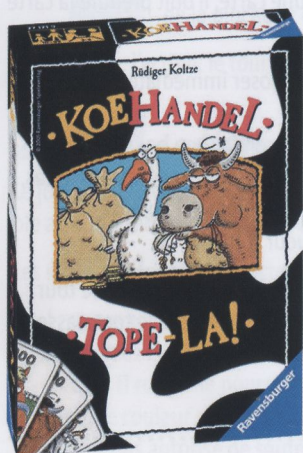
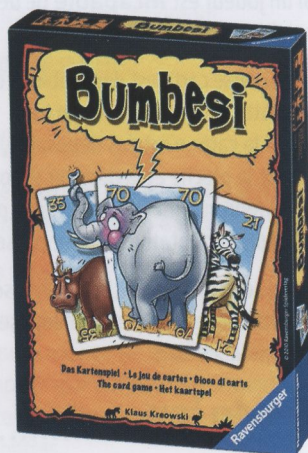


**Deze al geprobeerd?**  
Beestachtig goede kaartspellen!

**Déjà essayé ?**  
Des jeux de cartes bestialement bons !



n°: 27 171 9  
voor 3 tot 5 spelers / Pour 3 à 5 joueurs  
vanaf 10 jaar / à partir de 10 ans



n°: 27 176 4  
voor 3 tot 6 spelers / pour 3 à 6 joueurs  
vanaf 8 jaar / à partir de 8 ans

© 2012 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 24 60  
88194 Ravensburg

Jeux Ravensburger S.A.S.  
21 rue de Dornach  
F-68120 Pfostatt

Ravensburger B.V.  
Postbus 289  
NL-3800 AG Amersfoort  
[www.ravensburger.com](http://www.ravensburger.com)

229878

Ravensburger

HAUSSERS ® ORIGINAL  
**Start**  
**11!**

Wie speelt als eerste  
zijn kaarten weg?

Qui sera le premier  
à se débarrasser de  
ses cartes ?



Ravensburger



## Start 11!

Voor 2 tot 6 spelers vanaf 7 jaar

Design: Buck Design, DE Ravensburger · Redactie: Tina Landwehr

## Spelmateriaal:

80 kaarten in 4 kleuren met de waardes van 1 tot 20.



## Doel van het spel

Iedere speler probeert zo snel mogelijk zijn kaarten kwijt te raken door deze aan de 4 getallenrijen aan te leggen. Wie dat als eerste lukt, wint het spel.

## Spelvoorbereiding

Schudt de 80 kaarten goed en deel ze als volgt aan de spelers uit:

**2 – 3 spelers:**

**20 kaarten**

**4 spelers**

**ieder 15 kaarten**

**5 spelers:**

**ieder 12 kaarten**

**6 spelers:**

**ieder 10 kaarten**



De rest van de kaarten wordt omgekeerd als afneemstapel op tafel gelegd. Iedere speler neemt zijn kaarten in de hand zonder dat de andere spelers ze kunnen inzien.

## Verloop van het spel

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De speler die de **rode elf** heeft, begint. Deze kaart wordt open op tafel gelegd.

Wanneer geen van de spelers een rode elf heeft, begint degene die een elf in een andere kleur heeft. Met als volgorde: **geel – groen – blauw**. Wanneer er geen enkele elf tussen de verdeelde kaarten zit, dan moet er opnieuw geschud en gedeeld worden. Zodra de eerst 11 aangelegd is, dan is direct de volgende speler aan de beurt.

Wie aan de beurt is doet het volgende;



minstens **één kaart** passend **aanleggen** (er mogen zoveel kaarten worden aangelegd als mogelijk),

of



Indien geen kaart aangelegd kan worden, **neemt** de speler maximaal **3 kaarten** van de afneemstapel.

Daarna is zijn beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.



### Kaart(en) aanleggen

De speler die aan de beurt is mag **zoveel kaarten** aan de verschillende getallen reeksen aanleggen als mogelijk is, **maar minstens één**.

Daarbij gelden de volgende aflegregels:

- Nieuwe reeksen mogen uitsluitend met een 11 gestart worden.
- De kleur van de startende 11 bepaalt de kleur voor de totale reeks. Aan een rode 11 mogen bijvoorbeeld alleen rode kaarten aangelegd worden.
- Elke kleur resulteert in een oplopende getallenreeks van maximaal 1 tot 20. Er mogen geen getallen weggelaten worden.
- Aan de ene zijde van elke 11 worden de kaarten aflopend van 10 tot 1 en aan de andere zijde oplopend van 12 tot 20 aangelegd.

### Voorbeeld:

Aan de **blauwe 11** mag **alleen een blauwe 10 of een blauwe 12** aangelegd worden.

De **gele 9** mag **niet** aan de **blauwe 10** gelegd worden, omdat in een reeks **alleen kaarten van dezelfde kleur** mogen voorkomen.

De **blauwe 15** mag **niet** aan de **blauwe 12** gelegd worden omdat op een 12 de 13 moet volgen.

**fout**

**goed**

**fout**





Je mag om tactische redenen passende kaarten achter de hand houden. Elke speler **moet** echter **minimaal 1 kaart** aanleggen indien hij dit kan.



### Kaart(en) pakken

**Kan** een speler geen kaarten aanleggen, dan moet hij de bovenste kaart van de afneemstapel nemen.

- Kan deze kaart aangelegd worden, dan moet hij die direct aanleggen. Zijn beurt is dan voorbij.
- Kan deze kaart niet aangelegd worden, dan moet hij nog een kaart pakken en indien mogelijk aanleggen. Dit herhaalt hij zolang tot hij maximaal 3 kaarten gepakt heeft.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Indien de afneemstapel opgebruikt is en de speler nog steeds geen kaart heeft die hij aan kan leggen, dan meldt hij dit en is de volgende speler aan de beurt.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler zijn laatste kaart aanlegt.

Dit is de winnaar.

Worden er meerdere rondes gespeeld, dan is het het beste om punten te noteren. Elke speler telt de getallen van de kaarten die hij over heeft bij elkaar op. Heeft hij bijvoorbeeld een 19 en een 2 over, dan heeft hij 21 punten. Wie na meerdere speelrondes de **minste punten** heeft wint. Bij een gelijk aantal punten zijn er meerdere winnaars.

### Tips:

- Wanneer het spel maar met 2 spelers gespeeld wordt, is het beter om een hele reeks kleuren uit het spel te halen en maar met 60 kaarten te spelen.
- Is het speeloppervlak te klein, dan is het ook mogelijk om de kaarten links en rechts van de 11 op elkaar in plaats van naast elkaar te leggen.

HAUSSERS ® ORIGINAL

## Start 11!

Pour 2 à 6 joueurs de plus de 7 ans

Design: Buck Design, DE Ravensburger · Rédaction : Tina Landwehr

## Matériel de jeu:

80 cartes dans 4 couleurs différentes aux valeurs de 1 à 20.



## But du jeu

Chaque joueur tente de se débarrasser au plus vite de ses cartes en complétant les 4 suites de chiffres. Celui qui y parvient en premier, gagne la partie.

## Préparation du jeu

Mélanger les 80 cartes et les distribuer parmi les joueurs comme suit :

**2 – 3 joueurs :**

**à chacun 20 cartes**

**4 joueurs :**

**à chacun 15 cartes**

**5 joueurs :**

**à chacun 12 cartes**

**6 joueurs :**

**à chacun 10 cartes**



Les cartes restantes se déposent en pile sur table face cachées pour former la pioche.

Chaque joueur prend ses cartes en main en s'assurant que les autres joueurs ne puissent les voir.

## Déroulement du jeu

Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur possédant le **onze rouge**, commence. Cette carte est déposée face visible sur table. Lorsqu'aucun joueur ne possède le 11 rouge, le tour passe au joueur ayant un 11 d'une autre couleur, dans l'ordre de priorité suivant : **jaune – vert – bleu**. Aucun 11 parmi les cartes distribuées ? Toutes les cartes sont à nouveau mélangées et redistribuées.

Dès que le premier 11 est déposé, le tour passe au joueur suivant.





A son tour, chaque joueur effectue les actions suivantes ;



compléter une suite en **déposant** au moins **une carte** (on peut déposer autant de cartes que possible)

ou



Pas de carte déposable ? Le joueur **prend** alors 1 carte de la pioche et ce jusqu'à 3 reprises maximum.

Ceci termine l'action, le tour passe au joueur suivant.



### Le dépôt de carte(s)

Le joueur à qui c'est le tour peut déposer **autant de cartes** que possible aux différentes suites, avec **un minimum d'une carte**.

Les règles de dépôt à respecter sont les suivantes :

- Les nouvelles suites doivent toujours commencer par le dépôt d'un 11.
- La couleur du 11 de départ détermine la couleur de la suite entière.  
Ex : Un 11 rouge ne pourra être complété que par des cartes rouges.
- Chaque couleur résulte en une suite de chiffres croissants de 1 à 20.  
Il n'est pas autorisé de sauter des chiffres.
- D'un côté du 11 les cartes se déposent en ordre décroissant de 10 à 1 de l'autre côté en ordre croissant de 12 à 20.

#### Exemple :

A la suite du 11 bleu peuvent se déposer uniquement le 10 et le 12 bleus.

Le 9 jaune ne peut pas être déposé à la suite du 10 bleu.

Dans une suite toutes les cartes doivent être de la même couleur que le 11.

Le 15 bleu ne peut pas être déposé à la suite du 12 bleu, car un 12 doit être suivi d'un 13.



Il est autorisé de garder des cartes en main pour des raisons tactiques mais chaque joueur **doit** déposer **au minimum 1 carte** s'il dispose de cartes déposables.



### Prendre une/des carte(s)

Si un joueur est **incapable** de déposer une carte, il doit prendre la carte supérieure de la pioche.

- Si cette carte est déposable, il doit la déposer immédiatement, cette action termine son tour.
- Si la carte n'est pas déposable, il doit reprendre une nouvelle carte de la pioche et la déposer si possible. Si ceci n'est toujours pas le cas, il reprend une 3<sup>ème</sup> carte de la pioche qu'il dépose si possible. Après 3 tentatives le tour passe au joueur suivant.

Lorsque la pile de pioche est épuisée et que le joueur à qui c'est le tour de jouer n'a aucune carte à déposer, il le dit clairement et le tour passe au joueur suivant.

## Fin du jeu

La partie se termine dès qu'un joueur dépose sa dernière carte.

Ce joueur est le gagnant.

Il est conseillé de noter les scores lorsqu'on joue plusieurs parties.

Chaque joueur additionne les valeurs des cartes qui lui restent en fin de partie. Ex : Un joueur dispose en fin de partie d'une carte 19 et d'une carte 2, le score du joueur est de 21 points.

Après avoir joué le nombre de parties convenues entre joueurs, **le score le plus bas** l'emporte. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

### Conseils et astuces :

- Lorsque le jeu se joue à 2, il est conseillé de retirer une série complète du jeu et de jouer avec 60 cartes.
- Si la surface de jeu est restreinte, on peut empiler les cartes situées à gauche et à droite du 11.