarà così presente due volte) e scartate tutte le altre riponendole nella scatola. Mescolate bene le carte. Prima di iniziare a giocare, pescate una carta coperta e mettetela da parte, nessuno deve vederla. Il numero corrispondente dell'altro colore rimasto in gioco è "l'uomo nero". Distribuite il più equamente possibile le carte a tutti i giocatori. Chi, già all'inizio, si trova in mano due numeri uguali, può scartarli. Ora, il giocatore che si trova alla sinistra di chi ha distribuito le carte può pescare una carta del suo vicino di sinistra. Dopodiché il turno passa al giocatore successivo (si gioca in senso orario) il quale, a sua volta, deve pescare una carta del suo vicino di sinistra, ecc... Chi in questo modo riesce ad ottenere due numeri uguali, li mette davanti a sé. Si prosegue così fino a quando a un giocatore resta in mano "l'uomo nero": chi ha questa carta perde la partita.

### Consiglio:

Prima di cominciare a giocare, potete stabilire una "penitenza" per chi perde, ad esempio, compiere un piccolo incarico, oppure farsi disegnare un punto nero sul naso.

Se volete giocare una partita breve, eliminate tutte le carte dalla 17 alla 20, ancora prima di pescare una carta coperta per metterla da parte.

© 2013 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag

Postfach 24 60

88194 Ravensburg

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG

Grundstr. 9

CH-5436 Würenlos

[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)