FR

11 ELEVENS

HAUSSERS ® ORIGINAL

Design : Florentyna Butler, Schwarzschild, Gisela Kösler (Notice)
Direction artistique : Chiara Bellavite
Rédaction : Tina Landwehr, Karoline Weber & Verena Weber

84 cartes Nombre

15 cartes Liaison

4 Jokers

7 cartes Bonus

BUT DU JEU

Chaque joueur essaye de se débarrasser le premier de toutes ses cartes en les ajoutant à 4 rangées de nombres de 4 couleurs différentes.
Dès qu'un joueur n'a plus de cartes, le jeu s'arrête immédiatement.
Celui qui totalise **le plus de points** remporte la partie.

MISE EN PLACE

Sortez du paquet les **cartes Liaison**, les **cartes Bonus** et les **quatre « 11 ».** Les cartes Bonus ne sont pas utilisées pour l'instant ; laissez-les de côté.

Disposez **les quatre « 11 »** les uns sous les autres, au milieu de la table, face visible, en laissant un espace (voir illustration ci-contre). L'ordre des couleurs n'a pas d'importance. Au cours de la partie, vous allez former quatre **rangées de cartes**, de quatre couleurs différentes, **de 1 à 21** ; prévoyez donc suffisamment de place de chaque côté des « 11 ».

Mélangez **ensemble** les autres **cartes Nombre** et les **Jokers**.
Selon le nombre de joueurs, distribuez à chacun :

à 2 ou 3 joueurs : 4 cartes Liaison + 20 cartes Nombre/Joker.
à 4 joueurs : 3 cartes Liaison + 15 cartes Nombre/Joker.
à 5 joueurs : 3 cartes Liaison + 12 cartes Nombre/Joker.
à 6 joueurs : 2 cartes Liaison + 12 cartes Nombre/Joker.

Chacun pose ses cartes Liaison devant lui.
Il garde les autres en main, sans les monter à ses adversaires.
Les cartes Liaison non utilisées sont écartées du jeu.
Les cartes Nombre/Joker restantes forment une pioche, face cachée.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune joueur commence. Chacun joue à tour de rôle dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur a le choix entre :

- Jouer **1 à 4 cartes** de sa main dans une ou plusieurs rangée(s) de son choix ;

ou

- Piocher **la carte supérieure de la pile**.

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

Jouer 1 à 4 cartes

À son tour de jeu, un joueur peut ajouter **jusqu'à 4 cartes** de sa main (cartes Nombre et/ou Jokers) aux rangées de son choix. Il peut **en plus** utiliser une ou plusieurs cartes Liaison.

Règles de pose :

- La couleur du « 11 » posé détermine la couleur de toute la rangée.
  Exemple : À côté d'un « 11 » rouge ne peuvent donc être ajoutées que des cartes rouges.
- D'un côté de chaque « 11 », les cartes sont placées dans l'ordre décroissant de 10 à 1 ; de l'autre, dans l'ordre croissant de 12 à 21.
- Chaque couleur forme une rangée continue de 1 à 21. Aucun nombre ne doit manquer dans la suite (exception : Joker ou carte Liaison, voir plus loin).

Tant que la pioche n'est pas épuisée, un joueur n'est **pas obligé de poser** une carte ; il est donc permis, par exemple, de garder des cartes en main pour des raisons tactiques.
Lorsque la **pioche est vide**, un joueur est obligé de poser **au minimum 1 carte** s'il le peut. Si aucune de ses cartes ne convient, il passe son tour et c'est à son voisin de gauche de jouer.

Joker

Un Joker peut être posé à la place de n'importe quelle carte Nombre. Il compte **dans la limite de 4 cartes** qu'un joueur peut poser par tour. Plus tard, le joueur qui possède la carte Nombre correspondante pourra remplacer le Joker par sa carte Nombre. Il la posera alors à la place du Joker et récupérera ce dernier en main. Il pourra le réutiliser immédiatement ou le garder pour un prochain tour.
Mais le joueur qui possède encore un Joker **en main lorsque la partie s'arrête perd 11 points**.

Règles de pose du Joker

- Un Joker ne peut être échangé qu'à condition de poser au moins une autre carte. Le joueur qui pioche ne peut donc pas échanger un Joker dans le même tour.
- Si un joueur ne peut poser aucune carte, mais possède un Joker, il n'est pas obligé de le poser.
- Un Joker peut être posé à côté d'une carte Liaison et réciproquement (voir « Cartes Liaison »).
- Pour éviter de perdre des points, un joueur peut se défausser d'un Joker de sa main à tout moment de son tour et le remettre dans la boîte. Mais celui-ci compte dans la limite de 4 cartes qu'il peut poser à chaque tour.

Ravensburger

- Un joueur peut poser (ou défausser) plusieurs Jokers dans le même tour.
- Un joueur peut également mettre fin à la partie en terminant par la pose d'un Joker.

Cartes Bonus

Le joueur qui pose **la dernière carte manquante à l'une des deux extrémités** d'une rangée (de 1 à 11 ou de 11 à 21), gagne une carte Bonus. Il la pose devant lui.
Si un joueur complète une des deux moitiés d'une rangée à l'aide d'un Joker, il gagne également une carte Bonus. Si un joueur remplace plus tard ce Joker par la carte Nombre correspondante, il ne gagne plus de **carte Bonus**.
À la fin de la partie, chaque carte Bonus rapporte **11 points**.

Cartes Liaison

Les cartes Liaison permettent de « sauter » des nombres manquants dans une rangée voisine. Elles ne peuvent être posées qu'au-dessus ou en dessous d'une carte Nombre ou d'un joker déjà posés et **relient uniquement une rangée voisine**. Le joueur doit alors **immédiatement poser la carte de même valeur**, de la couleur correspondante, ou un Joker, dans cette rangée voisine. Il peut alors continuer d'ajouter de nouvelles cartes Nombre à droite ou à gauche de cette carte.

Une carte Liaison ne peut pas servir de Joker dans une rangée (voir Exemple).

Un joueur peut utiliser **autant** de cartes Liaison **qu'il veut** pendant son tour. Elles ne sont pas comptabilisées et peuvent donc être posées **en plus** des 1 à 4 cartes habituelles. La pose d'une carte Liaison n'est pas obligatoire. Le joueur qui possède encore des cartes Liaison en main lorsque la partie s'arrête ne gagne pas de points, mais n'en perd pas non plus.

Exemple :

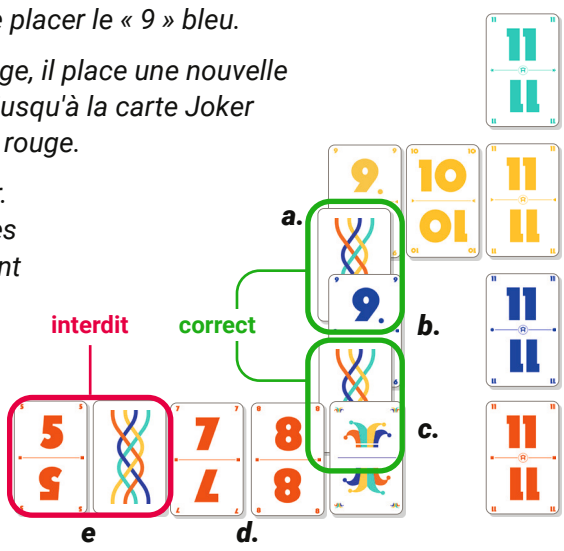
a. *Tom aimerait poser son « 9 » bleu, mais il manque encore le « 10 » bleu. Il ajoute donc une carte liaison reliant le « 9 » jaune à la rangée bleue. Les cartes Liaison ne comptent pas dans la limite de 4 cartes qu'un joueur peut poser à chaque tour. Il peut donc encore poser 4 cartes.*

b. *Pour commencer, il est obligé de placer le « 9 » bleu.*

c. *Comme il veut placer le « 8 » rouge, il place une nouvelle carte Liaison partant du « 9 » bleu jusqu'à la carte Joker pour pouvoir ensuite placer le « 8 » rouge.*

d. *C'est maintenant à Véra de jouer. Elle possède les « 7 » et « 5 » rouges en main. Elle peut poser directement le « 7 » à côté du « 8 » rouge.*

e. *Elle ne peut pas poser son « 5 » rouge car elle n'a pas de Joker et ne peut pas utiliser une carte Liaison pour remplacer un nombre à l'intérieur d'une rangée.*



Piocher la carte supérieure de la pile

Si un joueur ne **peut** ou ne **veut** pas poser de carte(s), il doit piocher la carte supérieure de la pile et l'ajouter à sa main.
Si la pioche est épuisée, le joueur **est obligé** de poser une carte au minimum s'il en a la possibilité. S'il ne possède aucune carte qui convienne, c'est au tour du joueur suivant de jouer.

FIN DE LA PARTIE

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur **a posé sa dernière carte**.

Les joueurs comptent alors leurs points :

- Chaque carte Bonus rapporte 11 points.
- Chaque carte Nombre encore en main fait perdre autant de points que sa valeur.
- Chaque Joker encore en main fait perdre 11 points.

Le joueur qui totalise **le plus de points** remporte la partie.

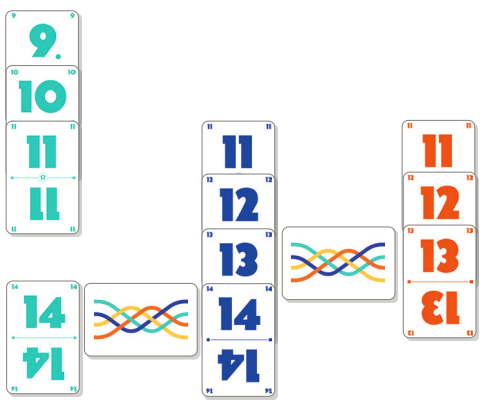
En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs. Pour prolonger le plaisir, notez simplement les points sur une feuille et jouez autant de manches qu'il y a de joueurs !

VARIANTE POUR DÉBUTANTS

Vous pouvez aussi simplifier la règle en laissant de côté les cartes Liaison, les cartes Bonus et les Jokers. Vous ne pouvez alors réaliser aucune liaison entre les rangées, ni remplacer de carte manquante par un Joker.
Vous ne gagnez pas non plus de Bonus pour avoir complété une des deux moitiés d'une rangée. Toutes les autres règles du jeu de base restent identiques. Le premier joueur à poser sa dernière carte met fin à la partie et l'emporte.

Astuces pour gagner de la place dans la pose des cartes :

Posez les cartes de manière à ce qu'elles se chevauchent verticalement ou horizontalement. Veillez cependant à ce que les cartes Liaison restent bien en face des cartes Nombre qu'elles relient.



239825-A

© 2023
www.ravensburger.com
Jeux Ravensburger S.A.S • 21, rue de Dornach • F-68120 Pfastatt