

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Jeu du «Onze»

Pour 2-6 joueurs dès 5-99 ans

Vite assimilé, ce jeu de cartes est très apprécié de toutes les classes d'âge, car il offre maintes possibilités intéressantes de jouer.

Le jeu du «onze» (80 cartes)

- Les cartes sont bien mélangées et distribuées en parts égales aux joueurs, ceci en laissant un quart des cartes en paquet sur la table, chiffres cachés.
- Celui qui a dans son jeu le onze rouge, commence ; il le pose au milieu de la table. Si cette carte n'a pas été distribuée, débute alors le joueur qui a le onze d'une autre couleur, dans l'ordre bleu, jaune et vert. Cette première carte étant posée, le joueur placé à la droite de celui qui a commencé continue la rangée avec le «douze» ou le «dix» de la même couleur. S'il n'est pas en mesure de s'exécuter, mais qu'il possède en revanche le onze d'une autre couleur, il a le droit de le placer **à côté** du onze déjà sur la table. Sinon, il doit prendre une carte du talon, éventuellement une seconde, mais pas plus. Puis, c'est le tour du joueur suivant, etc.

Les rangées ne peuvent être constituées que de cartes de la même couleur, dans l'ordre numérique : d'un côté de 12 à 20 et de l'autre de 10 à 1. Le joueur possédant plusieurs cartes de même couleur qui se suivent peut toutes les poser d'un seul coup, **mais seulement dans une seule couleur**. Puis, c'est le tour du joueur suivant.

- Le joueur qui, le premier, a réussi à placer toutes ses cartes gagne la ronde. Les autres additionnent les valeurs des cartes qu'ils détiennent encore et le meneur de jeu inscrit le total. On dispute la partie en trois rondes. **Celui qui a le plus petit total à l'issue de ces manches est le vainqueur.**

Truc autorisé

Il est permis de **faire barrage**, c'est-à-dire de retenir une carte dans une couleur. On ne peut le faire toutefois que si, à son tour, on est en mesure de placer une autre carte.

Variantes

Mélange de couleurs

- En vue de simplifier le jeu, les joueurs conviennent de ne pas tenir compte des couleurs. Seul l'ordre numérique doit alors être observé.

Un en haut - vingt en bas

- En lieu et place du onze, le jeu commence avec le un et le vingt. Ces deux cartes étant posées, il faut ensuite compléter la rangée en suivant l'ordre numérique ascendant ou descendant, tout en demeurant dans la même couleur. Cette variante est particulièrement attrayante du fait de ses nombreux aléas.

Ne te fais pas attraper

- Ici également, le joueur ayant posé le premier toutes ses cartes est le vainqueur; mais, dans cette variante, il est permis de «bluffer». Toutes les cartes sont distribuées. Le joueur à la droite du donneur commence. Il place la première carte, **chiffre caché** sur la table, en disant «un». Le joueur suivant couvre cette carte en cachant aussi son chiffre et en annonçant «deux». Et ainsi de suite jusqu'à vingt. On met alors de côté le tas ainsi formé et on recommence à un. Son tour venu, le joueur qui n'a pas la carte qui convient est devant l'alternative:
- Il peut passer. Avantage : tout risque est ainsi écarté. Désavantage: plus on passe son tour, plus les chances d'être le premier à se démunir de toutes ses cartes s'amenuisent.
- Il peut bluffer. Avantage : sans être en possession de la carte qui convient, on en joue une autre. Désavantage : les risques sont accrus. En effet, chacun a le droit de crier « attrapé » et de retourner la carte qui vient d'être posée. Si le nombre ne correspond pas, le joueur qui a essayé de bluffer est effectivement attrapé et il doit ramasser tout le tas. Mais si la carte annoncée a bel et bien été abattue sans coup de bluff, le joueur qui a crié à tort « attrapé » doit prendre le paquet.
- On peut jouer à « ne te fais pas attraper » de deux manières différentes:

Selon une première variante, un peu plus simple, il est permis de mélanger les couleurs. On peut donc faire suivre indifféremment le deux vert ou un bleu. On recommence une fois le vingt posé.

Les joueurs peuvent aussi convenir entre eux d'observer non seulement l'ordre numérique, mais aussi de tenir compte des couleurs. Ainsi, le premier joueur ayant posé le un bleu, son voisin doit obligatoirement suivre avec le deux bleu. On recommence un tas une fois les vingt cartes d'une couleur épuisées. Pour une partie complète, quatre tas de 20 cartes seront constitués.

Poker

- Toutes les cartes rouges et bleues sont bien mélangées et distribuées en parts égales. Chacun pose les siennes en paquet devant lui. Puis, tous les joueurs abattent simultanément au milieu de la table la première carte de leur paquet, figure en dessous. Chaque joueur indique alors un chiffre. Celui dont le nombre cité se rapproche le plus du total formé par les cartes a le droit de les ramasser et il les étale devant lui, chiffres visibles. A nouveau, les joueurs posent en même temps chacun une carte au milieu de la table. On essaye de trouver le total gagnant. Le vainqueur est le joueur qui en fin de partie a le plus grand nombre de cartes.

© 1996 by Edition Carlit, Würenlos



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^{ème} 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.

© 2014 Ravensburger Spieleverlag

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

www.ravensburger.com

Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

231775



Jeu de cartes Ravensburger®

Start 11!

HAUSSERS® ORIGINAL



**Poser ou bloquer ?
À vous de choisir !**

Ravensburger

Ravensburger

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 coté en ordre croissant de 12 à 20.

Exemple :

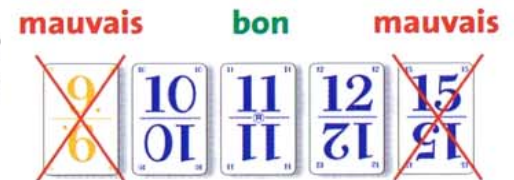
A la suite du 11 bleu peuvent se déposer uniquement le 10 et le 12 bleus.

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.