

11 ELEVENS

HAUSSERS ® ORIGINAL

Game Design: Wolfgang Kramer
Design: Florentyna Butler, Schwarzschild, Gisela Kössler (Handleiding)
Art Direction: Chiara Bellavite
Redactie: Tina Landwehr, Karoline Weber & Verena Weber



84 Getallenkaarten



15 Brugkaarten



4 Jokers



7 Bonuskaarten

DOEL VAN HET SPEL

Probeer zo snel mogelijk je handkaarten kwijt te raken, door ze aan de vier verschillende getallenrijen te leggen. Het spel eindigt zodra een speler al zijn handkaarten heeft afgelegd.

Wie dan de **meeste pluspunten** heeft, wint het spel.

VOORBEREIDING



Haal de **brug-**, de **bonus-** en de vier **getallenkaarten met de 11** eruit. De bonuskaarten zijn eerst nog niet nodig - leg ze aan de rand van de tafel klaar.

Leg de **vier 11-en** open onder elkaar met een beetje ruimte ertussen in het midden op tafel (zie afbeelding links).

De volgorde van de kleuren speelt daarbij geen rol.



Uitgaand van deze kaarten worden in de loop van het spel **getallenrijen van 1 tot 21** in de vier kleuren uitgelegd - je moet dus genoeg ruimte hebben aan beide zijden van de 11.

Schud de overgebleven **getallenkaarten met de jokers** goed.

De brugkaarten en de overgebleven handkaarten (getallenkaarten met jokers) worden als volgt verdeeld:



2 en 3 spelers: 4 brug- en 20 handkaarten

4 spelers: 3 brug- en 15 handkaarten

5 spelers: 3 brug- en 12 handkaarten

6 spelers: 2 brug- en 12 handkaarten



Leg jullie brugkaarten voor je neer. Houd de handkaarten zo vast, dat alleen jijzelf de kaarten kunt zien.

Overgebleven brugkaarten gaan uit het spel. De overgebleven jokers en getallenkaarten leg je geschud als blinde trekstapel klaar.

SPELVERLOOP

De jongste speler mag beginnen - daarna wordt met de klok mee verder gespeeld. Ben je aan de beurt, dan kun je:

- **1 tot 4 kaarten** uit je hand aan één of meer getallenrijen leggen of
- de **bovenste kaart van de trekstapel** pakken.

Daarna is je beurt beëindigd en de volgende speler is aan de beurt.

1 tot 4 kaarten aanleggen

Ben je aan de beurt, dan kun je **maximaal 4 kaarten** (getallenkaarten en/of jokers) uit je hand aan willekeurige getallenrijen leggen. **Bovendien** kun je één of meer **brugkaarten** inzetten.

Legregels:

- De kleur van de uitliggende 11 bepaalt de kleur van de hele rij.
Er mogen bijvoorbeeld aan de rode 11 alleen rode getallenkaarten worden gelegd.
- Aan de ene zijde van iedere 11 worden de kaarten aflopend van 10 tot 1 aangelegd, aan de andere zijde van iedere 11 oplopend van 12 tot 21
- Iedere kleur vormt een ononderbroken getallenrij van 1 tot 21.
Er mogen geen getallen worden weggelaten (uitzondering: jokers of brugkaarten, zie onder).

Zolang de trekstapel nog niet op is, is het **aanleggen vrijwillig**. Je mag dus bv. om tactische redenen kaarten vasthouden. Is de **trekstapel op**, dan moet je **minstens 1 kaart** aanleggen als je kan. Anders is je beurt ten einde en is de volgende speler aan de beurt.

Joker



Een joker kan worden gelegd in plaats van elke willekeurige getallenkaart. Hij telt als **één van de maximaal 4 kaarten**, die per speelbeurt mogen worden aangelegd. Later kun je een joker die op tafel ligt tijdens je eigen beurt omruilen en de joker in je hand nemen.

Je mag hem direct of in een latere beurt aanleggen. Jokers die je bij **het einde van het spel nog in je hand** hebt, tellen als **11 minpunten**.

Legregels voor jokers:

- Een joker mag alleen worden omgeruild als aanvulling op het leggen van de 1 tot 4 kaarten. Wie dus een kaart pakt, kan in dezelfde beurt geen joker omruilen.
- Kun je geen kaart aanleggen, maar heb je een joker, dan hoeft je deze niet neer te leggen.
- Jokers kunnen aan brugkaarten worden gelegd en omgekeerd (zie "brugkaarten").
- Om minpunten te vermijden, kun je een joker uit je hand ook altijd weggoien, d.w.z. je legt hem terug in de doos.
Het weggoien van een joker telt echter wel bij de 4 kaarten die per beurt mogen worden uitgespeeld.
- In een speelbeurt mag je ook meerdere jokers aanleggen of ongebruikt weggoien.
- Je mag ook met een joker als laatste kaart het spel beëindigen.

Bonuskaarten



Legt een speler aan een zijde een getallenrij (getallen 1-11 of 11-21) de laatste nog ontbrekende kaart aan, zodat één **zijde van de getallenrij ononderbroken compleet** is, dan krijgt hij daarvoor een bonuskaart. Deze wordt open voor de betreffende speler neergelegd. Maak je een zijde van een rij compleet met **behulp van een joker**, dan krijg je daarvoor eveneens een bonuskaart. Ruilt iemand deze joker later om, dan is daarvoor geen bonuskaart meer. Aan het einde van het spel telt iedere **bonuskaart voor 11 pluspunten**.

Brugkaarten



Met brugkaarten kunnen ontbrekende getallen van andere rijen "overbrugd" worden. Ze worden boven of onder een al uitliggende getallenkaart of een joker aangelegd en **leiden altijd naar een buurrij**. In de buurrij moet je **meteen de kaart met hetzelfde getal** in de overeenkomstige kleur of een joker aanleggen. Aan deze getallenkaart resp. aan deze joker kunnen nog meer getallenkaarten in beide richtingen worden aangelegd.

Brugkaarten mag je niet als joker gebruiken (zie voorbeeld).

Je mag in iedere beurt een **willekeurig aantal** brugkaarten inzetten. Deze tellen bij het uitleggen niet mee, die kunnen dus **extra** bij de 1 tot 4 kaarten worden gelegd. Heb je bij het einde van het spel nog brugkaarten voor je liggen, dan tellen deze niet als plus- of minpunten.

Voorbeeld:

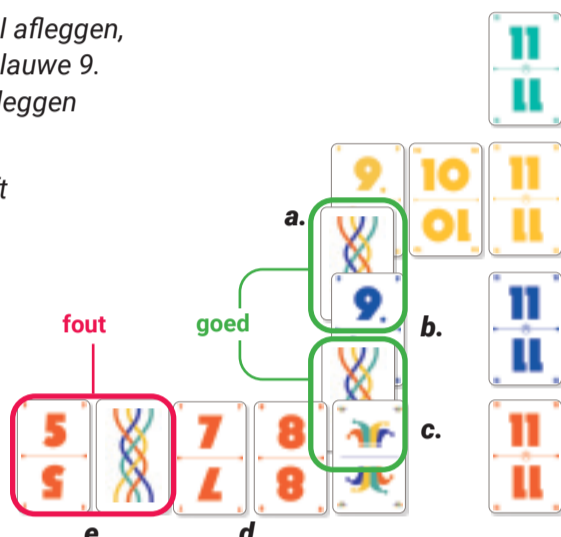
a. Timo wil zijn blauwe 9 aanleggen, maar daarvoor ontbreekt nog de blauwe 10. Hij legt daarom aan de gele 9 een brugkaart, die naar de blauwe rij leidt. Brugkaarten worden niet meegeteld bij de 4 kaarten, die per beurt afgelegd mogen worden - hij kan dus nog 4 kaarten aanleggen.

b. Nu moet hij meteen ook de blauwe 9 aanleggen.

c. Omdat hij ook nog een rode 8 wil afleggen, legt hij nog een brugkaart aan de blauwe 9. Nu kan hij een joker als rode 9 aanleggen en vervolgens nog zijn rode 8.

d. Nu is Vera aan de beurt. Ze heeft de rode 7 en 5 in haar hand. De 7 kan ze direct aan de rode 8 aanleggen.

e. De 5 kan ze niet meer aanleggen, omdat ze geen joker heeft en ze een brugkaart niet in een rij voor een ander getal kan inzetten.



Bovenste kaart van de stapel pakken

Kan of **wil** je geen kaart(en) aanleggen, dan moet je de bovenste kaart van de trekstapel pakken en in je hand nemen - daarna is de volgende speler aan de beurt.

Is de trekstapel op, dan **moet** je minstens een kaart aanleggen als je dat kan. Heb je geen passende kaart, dan is de volgende speler aan de beurt.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt, zodra iemand de **laatste handkaart** heeft **aangelegd**.

Nu worden de punten geteld:

- Iedere bonuskaart telt voor 11 pluspunten.
- Iedere kaart die je nog in je hand hebt, telt als zoveel minpunten als de waarde van de kaart aangeeft.
- Iedere joker die je nog in je hand hebt, telt als 11 minpunten.

Wie nu de **meeste pluspunten** heeft, wint het spel.

Bij een gelijke stand wordt de overwinning gedeeld. Voor langer speelplezier noteren jullie gewoon de punten en speel je net zo veel rondes als het aantal personen dat aan tafel zit!

STARTVARIANT

Jullie kunnen het spel ook eenvoudiger maken, door de brug- en bonuskaarten alsook de jokers eruit te laten. Daardoor kunnen jullie geen bruggen tussen de getallenrijen bouwen, geen ontbrekende getallen door jokers vervangen en je krijgt ook geen bonuspunten voor het compleet maken van delen van een rij. Alle andere regels van het basisspel blijven behouden. Wie als eerste zijn laatste handkaart aanlegt, beëindigt en wint daarmee het spel.

Tips om kaarten ruimtebesparend neer te leggen:

Leg de kaarten verticaal of horizontaal overlappend op elkaar. Daarbij moet je opletten dat het duidelijk is welke brugkaarten bij welke getallenkaarten horen.

