

Een spel uitgegeven door / Un jeu édité par:



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D - 63128 Dietzenbach,
MCMXCVIII

Gedistribueerd door / Distribué par:



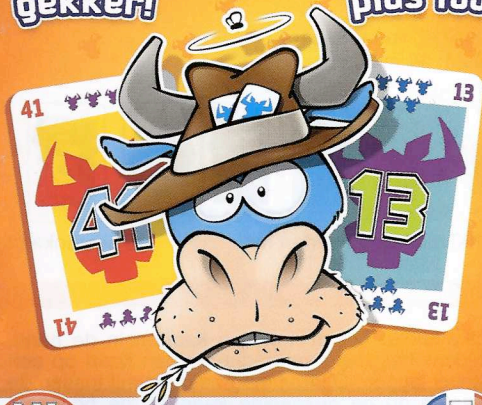
Asmodee Benelux
Jan-Baptist Vinkstraat, 4
B-3070 Kortenberg
Tel: + 32 (0)2 725 52 20

11 takes!

Wolfgang Kramer

11 keer
gekker!

11 fois
plus fou!



11 Takes!

Wolfgang Kramer
11 keer gekker!

Spelers: 2 - 7
 Leeftijd: vanaf 8 jaar
 Duur: 30 minuten
 Inhoud:



•100 runderkopkaarten met waarde 1 tot 100

•10 stierenkaarten

SPELIDEE

Elke speler begint met tien kaarten in de hand. Tijdens het spel moet iedereen een kaart op een stapel leggen. Daarbij mag het verschil tussen de waarde op de gespeelde kaart en de bovenste kaart van een stapel niet groter zijn dan 10, anders

luit het: "11 Takes!" en moet de speler alle kaarten van de stapel nemen. Wie een stapel in de hand neemt, krijgt een stierenkaart en mag vanaf dan meerdere kaarten tegelijk afleggen. Doel van het spel is alle runderkopkaarten weg te spelen.

SPELVOORBEREIDING

- De runderkopkaarten worden geschud en elke speler krijgt tien kaarten. Elke speler rangschikt zijn kaarten van laag naar hoog. De resterende runderkopkaarten worden als gedekte trekstapel in het midden van de tafel gelegd.
- De bovenste kaart wordt omgedraaid en naast de trekstapel gelegd. Deze kaart is de eerste runderkopstapel (aflegstapel) waarop kaarten afgelegd worden.
- De stierenkaarten worden in een stapel naast de trekstapel van de runderkopkaarten gelegd.
- De jongste speler begint.

Spelsituatie aan het begin van het spel



•Stierenkaarten •Runderkopkaarten

•Eerste aflegstapel

SPELVERLOOP

Het spel verloopt in wijzerzin. De speler die aan de

beurt is, kiest één van de volgende twee acties:

- Hij **speelt een kaart** uit zijn hand en legt ze open op een aflegstapel.
- Hij **neemt alle kaarten** van een aflegstapel in de hand.

Kaarten uitspelen

Voor het spelen van kaarten gelden volgende regels:

• Regel 1 – Oplpend

De gespeelde kaart moet een hogere waarde hebben dan de bovenste kaart van de stapel.

• Regel 2 – Verschil maximum 10

Het verschil tussen de waarde op de gespeelde kaart en de bovenste kaart van de stapel mag niet groter zijn dan 10. Wie slechts kaarten heeft met een waarde die meer dan 10 verschilt, moet alle kaarten van een aflegstapel in de hand nemen.

• Regel 3 – Na waarde 100 gaat het spel gewoon verder met 1, 2, 3 enz.

Op een stapel waar bovenop de kaart met waarde 96 ligt, kunnen alle kaarten van 97 tot 100 en van 1 tot 6 afgelegd worden, aangezien het verschil niet groter is dan 10.

Voorbeeld: De bovenste kaart van een stapel is "98". De gespeelde kaart heeft waarde "5". Het verschil bedraagt 7 (99, 100, 1, 2, 3, 4, 5).

Een stapel opnemen

Deze actie voert een speler uit wanneer hij geen passende kaart heeft die hij op een runderkop-

stapel kan afleggen, of wanneer hij om tactische redenen een stapel wil nemen.

Elke keer dat een stapel in de hand wordt genomen, worden twee runderkopkaarten van de trekstapel omgedraaid en in het midden van de tafel gelegd. Deze kaarten vormen nieuwe runderkopstapels. Dat betekent dat het aantal runderkopstapels naarmate het spel vordert continu toeneemt. Zie ook "Voorbeeld van een spelbeurt".

Aangezien er aan het begin van het spel slechts één runderkopstapel ligt, kan slechts deze stapel in de hand genomen worden. Later in het spel komen steeds meer runderkopstapels in het spel. De speler mag dan kiezen welke stapel hij neemt.

Opgelet: bij het kiezen van een runderkopstapel mag een speler de stapels niet bekijken om te zien hoeveel en welke kaarten in de stapel zitten. De kaarten van de stapel worden in de hand gesorteerd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Belangrijk: Wie een stapel met 3 of meer kaarten neemt, krijgt een stierenkaart, die hij open voor zich neerlegt. Een speler kan meerdere stierenkaarten bezitten.



Zodra de stapel met stierenkaarten opgebruikt is, mag de speler die een stierenkaart zou moeten krijgen, een stierenkaart afnemen van de speler die de meeste stierenkaarten voor zich liggen heeft en die kaart voor zich leggen. Bij een gelijke stand mag hij kiezen van welke speler hij een stierenkaart afneemt.

De stierenkaarten

Wie een stierenkaart bezit, kan bij de actie "kaarten afleggen" meer dan een kaart op een aflegstapel leggen.

• Wanneer meerdere kaarten afgelegd worden, mogen die kaarten, die in waarde met niet meer dan 10 verschillen, met de bovenste kaart op de aflegstapel.

Voorbeeld: De bovenste kaart van een aflegstapel is 33. Een speler met een stierenkaart kan, wanneer hij aan de beurt is, alle kaarten die hij heeft met waarde 34 tot 43 op deze stapel leggen.

• Wie meerdere kaarten aflegt, legt die eerst naast de stapel zodat iedereen kan zien dat de waarde van alle kaarten met niet meer dan 10 verschilt met de bovenste kaart van de stapel. Daarna legt hij alle kaarten in oplopende volgorde op de stapel; m.a.w. de hoogste kaart moet bovenaan liggen.

Wie twee stierenkaarten heeft, mag op twee stapels meerdere kaarten afleggen. Wie drie stierenkaarten heeft, mag op 3 stapels afleggen enz.

VOORBEELD VAN EEN SPELBEURT

Opgelet: In het spel worden de kaarten meteen over elkaar op de aflegstapel gelegd en niet open op tafel gelegd zoals in onderstaande voorbeelden het geval is.

Aan het begin van het spel liggen in het midden van de tafel de trekstapel en een eerste runderkopstapel met de kaart met waarde 31.

•Trekstapel



•Aflegstapel

De eerste speler mag een kaart met waarde 32 tot 41 op de stapel leggen. Hij besluit kaart 36 te leggen. De tweede speler kan een kaart met waarde 37 tot 46 op de stapel leggen. Hij legt kaart 46 af.

•Trekstapel



•Aflegstapel

De derde speler heeft geen kaart met een waarde tussen 47 en 56. Hij moet dus de stapel nemen en de kaarten in zijn hand sorteren. Hij neemt een stierenkaart en legt die voor zich. Vervolgens worden van de trekstapel twee kaarten omgedraaid en naast de stapel gelegd. Het gaat om de kaarten 23 en 87.



•Trekstapel

•Aflegstapel

•Aflegstapel

De volgende spelers leggen na elkaar de kaarten 88, 92, 98 en 5 op de stapel met de 87. De speler die nu aan de beurt is, heeft geen enkele kaart die hij op een van de twee stapels kan leggen zonder het maximum verschil van 10 te overschrijden. Hij moet alle kaarten van één van de twee runderkopstapels nemen. Hij kiest voor de stapel met kaart 23, die maar uit één kaart bestaat. Hij krijgt geen stierenkaart, aangezien er daarvoor minstens drie runderkopkaarten in een aflegstapel moeten liggen.



•Trekstapel •Aflęgstapel •Aflęgstapel
 Er worden opnieuw twee kaarten van de trekstapel omgedraaid, kaarten 19 en 78. Nu hebben de spelers drie aflęgmogelijkheden.



•Trekstapel •Aflęgstapel •Aflęgstapel •Aflęgstapel

EINDE VAN HET SPEL

Een partijje eindigt zodra een speler geen runderkopkaarten meer over heeft. De andere spelers tellen de runderkoppen op die afgebeeld staan op hun handkaarten. Die tellen als minpunten.

Voorbeeld: Op de afgebeelde runderkopkaart staan drie runderkoppen, die als minpunten bijgeteld moeten worden.

De minpunten worden opgeschreven en het volgende partijje begint.

De nieuwe startspeler is de speler met de meeste minpunten. Er worden zoveel partijjes gespeeld als er spelers zijn (bij drie spelers worden bijvoorbeeld drie partijjes gespeeld). Wie op het einde de minste minpunten heeft, is de eindwinnaar.

U heeft een kwaliteitsproduct gekocht. Mocht u niettemin toch een klacht hebben, gelieve ons dan rechtstreeks te contacteren.

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23-D5 • D-63128 Dietzenbach
 www.amigo-spiele.de • E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
 © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX Versie 1.0



11 Takes!

Wolfgang Kramer
 11 fois plus fou!

Joueurs: 2 - 7
 Age: à partir de 8 ans
 Durée: environ 30 minutes
 Contient:



•100 cartes tête de bœuf numérotées de 1 à 100

•10 cartes taureau

CONCEPT DU JEU

Chaque joueur commence avec dix cartes en main. Au cours du jeu, chacun doit déposer une carte sur une pile. La différence entre le numéro de la carte jouée et celui de la première carte de la pile ne peut être supérieure à 10, sinon c'est « 11 Takes ! » et le joueur doit prendre toutes les

cartes d'une pile. Celui qui prend une pile reçoit une carte taureau, ce qui lui permet de déposer plusieurs cartes à la fois. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes ses cartes tête de bœuf.

PRÉPARATION DU JEU

- On mélange les cartes tête de bœuf et on distribue dix cartes à chaque joueur. Chaque joueur classe ses cartes par ordre croissant. Les autres cartes tête de bœuf sont placées en pile, face cachée, afin de constituer la pile de pioche.

- La première carte est retournée et placée à côté de la pile de pioche. Elle constitue la première pile de têtes de bœuf (pile de défausse), sur laquelle on dépose les cartes.

- Les cartes taureau sont empilées à côté de la pile de pioche des cartes tête de bœuf.

- Le joueur le plus jeune commence.

Disposition des cartes sur la table au début du jeu.



•Cartes taureau

•Cartes tête de bœuf

•Première pile de défausse

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est son tour, le

joueur choisit parmi l'une des actions suivantes :

- Il **jette une carte** et la dépose, face visible, sur une pile de défausse.
- Il **prend toutes les cartes** d'une pile de défausse.

Jeter des cartes

Les règles pour jeter des cartes sont les suivantes :

• Règle 1 – Ordre croissant

La carte jouée doit avoir une valeur supérieure à la première carte de la pile.

• Règle 2 – Différence maximale de 10

La différence entre la valeur de la carte jouée et celle de la première carte de la pile ne peut être supérieure à 10. Le joueur qui ne possède que des cartes dont la différence avec la première carte est supérieure à 10 doit prendre toutes les cartes d'une pile de défausse.

• Règle 3 – Lorsqu'une série dépasse 100, on reprend à 1, 2, 3 etc.

Sur une pile dont la première carte est 96, par exemple, on peut déposer toutes les cartes comprises entre 97 et 100 et entre 1 et 6, la différence étant inférieure à 10.

Exemple : La première carte d'une pile est 98.

On joue la carte 5. La différence est de 7 (99, 100, 1, 2, 3, 4, 5).

Prendre une pile

Un joueur effectue cette action lorsqu'il ne possède pas de carte appropriée qu'il peut déposer sur une

pile de têtes de bœuf, ou lorsqu'il souhaite prendre une pile pour des raisons tactiques.

A chaque fois qu'une pile est prise, deux cartes tête de bœuf de la pile de pioche sont retournées et posées au milieu. Ces cartes constituent de nouvelles piles de têtes de bœuf. Autrement dit, le nombre de piles de têtes de bœuf augmente continuellement au cours de la partie.

Voir aussi « Exemple d'un tour de jeu ».

Au début de la partie, il n'y a qu'une seule pile de têtes de bœuf, on n'a donc pas le choix. Plus tard au cours de la partie, de plus en plus de piles de têtes de bœuf sont ajoutées au jeu. Le joueur peut alors choisir la pile qu'il souhaite prendre.

Attention : Lorsqu'un joueur choisit une pile de têtes de bœuf, il ne peut pas regarder les cartes ni le nombre de cartes qu'elle contient. Le joueur trie ses cartes, puis c'est au tour du joueur suivant.

Important : Tout joueur ayant pris une pile contenant au moins 3 cartes reçoit une carte taureau, qu'il dépose devant lui, face visible. Un joueur peut posséder plusieurs cartes taureau.

Dès que la pile de cartes taureau est épuisée, le joueur qui a droit à une carte taureau peut en prendre une au joueur qui possède le plus de cartes taureau et la déposer devant lui. En cas d'égalité, il peut choisir une carte taureau chez l'un de ces joueurs.

Les cartes taureau

Au lieu de jeter une carte, tout joueur possédant une carte taureau peut jeter **plusieurs cartes** sur une pile de défausse.



• Lorsqu'un joueur jette plusieurs cartes, leur **différence** par rapport à la première carte de la pile doit être **inférieure à 10**.

Exemple : La première carte d'une pile de défausse indique 33. Un joueur possédant une carte taureau peut, lorsque c'est son tour, jeter sur cette pile toutes ses cartes comprises entre 34 et 43.

• Le joueur qui jette plusieurs cartes doit d'abord les déposer à côté de la pile, afin que l'on puisse voir que toutes les cartes sont comprises dans la marge de 10. Ensuite, il dépose les cartes sur la pile par ordre croissant, c.-à-d. que la carte ayant la valeur la plus élevée doit être au-dessus.

Tout joueur **possédant deux cartes taureau** peut jeter des cartes sur **deux piles**. Tout joueur possédant **trois cartes taureau** peut jeter des cartes sur **trois piles**, etc.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Attention : Dans le jeu, les cartes sont posées directement l'une sur l'autre sur la pile de défausse, et non pas étalées comme dans les exemples ci-dessous.

Au début du jeu, on trouve au milieu de la table la pile de pioche et une première pile de têtes de bœuf avec la carte 31.



•Pile de pioche



•Pile de défausse

Le premier joueur peut déposer sur la pile une carte comprise entre 32 et 41. Il choisit le 36. Le deuxième joueur peut déposer sur la pile une carte comprise entre 37 et 46. Il dépose le 46.



•Pile de pioche



•Pile de défausse

Le troisième joueur ne possède pas de carte ayant une valeur comprise entre 47 et 56. Il doit donc prendre la seule pile de défausse et trier ses cartes. Il prend une carte taureau et la pose devant lui. Ensuite, on retourne deux cartes de la pile de pioche, que l'on dépose à côté de celle-ci. Il s'agit des cartes 23 et 87.



•Pile de pioche



•Pile de défausse



•Pile de défausse

Les joueurs suivants déposent à tour de rôle les cartes 88, 92, 98, 5 sur la pile avec le 87. Le joueur suivant ne possède pas de carte qu'il pourrait déposer sur l'une ou l'autre pile sans dépasser la différence de 10. Il doit prendre toutes les cartes de l'une des deux piles de têtes de bœuf. Il choisit la pile avec le 23, qui ne contient qu'une seule carte. Il ne reçoit donc pas de carte taureau, puisqu'une pile de défausse doit contenir au moins trois cartes têtes de bœuf.



•Pile de pioche



•Pile de défausse



•Pile de défausse

On retourne à nouveau deux cartes de la pile de pioche, il s'agit du 19 et du 78. Ainsi, les joueurs ont maintenant trois possibilités pour jeter leurs cartes.



•Pile de pioche



•Pile de défausse



•Pile de défausse



•Pile de défausse

FIN DU JEU

Une partie se termine dès qu'un joueur n'a plus de carte tête de bœuf. Les autres joueurs totalisent les têtes de bœuf sur toutes les cartes qu'ils ont encore en main. Celles-ci sont comptées comme points négatifs.

Exemple : Cette carte tête de bœuf a trois têtes de bœuf. Elle rapporte 3 points négatifs.

On note ces points négatifs sur une feuille, puis on entame la partie suivante. Le joueur qui a le plus de points négatifs commence. Il y a autant de parties que de joueurs (par exemple, si on joue à trois, il y aura trois parties). Celui qui possède le moins de points négatifs à la fin de la dernière partie est le grand vainqueur.



Vous avez acheté un produit de qualité. Si vous avez toutefois un motif de réclamation, veuillez vous adresser directement à nous.

Vous avez encore des questions ? Nous serons ravis de vous aider :

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH • Waldstraße 23-D5 • D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de • E-Mail: hotline@amigo-spiele.de
 © AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMX Version 1.0