



JUNIOR

HAUSSERS ® ORIGINAL

«PAW Patrol Elevens Junior» med hjelperne på fire poter inneholder to ulike spillformer: Juniorspillet for barn fra 5-års alder og det **klassiske «Elevens!»**-spillet, som du finner reglene for på baksiden. Her finner du også flere **spillvarianter**.



80 tallkort i 4 farger med tallene fra 1 til 20.

## JUNIORSPILL

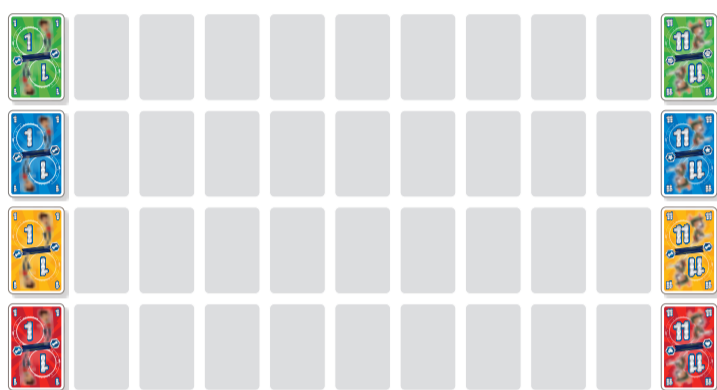
### SPILLETS MÅL

Den som først klarer å legge alle kortene de har på hånden ned på de fire ulike tallrekke, vinner spillet.



### SPILLOPPSETT

Til dette spillet trenger dere bare kortene fra 1 til 11 i de fire ulike fargene. Sorter alle de andre kortene og legg de tilbake i esken. Finn hver 1-er og 11-er, og legg de på bordet med passende farge, som vist på illustrasjonen. Tallene mellom blir lagt til i løpet av spillrunden.



Stokk de andre tallkortene, gi hver person **5 kort** og ha disse **i hånden**. Resten av kortene brukes som kortbunke med fronten ned.

### SPILLETS GANG

Den yngste personen starter. Spillet fortsetter så i retning klokken. Når det er din tur, må du **legge** minst **ett** kort av de du har på hånden på en tallrekke. Hvis du ikke kan legge på et kort, må du trekke **ett** kort fra kortbunken og legge dette på, om mulig. Hvis ikke, legges det til de i hånden din. Så går det videre til neste person.

#### Legge kort

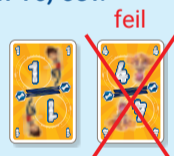
Dersom du står for tur må du legge **minst et kort** som passer på en tallrekke. Du kan også legge så mange kort du vil på flere tallrekker.

#### Følgende regler gjelder:

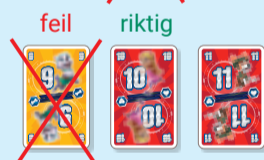
- Fargen på en 1 og 11 som er lagt ut bestemmer fargen for hele rekken. *For eksempel kan det bare legges røde tallkort mellom en rød 1 og en rød 11.*
- Kortene kan bare legges på kort som allerede er lagt ut. Hver farge danner en fortløpende tallrekke fra 1 til 11. Ingen tall kan hoppes over. *På en 1 kan det altså bare legges en 2, på en 11 bare legges en 10, osv.*

#### Eksempel:

En gul 4 kan ikke legges på en gul 1, ettersom 1 må etterfølges av 2.



På en rød 11 kan det bare legges en rød 10. En gul 9 kan ikke legges på en rød 10, ettersom kun kort med samme farge kan legges på en rekke.



Du trenger ikke alltid å spille ut alle kortene du kan legge. Du kan også **holde tilbake** kort du har på hånden, slik at du kan legge enda et kort i den neste runden. Dessuten kan du på den måten også hindre andre i å legge ut kort. **Et kort** må du imidlertid alltid legge – dersom det er mulig.

#### Trekke kort

Hvis du **ikke kan legge på kort**, må du trekke det øverste kortet fra kortbunken.

- Hvis det passer ett sted, må du legge det ut straks. Så er runden din over.
- Hvis det ikke passer, legges det til de du har på hånden og turen går videre til neste person.

Hvis du ikke har et passende kort og kortbunken er brukt opp, går turen til personen til venstre for deg.

### SPILLETS SLUTT

Spillet er over så snart det siste **kortet på hånden legges ut**.

**Tips:** For lengre spilleglede spiller dere ganske enkelt flere partier, for eksempel like mange partier som det er personer i spillet. På slutten av hvert parti teller dere tallverdien for de kortene som er igjen på hånden. Det er minuspoengene deres. Den som har færrest minuspoeng etter avtalt antall partier, vinner kortspillet. Hvis noen har like mange, deles seieren.

#### Eksempel:

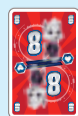
Pål har lagt på sitt siste kort. Da er spillet over. De andre har følgende kort igjen på hånden:



**Terese** får altså  $9 + 5 + 2 = 16$  minuspoeng.



**Lukas** får  $4 + 5 + 3 = 12$  minuspoeng.



**Hannah** får  $8$  minuspoeng.

Siden Pål ikke har noen kort igjen, får han ingen minuspoeng denne runden. Deretter starter neste runde.



## SPILLETS MÅL

Få alle kortene dine lagt ut så raskt som mulig, ved at de plasseres på de fire forskjellige tallrekkenes. Den som klarer dette først, er vinneren.

## SPILLOPPSETT

Stokk de 80 kortene godt og del dem ut som følger:

<b>Spillere:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>
<b>kort på hånden:</b>	<b>20</b>	<b>20</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>10</b>



Legg resten av kortene i en kortbunke med fronten ned. Ta så opp de utdelte kortene slik at ingen andre kan se dem.

## SPILLETS GANG

Spillet går med klokken. Den som har den **røde 11-eren** på hånden, starter spillet og legger kortet midt på bordet med fronten opp. Hvis ingen har den røde 11-eren på hånden, starter en person som har en 11-er i en annen farge. Her går det i rekkefølgen **gul**, **grønn**, **blå**. Hvis ingen har en 11-er på hånden, må kortene stokkes om og deles ut på nytt. Så snart den første 11-eren er lagt ut, er det neste person sin tur.

Hvis det er deg, må du

 **legg på minst ett kort**

eller



hvis du ikke kan legge på, må du **trekke opptil 3 kort** fra kortbunken.

Så er runden din over og turen går videre til personen til venstre for deg.

 **Legge på kort**

Hvis du må trekke, må du legg på **minst ett kort**. Hvis du vil, kan du legge så mange kort du kan på forskjellige tallrekker.

## Her gjelder følgende regel:

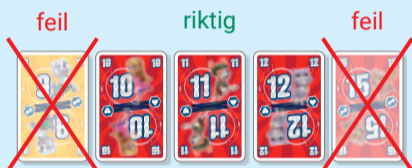
- Nye rekker kan bare startes med en 11-er.
- Fargen på utlagt 11-er bestemmer fargen på hele rekken.  
*For eksempel kan bare røde tallkort legges på den røde 11-eren.*
- Til venstre for 11-eren legges kortene i synkende rekkefølge fra 10 til 1, og til høyre for 11-eren legges de i stigende rekkefølge fra 12 til 20.
- Hver farge danner slik en løpende tallrekke på maksimalt 1 til 20 på slutten av runden. Man kan ikke hoppe over tall.

### Eksempel:

*Det er kun den røde 10-eren og den røde 12-eren som kan legges på den røde 11-eren.*

*Den gule 9-eren kan ikke legges på den røde 10-eren, ettersom det kun kan legges på kort i samme farge.*

*Et rødt 15-kort kan heller ikke legges på den røde 12-eren, ettersom 12 må etterfølges av 13.*



Du kan velge å beholde spesifikke kort **på hånden** av taktiske grunner.

Du må imidlertid legge ut **minst ett kort**, når du kan.



## Trekk kort

Hvis du **ikke kan legge ut kort**, må du trekke det øverste kortet fra kortbunken.

- Hvis det passer i en tallrekke, skal det straks legges på og så er det ikke lenger din tur.
- Hvis det ikke passer noe sted, må du trekke nok et kort og legge det på, om mulig.

Dette gjentas til du har **trukket maksimalt 3 kort**. Deretter er det neste spiller sin tur. Hvis kortbunken brukes opp og du ikke har passende kort, går man straks videre til neste spiller.

## SPILLETS SLUTT

Så snart noen **legger på sitt siste kort**, er spillet over og den personen vinner.

Hvis dere spiller flere runder, må dere skrive ned resultatene. Legg sammen tallverdien til de gjenværende kortene dere har på hånden og skriv ned minuspoengene. Hvis du for eksempel har igjen en 19 og en 2, får du 21 minuspoeng. Den som har færrest minuspoeng etter flere runder, vinner spillet. Hvis noen har like mange, deles seieren.

### Tips:

- Hvis dere bare er to som spiller, kan dere fjerne en farge helt fra kortstokken før spillet startes, slik at dere spiller med bare 60 kort.
- Hvis bordet ikke er stort nok, kan dere legge kortene oppå hverandre til venstre og høyre for 11-eren, i stedet for å legge dem etter hverandre.

## VARIANTER FOR «ELEVENS!»

### Spillemåte med «falsk» start

Alle reglene for grunnspillet er de samme, men dere legger ut kortene **20** og **1** i alle fire fargene før spillets start. Det legges oppover fra 1-eren og nedover fra 20. 11 er nå et helt normalt kort som legges på akkurat som alle de andre kortene, altså når en 10 eller en 12 er tilgjengelig.

### Tre mulige starttall

Alle grunnspilletts regler er de samme, men hver tallrekke kan startes med kortene 10, 11 eller 12. Den yngste personen starter ved å legge ut 10, 11 eller 12 i en hvilken som helst farge. Hvis dere ikke har disse kortene, må det trekkes kort i henhold til spillereglene. De enkelte **fargerekkenes trenger ikke å startes med samme tall**. Så om du starter den første fargerekken med en 10-er, kan den andre fortsatt startes med 11 eller 12.

### Mulige startkort

Alle grunnspilletts regler er de samme, men dere bestemmer hvem som starter. Denne personen kan nå **starte spillet med et hvilket som helst kort** og legger dette i midten av bordet. Den neste personen kan nå legge på et påfølgende kort eller starte en **ny fargerekke med det samme tallet** som den første rekken ble startet med. 11-eren er her et helt vanlig kort – så det kan først legges ut når det allerede er en 10-er eller en 12-er på bordet.