



# ELFER raus! JUNIOR

FUORI UNDICI!

Il gioco "PAW Patrol Fuori Undici! Junior" con gli amici a quattro zampe comprende due formati di gioco: La versione **Junior** per bambini dai 5 anni in su e il **classico** gioco "Fuori Undici!" le cui regole sono riportate sul retro di questo opuscolo, insieme ad altre divertenti **varianti di gioco**.



**80 carte numero da 1 a 20 in 4 colori.**

## VERSIONE JUNIOR

### SCOPO DEL GIOCO

Vince la partita chi riesce per primo a formare quattro diverse file di numeri con le carte che ha in mano.

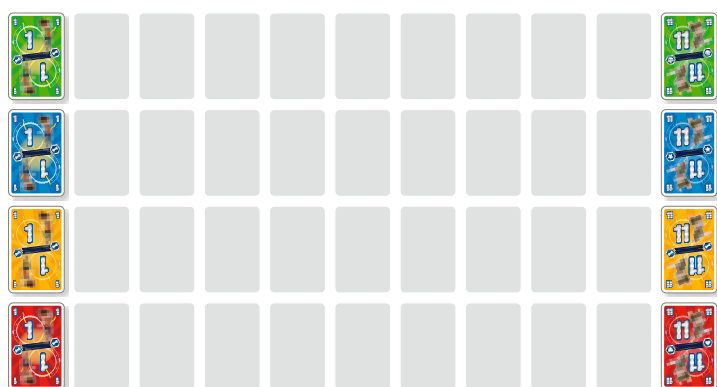
### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Per questo gioco servono **solo le carte da 1 a 11** nei quattro colori.

Togliete tutte le altre carte e rimettetele nella scatola.

Tirate fuori tutti gli 1 e gli 11 e posizionatele sul tavolo per colore come raffigurato.

Nel corso del gioco andranno aggiunti i numeri in mezzo.



Mischiate le carte restanti e distribuitene **5** a ciascun giocatore: queste saranno le carte da **tenere in mano**.  
Con le carte avanzate formate un mazzo centrale coperto.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il più giovane inizia. Poi si prosegue in senso orario. Quando tocca a te, dovrai giocare almeno **una** carta tra quelle che hai in mano e **posizionarla** in una delle file. Se non hai nessuna carta da aggiungere, pescane **una** dal mazzo centrale e giocala, se possibile; altrimenti tienila in mano. Il turno passa quindi al giocatore successivo.



#### Posizionare una o più carte

Quando tocca a te, aggiungi almeno una carta nel rispettivo posto in una delle file. Puoi aggiungere quante carte desideri anche in più file.

#### Valgono le seguenti regole:

- Il colore dell'1 e dell'11 già sul tavolo determina il colore della fila. *Nell'esempio, tra l'1 e l'11 rossi possono essere aggiunte solo carte numero rosse.*
- Le carte possono essere aggiunte solo accanto a carte già inserite. Per ogni colore si formerà una fila di numeri continua dall'1 all'11. Non è consentito saltare i numeri. *Vicino all'1 può essere posizionato solo un 2 e accanto all'11 solo un 10, ecc.*

#### Esempio:

*il 4 giallo non può andare vicino all'1 giallo perché dopo l'1 viene il 2.*

*All'11 rosso può essere accostato solo il 10 rosso. Il 9 giallo non può essere posizionato vicino al 10 rosso perché in ogni fila devono essere utilizzate solo carte dello stesso colore.*



Non sei costretto ad aggiungere tutte le carte che potresti giocare. Puoi anche decidere di **tenerne una in mano**, per poterla utilizzare nella mossa successiva. In questo modo puoi anche impedire a un altro giocatore di aggiungere le sue carte. Se possibile, però, devi sempre giocare **almeno una carta**.



#### Pescare le carte

Se non **puoi posizionare nessuna carta**, pesca la prima carta del mazzo centrale.

- Se la carta pescata può essere aggiunta alla fila, sei obbligato a giocarla subito. Quindi il tuo turno è concluso.
- Se la carta pescata non va bene, tienila in mano e il turno passa al giocatore successivo.

Se non hai nessuna carta adatta e il mazzo centrale è terminato, il turno passa direttamente al giocatore successivo.

### FINE DELLA PARTITA

La partita finisce non appena uno dei giocatori **termina le carte che ha in mano**.

**Suggerimento:** per far durare più a lungo il divertimento giocate semplicemente più partite, ad esempio tante quanti sono i partecipanti al gioco. Alla fine di ogni partita potete contare il valore delle carte che sono rimaste in mano ad ogni giocatore. Questo numero corrisponde a punti in meno. Vince il gioco chi ha collezionato il punteggio negativo minore alla fine del numero di partite concordato. In caso di parità la vittoria viene condivisa.

#### Esempio:

*Paolo ha giocato la sua ultima carta. La partita finisce. Gli altri hanno ancora in mano le seguenti carte:*



**Tessa** ottiene quindi

$9 + 5 + 2 = 16$  punti in meno.



**Luca** ha

$4 + 5 + 3 = 12$  punti in meno.



**Hannah** ha

8 punti in meno.

*Poiché ha terminato le carte che aveva in mano, Paolo non ha nessun punto in meno. Inizia quindi il turno successivo.*

# FUORI UNDICI!

## SCOPO DEL GIOCO

Sbarazzati il prima possibile delle carte che hai in mano formando quattro file diverse di numeri. Chi finisce per primo le carte vince la partita!

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Mischiate bene tutte le 80 carte e distribuitele nel modo seguente:

|                   |           |           |           |           |           |
|-------------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| <b>Giocatori:</b> | <b>2</b>  | <b>3</b>  | <b>4</b>  | <b>5</b>  | <b>6</b>  |
| <b>Carte:</b>     | <b>20</b> | <b>20</b> | <b>15</b> | <b>12</b> | <b>10</b> |

Con le carte restanti formate un mazzo centrale coperto. Tenete le carte in mano in modo che gli altri giocatori non possano vederle.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge a turno in senso orario. Chi ha in mano l'**11 rosso**  inizia la partita e posiziona la carta scoperta al centro del tavolo. Se nessuno ha l'11 rosso, inizia la persona che ha un 11 di un altro colore, nell'ordine: **giallo** , **verde** , **blu** . Se nessuno ha un 11 in mano, sarà necessario mischiare e distribuire di nuovo le carte. Una volta giocato il primo 11, il turno passa immediatamente al giocatore successivo.

Quando è il tuo turno

-  **posiziona almeno una carta** adatta oppure, se ciò non è possibile,
-  **pesca da 1 a 3 carte** dal mazzo centrale.

Quindi la mossa è conclusa e il turno passa al giocatore successivo.

### **Posizionare una o più carte**

Al tuo turno, devi posizionare **almeno una carta**. Se vuoi, puoi aggiungere quante carte desideri anche su più file.

### **Valgono le seguenti regole di posizionamento:**

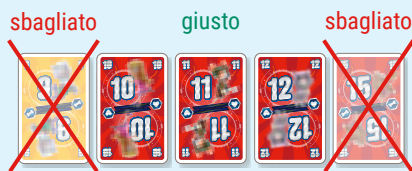
- È possibile iniziare una nuova fila solo con un 11.
- Il colore dell'11 già sul tavolo determina il colore della fila. *Nell'esempio, accanto all'11 rosso possono essere aggiunte solo carte numero rosse.*
- A sinistra dell'11 le carte vanno posizionate in ordine decrescente dal 10 all'1, a destra dell'11 la numerazione continua in ordine crescente dal 12 al 20.
- Per ogni colore si formerà una sequenza numerata progressiva dall'1 al 20 massimo. Non è consentito saltare i numeri.

#### **Esempio:**

*all'11 rosso possono essere accostati solo il 10 e il 12 rossi.*

*Il 9 giallo non può essere posizionato vicino al 10 rosso perché in ogni fila devono essere utilizzate solo carte dello stesso colore.*

*Il 15 rosso non può andare vicino al 12 rosso perché al 12 deve seguire il 13.*



Per ragioni tattiche, puoi anche decidere di **non giocare** tutte le carte adatte che hai in mano; **almeno una carta**, però, deve essere posizionata, se possibile.



### **Pescare una o più carte dal mazzo**

Se non **puoi posizionare nessuna carta**, pesca la prima carta del mazzo centrale.

- Se la carta pescata può essere aggiunta, devi giocarla subito e la mossa si conclude.
- Se la carta pescata non è adatta, pescane un'altra e aggiungila, se possibile.

Puoi **pescare fino a un massimo di 3 carte**. Il turno passa quindi al giocatore successivo. Se il mazzo centrale è terminato e non hai nessuna carta giocabile, il turno passa direttamente al giocatore successivo.

## FINE DELLA PARTITA

Non appena un giocatore **posiziona la sua ultima carta**, la partita finisce e il giocatore che ha terminato le carte è il vincitore.

Se si giocano più partite, è bene annotare il risultato. Contate quindi il totale delle carte rimaste in mano ad ogni giocatore e il conseguente punteggio negativo. Ad esempio, con un 19 e un 2 ancora in mano a fine partita, si ottiene un punteggio negativo di 21. Vince il gioco chi dopo più partite ha ottenuto il minor numero di punti negativi. In caso di parità la vittoria viene condivisa.

#### **Suggerimenti**

- Se giocate in due, potete escludere dal gioco un colore in modo da giocare con solo 60 carte.
- Se il tavolo non è sufficientemente grande, è possibile impilare le carte a sinistra e a destra degli 11 anziché metterle in fila una accanto all'altra.

## VARIANTI DEL GIOCO "FUORI UNDICI!"

### **Gioco con inizio "sbagliato"**

Tutte le regole della versione base restano invariate, tranne per il fatto che prima di iniziare la partita sul tavolo vengono già disposti **i 20 e gli 1** in tutti e quattro i colori. Dall'1 si procede in ordine crescente e dal 20 in ordine decrescente. In questo caso l'11 è un normale numero e può essere quindi posizionato solo se è già presente un numero attiguo (cioè un 10 o un 12).

### **Tre possibili numeri iniziali**

Tutte le regole della versione base restano invariate, tranne per il fatto che è possibile iniziare ogni fila con un 10, un 11 o un 12. Inizia il giocatore più giovane giocando un 10, un 11 o un 12 di qualsiasi colore. Se non possiede nessuna di queste carte per iniziare, il giocatore di turno dovrà pescare una carta dal mazzo secondo le regole del gioco di base. Non è obbligatorio iniziare le **file di colori con lo stesso numero**. Perciò, se la fila con il primo colore viene aperta con un 10, la seconda può essere avviata comunque con un 11 o un 12.

### **Carta iniziale a piacere**

Tutte le regole della versione base restano invariate, tranne per il fatto che il giocatore che inizia viene estratto a sorte. Questa persona può quindi **iniziare la partita con una carta qualsiasi** posizionandola al centro del tavolo. Il giocatore successivo può ora aggiungere una carta attigua oppure può iniziare **una fila di un altro colore con lo stesso numero** con cui era stata aperta la prima fila. L'11 è un normale numero e può essere quindi posizionato solo se sono già presenti il 10 e il 12 dello stesso colore (a meno che la carta iniziale non sia casualmente proprio un 11).

Altri giochi con le carte da "Fuori Undici!":



FR  
DORNEZ  
OU  
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur [quefaire.demesdechets.fr](http://quefaire.demesdechets.fr)

© 2024

Ravensburger Verlag GmbH  
Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
[ravensburger.com](http://ravensburger.com)

HAUSSERS ® ORIGINAL  
Design: brodesign  
Direzione artistica: Chiara Bellavite  
Redazione: Karoline Weber,  
Verena Weber & Sophia Absmeier

©2024 Spin Master Ltd.  
PAW PATROL and all related titles, logos, characters; and SPIN MASTER logo are trademarks of Spin Master Ltd. Used under license.  
Nickelodeon and all related titles and logos are trademarks of Viacom International Inc.



239776

Ravensburger