

Start

LE JEU DE PLATEAU

DE REINER KNIZIA

11!

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

Auteur du jeu de plateau : Reiner Knizia

Rédaction : Tina Landwehr

Design : Schwarzschild, DE Ravensburger, Graphikhäusle G. Kössler (notice)

Contenu

1 plateau de jeu

88 tuiles,
(+2 tuiles de remplacement) dont :

64 tuiles Nombre



16 tuiles Joker



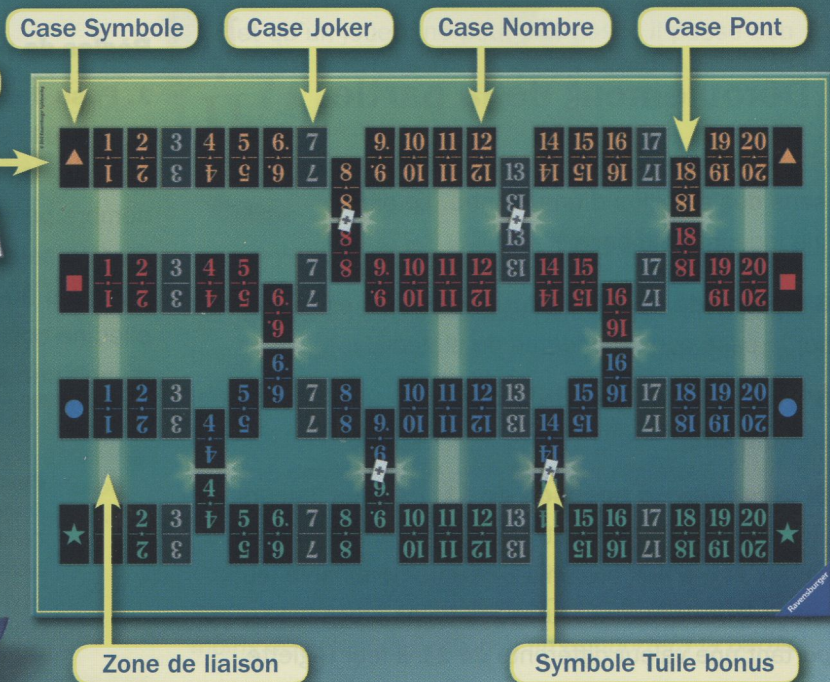
8 tuiles Symbole



4 réglettes



1 sac en tissu



But du jeu

Chaque joueur essaye de se débarrasser le premier de toutes ses tuiles en les plaçant dans 4 rangées de nombres de couleurs différentes. Dès qu'un joueur n'a plus de tuiles, la partie est immédiatement terminée. Celui-ci est déclaré vainqueur.

Préparation

- Installer le plateau sur la table, à portée de main de tous les joueurs
- Écarter les 8 tuiles portant un grand symbole : « carré », « triangle », « étoile » et « rond ». Elles ne sont utilisées que pour la variante expliquée à la fin de cette notice.
- Mettre les autres tuiles dans le sac en toile et bien les mélanger. Elles constituent la pioche.
- Chacun place une réglette devant lui et pioche le nombre de tuiles suivant :

À 2 ou 3 joueurs : 20 tuiles ;

À 4 joueurs : 15 tuiles.

Placer ses tuiles sur sa réglette à l'abri du regard des autres joueurs.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence.

- **S'il possède un 11**, il peut commencer en le plaçant sur la case correspondante du plateau.
- **S'il ne possède pas de 11**, c'est au tour du joueur suivant, etc.
- **Si personne ne possède de 11**, tous les joueurs piochent l'un après l'autre une tuile du sac jusqu'à ce que l'un d'eux tire un 11 et entame ainsi le jeu. Les joueurs ajoutent toutes les tuiles piochées portant une valeur différente de 11 à leur réglette.

Pose de 1 à 3 tuiles

Quand vient son tour, le joueur **est obligé** de poser au minimum 1 tuile de sa réglette sur le plateau. Il peut ensuite poser 2 tuiles supplémentaires (donc 3 tuiles maximum). Celles-ci ne doivent pas nécessairement être posées dans la même rangée de nombres.

Résumé :

Chaque joueur ne peut poser au maximum que 3 tuiles par tour. Le premier joueur, par exemple, commence par poser un 11 et peut encore poser 2 autres tuiles.

Règles de pose :

1. Une tuile doit toujours être posée à côté d'une tuile déjà sur le plateau. Exception : Les 11 peuvent être placés à n'importe quel moment.
2. Les tuiles Nombres (les tuiles portant un nombre jaune, rouge, bleu ou vert) doivent être placées, face visible, sur les cases correspondantes du plateau.
3. Les tuiles Joker (les tuiles portant un nombre gris) peuvent être placées sur n'importe quelle case libre de la valeur correspondante (par exemple, un 7 peut être placé sur n'importe quelle case 7 vide à côté d'une tuile déjà sur le plateau).

Règles de pose particulières :

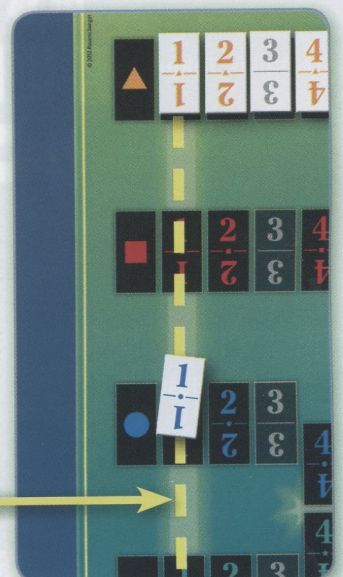
1. Pose dans une zone de liaison

Si une tuile se trouve déjà sur une case Nombre dans une zone de liaison, **toutes** les autres tuiles portant ce nombre peuvent être posées dans n'importe quel ordre (que ce soient les 1, les 11 et les 20, même si elles ne sont pas à côté d'une autre tuile).

Exemple :

Frank pose le 1 jaune. Comme il possède le 1 bleu sur sa réglette, il peut aussi le poser.

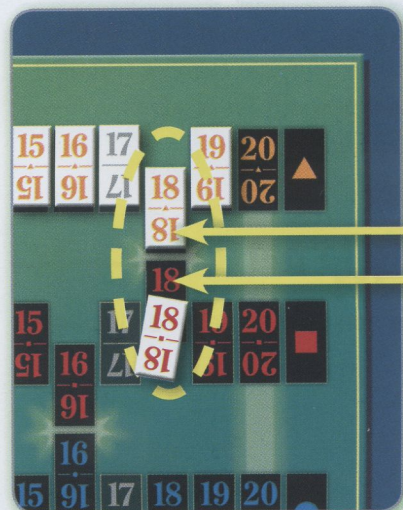
Zone de liaison



2. Pose sur une case Pont

Les cases Pont relient deux rangées de nombres voisines.

Si une case Pont est déjà occupée par une tuile, la tuile adjacente de la rangée voisine pourra être posée au cours de la partie.



Exemple :

C'est à Luisa de jouer. Le 18 jaune a déjà été posé ; elle peut donc poser son 18 rouge.

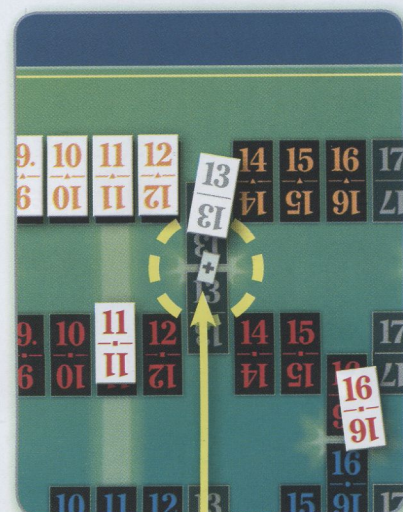
Cases Pont

3. Bonus de pont

Au milieu de quatre ponts est dessinée une tuile bonus.

Signification de chaque symbole Tuile bonus :

Le joueur qui pose la **première** tuile sur la case adjacente au symbole Tuile bonus, pioche immédiatement une tuile du sac et la place, face visible, sur la case correspondante.



Exemple :

Philipp pose son 13 gris sur la case de la rangée jaune. Comme il est adjacent à un symbole Tuile bonus, il doit immédiatement piocher une tuile du sac et la placer sur le plateau (16 rouge). Dans ce cas, la 1^{re} règle de pose est ignorée. C'est maintenant au tour d'André. S'il posait maintenant un 13 dans la rangée rouge, il n'aurait pas de bonus de pont.

Symbole de tuile bonus

Important :

Lors de la pose d'une tuile bonus, la première règle de pose **ne compte pas** !

Le joueur peut ensuite poser d'autres tuiles de sa réglette, à condition de ne pas en avoir déjà posé 3. La tuile bonus supplémentaire ne compte pas dans la limite des 3 tuiles maximum.

4. Don d'une tuile à un adversaire

Si, pendant son tour, un joueur pose deux tuiles voisines dans une même rangée (y compris un joker ou une tuile bonus), il gagne le droit de se défausser d'une tuile de son choix sur sa réglette, à la fin de son tour, et de la repasser à son voisin de gauche ; celui-ci doit l'ajouter à sa réglette.

Et si aucune tuile ne convient ?

Si un joueur ne peut poser aucune tuile, il est obligé de piocher une tuile du sac, **au maximum 3 fois de suite**. Dès qu'il pioche une tuile qu'il peut poser, il est obligé de la faire et peut en poser 2 autres de sa réglette (limite de 3 tuiles par tour). C'est ensuite au joueur suivant de jouer.

Remarque :

Le joueur qui pose sur le plateau une tuile qu'il a été obligé de piocher, ne peut plus en piocher de nouvelle dans le même tour !

Si le sac est vide,

- et qu'un joueur ne peut pas poser, il passe son tour ;
- il n'y a plus de bonus de pont.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dès qu'un joueur a posé sa dernière tuile (y compris en la **donnant à un adversaire**). Il remporte la partie. Chacun des autres joueurs marque autant de points négatifs que la somme des tuiles restantes sur sa réglette.

Conseil :

Pour prolonger le plaisir, jouez simplement autant de manches qu'il y a de joueurs ! Celui qui totalisera le moins de points négatifs à la fin remportera la partie.

Variante

Les règles restent identiques
sauf exceptions suivantes :



Le joueur qui pose une tuile Symbole peut poser immédiatement une de ses tuiles Nombre ou Joker sur le plateau sans être obligé de respecter la 1^{re} règle de pose. Cette tuile Nombre ou Joker ne compte pas dans la limite de 3 tuiles par tour.

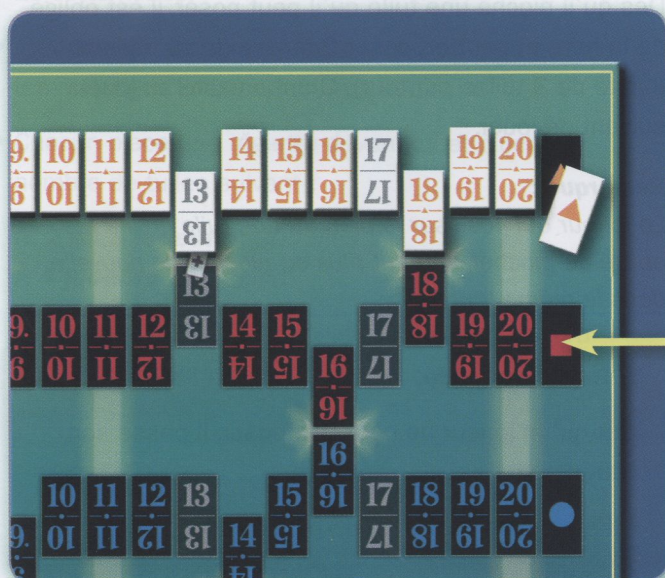
Préparation

Ajouter les 8 tuiles Symbole dans le sac avant que chacun ne pioche ses tuiles.

Déroulement de la partie

Les cases Symbole se trouvent aux extrémités des rangées de nombres.

Un symbole ne peut être placé sur la case correspondante que si la tuile voisine a déjà été posée.



Précision :

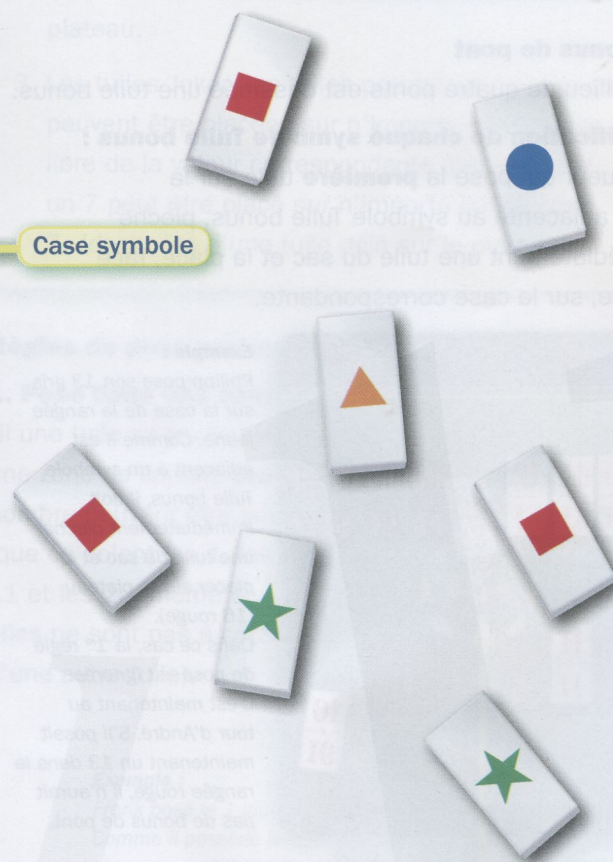
Chaque tuile Symbole peut être posée à deux endroits différents : à côté du 1 ou à côté du 20.

Remarque :

Si un joueur pose 2 tuiles adjacentes pour donner une tuile à un adversaire, seules les tuiles Nombres et Joker comptent ! Les tuiles Symbole peuvent cependant être repassées à son voisin de gauche.

Fin de la partie

Chaque tuile Symbole non posée à la fin de la partie fait perdre 11 points.



© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • 88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com

Start

HET BORDSPEL

VAN REINER KNIZIA

11!

Voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Reiner Knizia

Redactie: Tina Landwehr

Design: Schwarzschild, DE Ravensburger, Grafikhäusle G. Kössler (spelregels)

Inhoud

1 spelbord

88 spelkaartjes
(+2 reservekaartjes), waarvan:

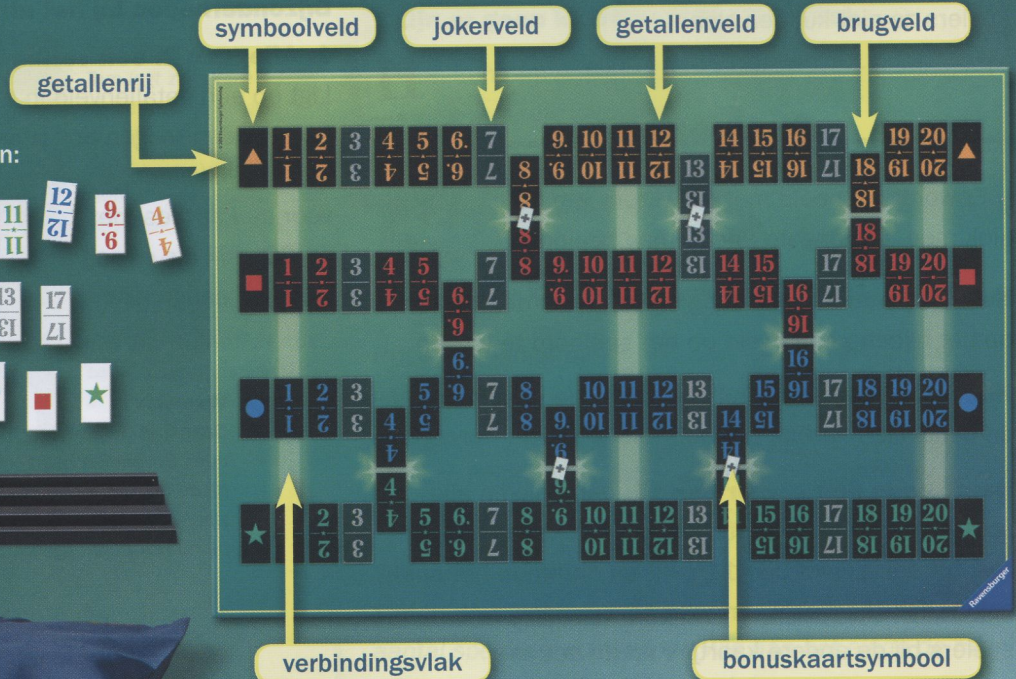
64 getallenkaartjes

16 jokerkaartjes

8 symboolkaartjes

4 kaartenhouders

1 stoffen zakje



Doel van het spel

Iedere speler probeert als eerste al zijn kaartjes kwijt te raken door ze op de vier verschillend gekleurde getallenrijen van het spelbord te leggen. Zodra een speler geen kaartjes meer heeft, is het spel direct afgelopen. Deze speler heeft het spel gewonnen.

Vorbereiding van het spel

- Leg het spelbord voor alle spelers goed bereikbaar op tafel.
- Sorteert de 8 kaartjes met de grote symbolen op “vierkant”, “driehoek”, “ster” en “cirkel”. Deze heb je alleen nodig voor de variant die aan het einde van deze spelregels wordt uitgelegd.
- Doe de overige kaartjes in het stoffen zakje en schud ze goed door elkaar. Zij zijn de algemene voorraad.
- Vervolgens zet iedere speler een kaartenhouder voor zich neer en pakt het volgende aantal kaartjes uit het zakje:

bij 2 en 3 spelers: 20 kaartjes

bij 4 spelers: 15 kaartjes

Zet de kaartjes zo in je kaartenhouder dat de andere spelers ze niet kunnen zien.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee. De jongste speler mag beginnen.

- **Heeft hij een 11**, dan mag hij beginnen door hem op het bijbehorende veld op het spelbord te leggen.
- **Heeft hij geen 11**, dan is de volgende speler aan de beurt enz.
- **Heeft geen één speler een 11**, dan pakken alle spelers net zo vaak achter elkaar een kaartje uit de zak, tot een speler een 11 pakt en daarmee het spel begint. De kaartjes waar geen 11 op staat, zetten de spelers bij de andere kaartjes op de houder.

1 tot 3 kaartjes afleggen

Wie aan de beurt is, **moet** minstens 1 kaartje van zijn kaartenhouder op het spelbord afleggen. Hij mag vervolgens nog maximaal 2 andere kaartjes afleggen (“3-kaartjes- leglimiet”). Deze hoeven niet in dezelfde getallenrij te liggen.

Uitleg:

Iedere speler mag per beurt dus maximaal 3 kaartjes afleggen. De startspeler bv. begint met een 11 en mag vervolgens nog 2 andere kaartjes afleggen.

Legregels:

1. Een kaartje moet altijd aan een al uitliggend kaartje worden gelegd. Uitzondering: een 11 mag altijd worden afgelegd.
2. Getallenkaartjes (kaartjes met gele, rode, blauwe en groene getallen) moeten open op het bijbehorende veld op het spelbord worden afgelegd.
3. Jokerkaartjes (kaartjes met grijze getallen) komen open op een nog leeg veld met het betreffende getal (bv. een 7 mag op ieder willekeurig 7-veld worden gelegd, dat aan een al uitliggend kaartje grenst).

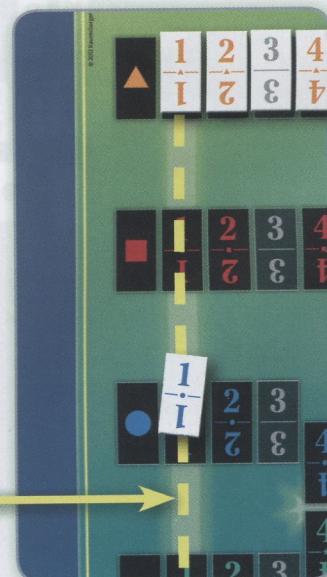
Bijzonderheden bij het uitleggen:

1. Afleggen in een verbindinglijn

Ligt op een getallenveld in een verbindinglijn al een kaartje, dan mogen ook **alle** andere kaartjes met dit getal in willekeurige volgorde worden afgelegd (dit geldt voor de kaartjes met 1, 11 en 20, ook als er nog geen kaartjes aangrenzen).

Voorbeeld:

Daan legt de gele 1 neer. Bovendien heeft hij de blauwe 1 op zijn houder. Deze mag hij nu ook neerleggen.



2. Afleggen op een brugveld

Brugvelden verbinden getallenrijen die naast elkaar liggen. Ligt er op een brugveld al een kaartje, dan mag tijdens het spel ook het aangrenzende kaartje in de getallenrij ernaast worden afgelegd.



Voorbeeld:
Chantal is aan de beurt.
De gele 18 ligt al op het bord, daarom mag zij de rode 18 aanleggen.

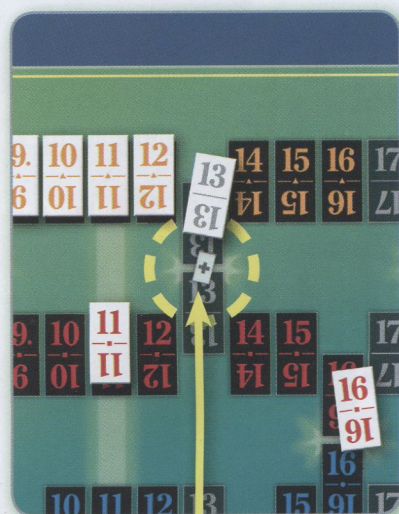
brugvelden

3. Bruggenbonus

Op vier bruggen is in het midden een bonuskaartje afgebeeld.

Voor ieder bonuskaartje-symbool geldt:

Legt een speler het **eerste** kaartje op een veld dat aan het bonuskaartje-symbool grenst, dan pakt hij direct een kaartje uit het zakje en legt het open op de bijbehorende plaats op het spelbord.



Voorbeeld:
Tom legt zijn grijze 13 op het veld in de gele rij. Omdat het aan een bonuskaartje-symbool grenst, moet hij direct nog een kaartje uit de zak pakken en op het spelbord leggen (rode 16). Hierbij geldt de eerste legregel niet. Dan is André aan de beurt. Zou hij nu een 13 in de rode rij afleggen, dan krijgt hij geen brugbonus.

Bonuskaartje-symbool

Let op:

Bij het leggen van het bonuskaartje hoeft je je **niet** te houden aan de eerste legregel!

Vervolgens kan de speler nog meer kaartjes uitspelen, als hij ervoor nog geen drie kaartjes heeft uitgelegd. Het erbij gekomen bonuskaartje telt dus niet mee voor de leglimiet van 3 kaartjes per beurt.

4. Kaartjes doorgeven

Legt een speler tijdens zijn beurt binnen een getallenrij twee aangrenzende kaartjes (hierbij tellen ook de jokerkaartjes en kaartjes die in deze beurt door een bruggenbonus in het spel zijn gekomen), dan mag hij aan het einde van zijn beurt **één keer** een willekeurig kaartje van zijn houder omgekeerd aan zijn linker buurman doorgeven, die het op zijn kaartenhouder moet zetten.

Geen passend kaartje?

Kan een speler geen kaartje afleggen, dan moet hij maximaal **3 keer** een kaartje uit de zak halen. Zodra hij een gepakt kaartje kan afleggen, moet hij het op het spelbord leggen en kan dan nog maximaal twee andere eigen kaartjes afleggen (3-kaartjes-leglimiet). Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Let op:

Wie een *getrokken kaartje op het spelbord kan afleggen, mag vervolgens geen ander kaartje meer pakken!*

Zijn er geen kaartjes meer in de zak,

- en kan een speler geen kaartjes meer aanleggen, dan moet hij passen
- dan kan geen bruggenbonus meer worden gekregen

Einde van het spel

Het spel eindigt direct, als een speler zijn laatste kaartje kwijt is (dit kan ook gebeuren door **4. Kaartjes doorgeven!**). Deze speler heeft gewonnen. De andere spelers krijgen voor ieder kaartje op hun houder zoveel minpunten als de waarde die op de kaartjes staat.

Tip:

Speel voor langer speelplezier net zo veel rondes als het aantal spelers dat meedoet! Wie aan het einde de minste minpunten heeft, heeft het spel gewonnen.

Spelvariant

Alle regels blijven bestaan en worden als volgt aangevuld:



Legt een speler een symboolkaartje, dan mag hij vervolgens direct een getallen- of jokerkaartje naar keuze op het spelbord leggen, zonder daarbij op de regels te hoeven letten. Dit getallenkaartje telt niet mee voor de 3-kaartjes-leglimiet.

Spelvoorbereiding

Doe de 8 symboolkaartjes samen met de andere in het zakje voordat iedere speler zijn eigen kaartjes pakt.

Tip:

Leg je 2 kaartjes naast elkaar uit, om een kaartje aan de volgende speler door te geven, dan tellen bij het uitleggen alleen getallen- en jokerkaartjes! Symboolkaartjes mogen echter altijd aan de volgende speler worden doorgegeven.

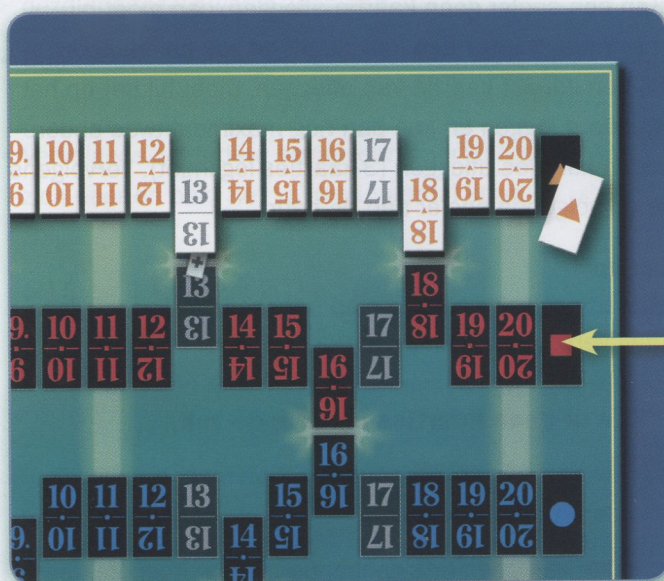
Spelverloop

De symboolvelden bevinden zich aan de uiteinden van de getallenrijen op het spelbord.

De daarbij horende symboolkaartjes kunnen pas worden afgelegd, als het aangrenzende kaartje al ligt.

Einde van het spel

Voor **ieder symboolkaartje** at aan het einde van het spel nog niet is uitgelegd, krijg je **11 minpunten**.



symboolveld

Uitleg:

Voor ieder symboolkaartje zijn er dus twee aanlegmogelijkheden, één naast de 1 en één naast de 20.



© 2013 Ravensburger Spieleverlag GmbH

Ravensburger Spieleverlag • Postfach 2460 • 88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG • Grundstr. 9 • CH-5436 Würenlos

www.ravensburger.com