



11

ELEVENS JUNIOR

HAUSSERS ® ORIGINAL

"PAW Patrol Elevens 'Junior'"

Få hjælp af dine firbenede venner og få to forskellige spil med talkort i ét: Juniorspillet til børn fra 5 år og det **klassiske** Elevens, reglerne finder du på bagsiden. Der kan du også finde andre **spilvarianter**.



80 talkort i 4 farver med tal fra 1 til 20.

JUNIORSPIL

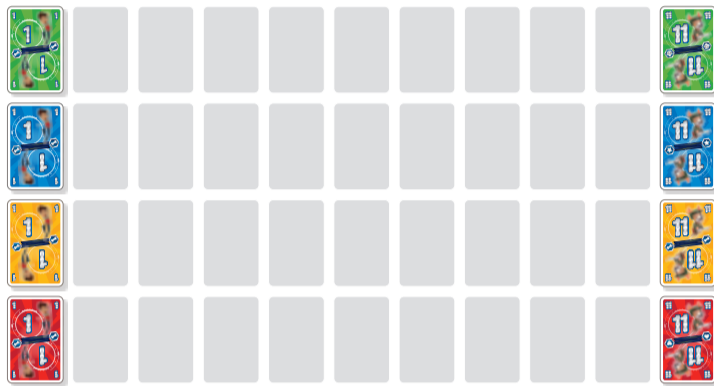
SPILLETS FORMÅL

Den, der først kan lægge alle sine kort på de fire forskellige talrækker, vinder spillet.



FORBEREDELSE TIL SPILLET

Til dette spil skal I bruge **alle kortene fra 1 til 11** i de fire farver. Sorter alle øvrige kort, og læg dem tilbage i æsken. Find alle 1-taller og 11-taller, og læg dem i de rigtige farver på bordet, som vist på billedet. Spillet går ud på at lægge de resterende talkort.



Bland de resterende talkort, giv hver spiller **5 kort**, og tag dem **op på hånden**. De resterende kort lægges med billedsiden nedad i en bunke.

SPILLETS FORLØB

Den yngste spiller begynder. Fortsæt derefter i urets retning. Når det er din tur, skal du **lægge** mindst **et** kort ned af dem, du har på hånden, på en talrække. Hvis du ikke kan lægge et kort, skal du trække **et** kort fra bunken og lægge det ned, hvis du kan. Ellers skal du tage det på hånden. Så er det næste spillers tur.



Læg et kort

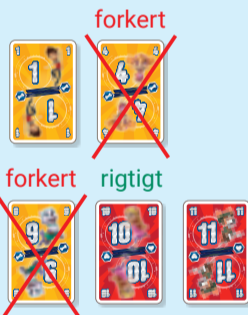
Når det er din tur, skal du lægge **mindst et kort**, der passer til en talrække. Du kan lægge så mange kort, du vil, til flere talrækker.

De følgende regler er gældende:

- Farven på den yderste 1'er og 11'er bestemmer farven på hele rækken. *Mellem den røde 1'er og den røde 11'er må der f.eks. kun lægges røde talkort.*
- Kortene kan kun lægges til de kort, der allerede er lagt ud. Hver farve danner en fortløbende talrække fra 1 til 11. Ingen tal kan springes over. *Man må kun lægge en 2'er ved siden af en 1'er, kun en 10'er ved siden af en 11'er og så videre.*

Eksempel:

Den gule 4'er må ikke lægges ved siden af den gule 1'er, fordi 1'eren skal efterfølges af 2'eren.



Kun den røde 10'er må lægges ved siden af den røde 11'er.

Den gule 9'er må ikke lægges ved siden af den røde 10'er, fordi kun kort af samme farve kan lægges på samme række.

Du behøver ikke altid at spille alle de kort, du kan. Du kan også **beholde** kort på hånden, så du kan spille et nyt kort i næste runde. Du kan også forhindre andre i at lægge kort ud. **Du skal dog altid lægge et kort** - hvis det er muligt.



Træk et kort

Hvis du ikke kan **lægge et kort**, skal du trække det øverste kort fra bunken.

- Hvis det passer et sted, kan du lægge det ud med det samme. Derefter er din tur slut.
- Hvis kortet ikke passer, skal du tage det op på hånden, og så er det næste spillers tur.

Hvis du ikke har et matchende kort, og bunken er brugt op, går turen straks videre til spilleren til venstre for dig.

SPILLET ER SLUT

Spillet slutter, når en spiller har lagt sit sidste kort ud.

Tip: Hvis I vil have det sjovt i længere tid, kan I spille flere runder, f.eks. lige så mange runder, som der er deltagere i spillet. I slutningen af hver runde lægger du tallene på de resterende kort sammen. Det er jeres minuspoint. Den, der har færrest minuspoint efter det aftalte antal runder, har vundet spillet. I tilfælde af uafgjort deles sejren.

Eksempel:

Paul har lagt sit sidste kort. Nu er spillet slut. De andre har stadig følgende kort på hånden:



Teresa får altså $9 + 5 + 2 = 16$ minuspoint.



Luca får $4 + 5 + 3 = 12$ minuspoint.



Hannah får 8 minuspoint.

Da Paul ikke har flere kort på hånden, får han ingen minuspoint for denne runde. Derefter starter næste runde.



SPILLET'S FORMÅL

Forsøg at komme af med dine kort på hånden så hurtigt som muligt ved at lægge dem på de fire forskellige rækker med tal. Den, der klarer det først, har vundet spillet.

FORBEREDELSE TIL SPILLET

Bland alle 80 kort godt, og fordel dem på følgende måde:

Spillere:	2	3	4	5	6
Kort på hånden:	20	20	15	12	10



Læg de resterende kort i en bunke med billedsiden nedad. Hold dine kort på hånden, så det kun er dig, der kan se dem.

SPILLET'S FORLØB

Spillet spilles efter tur i urets retning. Den, der har den **røde 11'er** på hånden, starter spillet og lægger kortet med billedsiden opad midt på bordet. Hvis ingen har den røde 11'er på hånden, starter den spiller, der har en 11'er i en anden farve. Rækkefølgen er **gul**, **grøn**, **blå**. Hvis ingen har en 11'er på hånden, skal kortene blandes og fordeles på ny. Når den første 11'er er lagt ud, er det den næste spillers tur.

Når det er din tur, skal du

- lægge mindst **et matchende kort**, eller
- hvis du ikke kan lægge et kort, skal du trække **op til 3 kort fra bunken**.

Så er din tur forbi, og nu er det spilleren til venstre for dig.

Læg kort

Når det er din tur, skal du lægge **mindst et kort**. Du kan lægge så mange kort, du vil, til flere rækker med tal.

Følgende regler for lægning gælder:

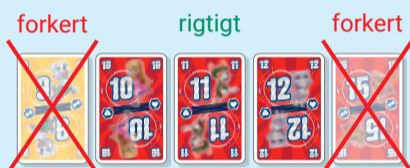
- Nye rækker kan kun startes med et 11-tal.
- Farven på det 11-tal, der vises, bestemmer farven på hele rækken. *For eksempel må der kun lægges røde talkort ud fra den røde 11'er.*
- Til venstre for en 11'er er kortene arrangeret i faldende rækkefølge fra 10 til 1, til højre for et 11-tal stiger kortene fra 12 til 20.
- Til sidst danner hver farve en fortløbende række af tal med et maksimum på 1 til 20. Ingen tal må udelades.

Eksempel:

Det er kun en rød 10'er og en rød 12'er, der må lægges ved siden af den røde 11'er.

Den gule 9'er må ikke lægges ved siden af den røde 10'er, da der kun må være kort af samme farve i en række.

Den røde 15'er må ikke lægges efter den røde 12'er, da 12'eren skal efterfølges af 13'eren.



Du kan **beholde** matchende kort tilbage på hånden af taktiske årsager. Du skal dog lægge **mindst et kort** ud hvis du kan.

Træk kort

Hvis du ikke kan lægge et kort ud, skal du trække det øverste kort fra bunken.

- Hvis det passer et sted, kan du lægge det ud med det samme, og så er din tur slut.
- Hvis kortet ikke passer, skal du trække et andet kort og om muligt lægge det ud.

Gentag dette, indtil du har trukket **maksimalt 3 kort**. Så er det den næste spillers tur. Hvis bunken er brugt op, og du ikke har et matchende kort, fortsætter spillet efter tur.

SPILLET ER SLUT

Når en spiller har lagt **det sidste kort ud**, er spillet slut, og den spiller har vundet.

Hvis du spiller flere runder, er det bedst at notere resultatet. Læg talværdierne af spillernes resterende kort på hånden sammen, og noter de tilsvarende minuspoint. Hvis du for eksempel har en 19'er og en 2'er tilbage, får du 21 minuspoint. Den, der har færrest minuspoint efter flere runder, har vundet spillet. I tilfælde af uafgjort deles sejren.

Tips:

- Hvis I spiller i par, kan I fjerne den ene farve helt, inden spillet starter, og spille med kun 60 kort.
- Hvis dit bord ikke er stort nok, kan kortene til venstre og højre for 11'erne også stables oven på hinanden i stedet for at ligge ved siden af hinanden.

VARIANTER AF "ELEVENS"

Spillemåde med en "falsk" start

Alle reglerne i grundspillet er de samme, men du lægger **20'eren** og **1'eren** ud i alle fire farver, før du starter spillet. Fra 1 og opefter og fra 20 og nedefter. 11'eren er nu et helt normalt tal og kan som alle andre kun lægges, når et efterfølgende tal (f.eks. en 10'er eller en 12'er) vises.

Tre mulige starttal

Alle reglerne i grundspillet er de samme, men du kan starte hver række med en 10'er, 11'er eller 12'er. Den yngste spiller starter med at lægge en 10'er, 11'er eller 12'er ud i en hvilken som helst farve. Hvis du ikke har nogen af disse kort ved spillets begyndelse, skal du trække kort i henhold til reglerne for grundspillet. Du behøver ikke at starte de enkelte **farverækker med samme tal**. Så hvis du starter den første farverække med en 10'er, kan den anden række stadig starte med en 11'er eller 12'er.

Mulige startkort

Alle reglerne i grundspillet er de samme, men I bestemmer, hvem der starter. Denne spiller kan nu starte spillet med **et hvilket som helst kort** og lægge det midt på bordet. Den næste spiller kan nu lægge et efterfølgende kort ned eller starte en **ny farverække med det samme tal**, som blev brugt til at starte den første række med. 11'eren er et almindeligt talkort - så det kan først lægges ud, når der allerede ligger en 10'er eller 12'er på bordet (medmindre det tilfældigvis er det kort, der blev startet med).