



11

JUNIOR

« **Elevens Junior La Pat' Patrouille** » et ses amis à quatre pattes vous offre 2 jeux en 1 : la **version junior** pour les enfants à partir de 5 ans et le « **Elevens** » **classique**, dont vous trouverez les règles au dos de cette notice. Vous découvrirez, en plus, d'autres **variantes**.



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

VERSION JUNIOR

BUT DU JEU

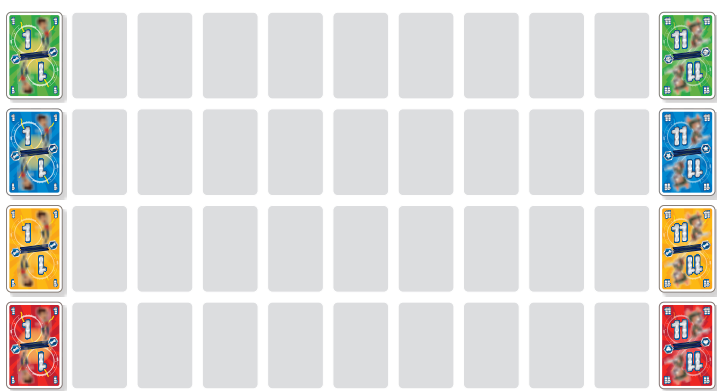
Le premier d'entre vous qui réussit à poser toutes ses cartes le premier dans les quatre rangées de nombres de couleurs différentes remporte la partie.



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 tous les « **1** » et tous les « **11** » et placez-les sur la table comme indiqué sur l'illustration, les mêmes couleurs l'une en face de l'autre.

Les cartes entre les deux seront posées au cours de la partie.



Mélangez les autres **cartes** et distribuez-en **5** à chacun pour constituer **votre main**. Empilez les cartes restantes à portée de main, face cachée ; elles constituent la pioche.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le plus jeune d'entre vous commence. Chacun joue ensuite à tour de rôle dans le sens horaire. Quand vient votre tour, vous devez **ajouter** au moins **une** carte de votre main à l'une des rangées de nombres.

Si vous ne pouvez poser aucune carte, vous devez en piocher **une** puis la poser si possible. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer.



Pose une (ou plusieurs) carte(s)

À votre tour de jeu, vous êtes obligés de poser **au moins une carte** correspondant à l'une des rangées. Vous pouvez poser autant de cartes que vous voulez, 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.
*Exemple : Entre le « **1** » rouge et le « **11** » rouge ne peuvent être posées que des cartes rouges.*
- Une carte doit toujours être placée à côté d'une carte déjà posée. Chaque couleur forme une suite 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** » jaune ne peut pas être posé à côté du « **1** » jaune car le « **1** » doit être suivi d'un « **2** ».

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



Vous n'êtes pas obligés de jouer toutes les cartes que vous pouvez poser. Vous pouvez également en **garder en main** pour être sûrs de pouvoir en poser une au tour suivant. Cela permet aussi d'empêcher vos adversaires de poser leurs cartes. Cependant, vous êtes toujours obligés d'en poser **une** si possible.



Piocher

Si vous ne pouvez **poser aucune carte**, vous êtes obligés de piocher la carte supérieure du paquet.

- Si elle convient, vous devez la poser tout de suite. Votre tour est ensuite terminé.
- Si elle ne convient pas, gardez-la en main et c'est à votre voisin de gauche de jouer.

Si aucune de vos 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 la **dernière carte de sa main**. 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 leurs valeurs. 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 marque
9 + 5 + 2 = 16 points.



Luca marque
4 + 5 + 3 = 12 points.



Hannah marque
8 points.

Comme Paul n'a plus de cartes en main, il ne marque aucun point. Puis la manche suivante commence.

ELEVENS

BUT DU JEU

Le premier d'entre vous qui réussit à poser toutes ses cartes le premier dans les quatre rangées de nombres de couleurs différentes remporte la partie.

PRÉPARATION

Mélangez les 80 cartes et distribuez à chaque joueur :

Joueurs:	2	3	4	5	6
Cartes:	20	20	15	12	10

Placez la pile de cartes restantes à portée de main, face cachée, elles forment la pioche. Prenez vos cartes en main sans les montrer aux autres.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule dans le sens horaire. 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.

À votre tour de jeu, vous devez ...



... soit **poser au minimum une carte** qui convient ;



... soit, si vous ne pouvez pas poser, **piocher jusqu'à 3 cartes**.

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



Poser une (ou plusieurs) carte(s)

À votre tour de jeu, vous pouvez poser au moins une carte ; si vous le souhaitez, vous pouvez poser autant de cartes que vous voulez, y compris dans des rangées différentes.

Les règles de pose sont les suivantes :

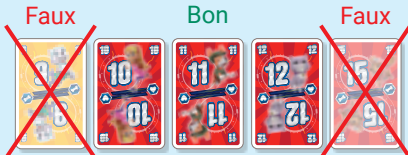
- Une nouvelle rangée ne peut être entamée qu'avec un « 11 ».
- La couleur du « 11 » posé détermine la couleur de toute la rangée.
Exemple : Seules des cartes rouges peuvent être posées à côté d'un « 11 » rouge.
- À gauche de chaque « 11 » les cartes doivent être posées dans l'ordre décroissant, de 10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

Exemple :

Seuls les « 10 » et le « 12 » rouges peuvent être posés à côté du « 11 » rouge.

Le « 9 » jaune 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, vous pouvez choisir de ne pas poser des cartes alors que vous auriez pu. Cependant, vous êtes obligés de poser **au moins 1 carte** si vous le pouvez.



Piocher une (ou plusieurs) carte(s)

Si vous ne pouvez **poser aucune carte**, vous devez piocher la carte supérieure de la pile.

- Si elle convient, posez-la aussitôt. Votre tour est terminé.
- Si elle ne convient pas, piochez une nouvelle carte et posez-la si possible.

Continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez pioché **3 cartes maximum**. C'est ensuite à votre voisin de gauche de jouer. Si la pioche est épuisée et que le joueur ne possède aucune carte qui convient, c'est immédiatement au tour du joueur suivant de jouer.

FIN DE LA PARTIE

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

Si vous jouez plusieurs manches, notez les points sur une feuille. Chacun additionne les valeurs des cartes qu'il lui reste en main. S'il vous reste un « 19 » et un « 2 », par exemple, vous marquez 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 « ELEVENS »

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.

Les trois ouvertures

Les règles restent identiques à celles du jeu de base, mais vous pouvez désormais entamer une rangée avec un « 10 », un « 11 » ou un « 12 ». Le plus jeune joueur 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 ».

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).



© 2024
Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 2460
D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

HAUSSERS ® ORIGINAL
Design: brodesign
Direction artistique: Chiara Bellavite
Rédaction: Karoline Weber,
Verena Weber & Sophia Hägele

©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.



242282

Ravensburger