



11

ELEVENS JUNIOR

HAUSSERS ® ORIGINAL

Paw Patrol Elevens Junior

Nelijalkaiset ystäväsi auttavat sinua tässä kaksi peliversiota sisältävässä pelissä: Junior-peli yli 5-vuotiaille ja **klassinen** Elevens -peli, jonka säännöt löytyvät edempänä. Sieltä löydät myös lisää **pelimuunnelmia**.



80 numerokorttia 4 värissä, joissa on numerot 1 – 20.

JUNIORIPELI

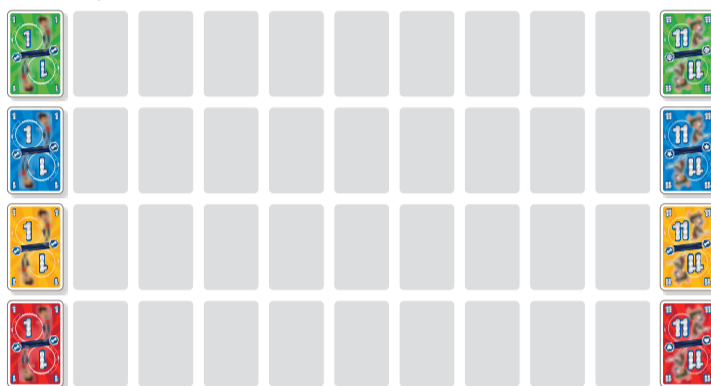
PELIN TAVOITE

Pelin voittaa se, joka onnistuu ensimmäisenä sijoittamaan kaikki kädessään olevat kortit neljälle eri numeroriville.



PELIN VALMISTELU

Tässä pelissä tarvitset **vain numerot 1–11** neljässä värissä. Lajittele kaikki jäljellä olevat kortit ja laita ne takaisin laatikkoon. Etsi kaikki numerot 1 ja 11 ja sijoita ne pöydälle värijärjestyksessä kuvan osoittamalla tavalla. Lisää puuttuvat numerot värittäin pelin aikana.



Sekoita loput numerokortit ja jaa kullekin pelaajalle 5 korttia. Loput kortit asetetaan kuvapuoli alaspäin nostopinoon.

PELIN KULKU

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Sen jälkeen jatketaan myötäpäivään. Kun on sinun vuorosi, sinun on laitettava vähintään **yksi** kortti kädestäsi **numeroriville**. Jos et voi sijoittaa korttia, sinun on otettava **yksi** kortti nostopinosta ja sijoitettava se, jos mahdollista. Muuten ota kortti käteesi. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro.

Kortin (korttien) sijoittaminen

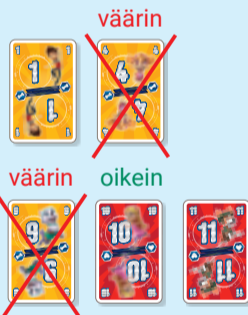
Kun on sinun vuorosi, sinun on sijoitettava **vähintään yksi kortti** vastaavalle numeroriville. Voit myös lisätä niin monta korttia kuin haluat useille numeroriveille.

Voimassa olevat säännöt:

- Ensimmäisen ja viimeisen numeron väri määrää koko rivin värin.
Esimerkiksi punaisen numeron 1 ja punaisen numeron 11 väliin saa sijoittaa vain punaisia numerokortteja.
- Kortteja voidaan asettaa vain tyhjille paikoille.
Kukin väri muodostaa peräkkäisen numerosarjan 1–11. Numeroita ei saa jättää välistä.
Joten vain numero 2 voidaan sijoittaa numeron 1 jälkeen ja numero 10 voidaan sijoittaa ennen numeroa 11 jne.

Esimerkki:

Keltaista numeroa 4 ei saa sijoittaa keltaisen numeron 1 jälkeen, koska numeron 1 jälkeen on oltava numero 2.



Ainoastaan punainen numero 10 voidaan sijoittaa punaisen numeron 11 eteen. Keltaista numeroa 9 ei saa sijoittaa punaisen numeron 10 viereen, koska samassa rivissä saa olla vain samanvärisiä kortteja.

Sinun ei aina tarvitse pelata kaikkia kortteja, jotka voi sijoittaa. Voit myös **säästää kortteja kädessäsi**, jotta voit pelata kortin seuraavalla kierroksella. Voit myös estää muita sijoittamasta kortteja. **Sinun on kuitenkin aina sijoitettava vähintään yksi kortti**, jos mahdollista.



Kortin nostaminen

Jos et **voi sijoittaa korttia**, sinun on otettava ylin kortti nostopinosta.

- Jos kortti sopii riville, on se käytettävä välittömästi. Tämän jälkeen vuorosi on ohi.
- Jos kortti ei sovi riveille, ota kortti käteesi ja on seuraavan pelaajan vuoro.

Jos sinulla ei ole sopivaa korttia ja nostopino on käytetty loppuun, vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Peli päättyy heti, kun joku pelaajista on sijoittanut **viimeisen korttinsa kädessä**.

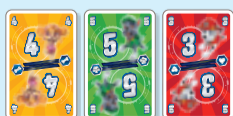
Vinkki: Jos haluat pitää hauskaa pidempään, pelaa yksinkertaisesti useita pelejä, esimerkiksi yhtä monta peliä kuin peliin osallistuvien henkilöiden määrä. Kunkin pelin lopussa kukin pelaaja laskee yhteen kädessä jäljellä olevien korttien numeroarvot. Nämä ovat heidän miinuspisteitään. Se, jolla on vähiten miinuspisteitä sovittujen pelikierrosten jälkeen, voittaa pelin. Tasapelin sattuessa voitto jaetaan.

Esimerkki:

Paul on sijoittanut viimeisen korttinsa. Peli päättyy. Muilla on vielä seuraavat kortit kädessään:



Teresa saa $9 + 5 + 2 = 16$ miinuspistettä.



Luca saa $4 + 5 + 3 = 12$ miinuspistettä.



Hannah saa 8 miinuspistettä.

Koska Paulilla ei ole enää kortteja kädessään, hän ei saa miinuspisteitä tältä kierrokselta. Seuraava kierros alkaa.



PAW PATROL ELEVENS

PELIN TAVOITE

Yritä päästä eroon kädessäsi olevista korteista mahdollisimman nopeasti sijoittamalla ne neljälle eri numeroriville. Se, joka onnistuu tässä ensin, voittaa pelin.

PELIN VALMISTELU





Sekoita kaikki 80 korttia hyvin ja jaa ne seuraavasti:

Pelaajat:	2	3	4	5	6
korttia kädessä:	20	20	15	12	10




Aseta jäljellä olevat kortit kuvapuoli alaspäin olevaksi nostopinoksi. Ota kortit käteesi niin, että vain sinä näet ne.

PELIN KULKU

Peliä pelataan myötäpäivään. Se, jolla on **punainen numero 11**  kädessään, aloittaa pelin ja asettaa kortin kuvapuoli ylöspäin pöydän keskelle. Jos kenelläkään ei ole punaista numeroa 11 kädessään, aloittaa pelaaja, jolla on erivärinen numero 11. Järjestys on **keltainen** , **vihreä** , **sininen** . Jos kenelläkään ei ole kädessään numeroa 11, kortit on sekoitettava ja jaettava uudelleen. Kun ensimmäinen numero 11 on pelattu, on heti seuraavan pelaajan vuoro.

Kun on sinun vuorosi, sinun täytyy

 sijoittaa vähintään **yksi sopiva kortti**

tai



jos et pysty sijoittamaan korttia, ota nostopinosta **enintään 3 korttia**.

Sitten vuorosi on ohi ja on vasemmalla puolellasi olevan pelaajan vuoro.

Kortti(en) sijoittuminen

Kun on sinun vuorosi, sinun on **sijoitettava vähintään yksi kortti**. Voit halutessasi lisätä niin monta korttia kuin haluat useille numeroriveille.

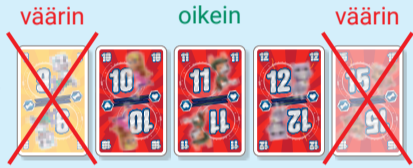
Säännöt korttien sijoittamiseen:

- Uusia rivejä voidaan aloittaa vain numerolla 11.
- Pöydällä olevan numeron 11 väri määrittää koko rivin värin. **Esimerkiksi punaisen numeron 11 viereen voidaan sijoittaa vain punaisia numerokortteja.**
- Kortit sijoitetaan numeron 11 vasemmalle puolelle laskevaan järjestykseen numerosta 10 numeroon 1, oikealle puolelle nousevaan järjestykseen numerosta 12 numeroon 20.
- Lopussa kukin väri muodostaa peräkkäisen numerosarjan, jonka maksimiluku on 1 – 20. Yhtään numeroa ei saa jättää välistä.

Esimerkki:

Vain punainen numero 10 ja punainen numero 12 voidaan liittää punaiseen numeroon 11.

Keltaista numeroa 9 ei saa sijoittaa punaisen numeron 10 viereen, koska vain samanväriset kortit voivat olla samalla rivillä. Punaista numeroa 15 ei voi laittaa punaisen numeron 12 jälkeen, koska numeron 12 jälkeen tulee olla numero 13.



Voit taktisista syistä **säästää** kädessäsi olevia sopivia kortteja. Sinun tulee kuitenkin pelata **vähintään yksi kortti**, jos mahdollista.



Nosta kortti(kortteja)

Jos et **voi sijoittaa korttia**, sinun on otettava ylin kortti nostopinosta.

- Jos kortti sopii jollekin riville, on se käytettävä välittömästi ja vuorosi päättyy.
- Jos kortti ei sovi riveille, nosta toinen kortti ja sijoita se, jos mahdollista.

Toistat näin, kunnes olet ottanut **enintään 3 korttia**. Sitten on seuraavan pelaajan vuoro. Jos nostopino on käytetty loppuun eikä sinulla ole sopivaa korttia, siirtyy vuoro eteenpäin.

PELIN PÄÄTTYMINEN

Heti kun joku on sijoittanut **viimeisen kortin kädestään**, peli on ohi ja kyseinen pelaaja voittaa pelin.

Jos pelaatte useita pelejä, on parasta merkitä tulokset muistiin. Laske yhteen kädessä jäljellä olevien korttien numeroarvot ja merkitse vastaavat miinus pisteet. Jos sinulla on esimerkiksi 19 ja 2 jäljellä, saat 21 miinuspistettä. Se, jolla on vähiten miinuspisteitä sovittujen kierrosten jälkeen, voittaa pelin. Tasapelin sattuessa voitto jaetaan.

Vinkki:

- Jos pelaat pareittain, voit poistaa yhden värin kokonaan ennen pelin alkua ja pelata vain 60 kortilla.
- Jos pöytäsi ei ole tarpeeksi suuri, voit pinota pelattavat kortit numeron 11 vasemmalle ja oikealle puolelle päällekkäin, sen sijaan, että ne asetettaisiin vierekkäin.

MUUNNELMIA PELIIN ELEVENS

Pelitapa "väärällä" aloituksella

Kaikki peruspelin säännöt pysyvät samoina, mutta ennen pelin aloittamista sijoitetaan pöydälle numerot **20** ja **1** kaikissa neljässä värissä. Peliä pelataan numerosta 1 ylöspäin ja numerosta 20 alaspäin. 11 on nyt täysin normaali numero, ja kuten kaikki muutkin numerot, se voidaan sijoittaa vain, kun seuraava numero (esim. 10 tai 12) näkyy.

Kolme mahdollista lähtönumeroa

Kaikki peruspelin säännöt pysyvät samoina, mutta voit aloittaa kunkin rivin numerolla 10, 11 tai 12. Nuorin aloittaa pelaamalla numeron 10, 11 tai 12 missä tahansa värissä. Jos sinulla ei ole yhtään näistä korteista alussa, sinun tulee nostaa kortteja peruspelin sääntöjen mukaisesti. Yksittäisiä **värirovejä ei tarvitse aloittaa samalla numerolla**. Joten jos aloitat ensimmäisen väri rivin numerolla 10, toinen voi silti alkaa numerolla 11 tai 12.

Mikä tahansa aloituskortti

Kaikki peruspelin säännöt pysyvät ennallaan, mutta voit arpoa aloittajan. Tämän pelaajan tulee nyt **aloittaa peli millä tahansa kortilla** ja asettaa sen pöydän keskelle. Seuraavan pelaajan tulee nyt sijoittaa seuraava kortti tai aloittaa **uusi väri rivi samalla numerolla** kuin ensimmäinen väri. 11 on normaali numero – ja se voidaan sijoittaa vain, kun numerot 10 tai 12 on sijoitettu (paitsi jos se sattuu olemaan kortti, jolla aloitettiin).