

# Elferspiel

## Jeu du «onze»



# Elferspiel

für 2–6 Kinder von 5–99 Jahren

**Inhalt:** 80 Karten

Dieses beliebte Kartenspiel ist rasch erlernt und bietet allen Altersklassen mannigfaltigste Spielmöglichkeiten.

## Das Elferspiel

Die Karten werden gut gemischt und gleichmässig unter die Spieler verteilt. Ein Viertel der Karten wird nicht ausgeteilt und bleibt verdeckt, als Häufchen, auf dem Tisch liegen.

Wer die rote Elf besitzt, beginnt; er legt sie in die Tischmitte. Befindet sich die rote Elf nicht unter den ausgeteilten Karten, beginnt der Spieler, der eine andersfarbene Elf besitzt; die Reihenfolge ist blau, gelb, grün. Liegt die erste Elf auf dem Tisch, legt der rechts vom Ausspieler sitzende Spieler die Zwölf oder die Zehn der gleichen Farbe an. Hat er keine dieser Karten, dafür aber eine andersfarbene Elf, darf er diese **neben** die bereits liegende Elf legen. Hat er auch keine Elf, muss er eine Karte vom verdeckten Häufchen abheben; man darf höchstens zweimal abheben. Dann kommt der nächste Spieler an die Reihe usw.

Es dürfen nur gleichfarbene Karten angelegt werden und zwar in der Reihenfolge: aufwärts 12 bis 20, abwärts 10 bis 1.

Wer mehrere passende, aufeinanderfolgende Karten hat, darf alle ansetzen; **jedoch nur in einer Farbenreihe**. Dann kommt der Nächste an die Reihe.

Wer seine Karten zuerst ablegen kann, gewinnt die Runde. Die andern Spieler zählen die Werte ihrer nicht abgelegten Karten zusammen und der Spielleiter schreibt sie auf. Es werden drei Partien nacheinander gespielt.

**Wer am Schluss die niedrigste Summe hat, ist Sieger.**

**Ein erlaubter Trick: Sperren**, das heisst Zurückhalten einer Karte, ist erlaubt, solange man – an die Reihe gekommen – eine andere Karte anlegen kann.

# Andere Spielarten

## Farben-Mix

Um das Spiel zu vereinfachen, können die Spieler vereinbaren, dass an die Elfer mit beliebigen Farben angesetzt werden kann. Nur die Zahlenreihenfolge muss stimmen.

## Eins aufwärts – Zwanzig abwärts

Das Spiel beginnt nicht mit der Elf, sondern mit Eins unten und Zwanzig oben. Beide Karten müssen zuerst liegen, erst dann darf aufwärts bzw. abwärts (immer innerhalb der gleichen Farbe) gesetzt werden. Diese Spielart bietet besonders viele Überraschungen.

## Lass dich nicht erwischen!

Auch hier gewinnt, wer seine Karten zuerst ablegen kann, doch es darf «geblufft» werden. Alle Karten werden an die Spieler verteilt. Der rechts vom Geber sitzende Spieler beginnt. Er legt die erste Karte **verdeckt** auf den Tisch und ruft: «Eins!». Der nächste Spieler legt «Zwei» verdeckt darauf und so weiter bis Zwanzig. Dann nimmt man das Häufchen weg und beginnt wieder bei Eins.

Wer an der Reihe ist und die erforderliche Zahl nicht spielen kann, hat zwei Möglichkeiten:

- Er kann passen. Vorteil: Der ehrliche Spieler geht kein Risiko ein. Nachteil: Je öfter man passt, umso geringer die Chance, als erster alle Karten ausspielen zu können.
- Er kann bluffen. Vorteil: Obwohl man keine passende Karte hat, spielt man eine andere aus. Nachteil: Risiko! Jeder Spieler darf «Einspruch» rufen und die aufgelegte Karte umdrehen. Stimmt die Zahl nicht – wurde also «geblufft» – heisst es «erwischt!»; der Bluffer muss das ganze Päckchen übernehmen.

War das Misstrauen jedoch unberechtigt – der Spieler hatte die richtige Zahl abgelegt – muss der Einspruch erhebende Spieler das Päckchen übernehmen.

«Lass dich nicht erwischen» kann auf zwei Arten gespielt werden: Bei der ersten, etwas einfacheren Variante können die Farben untereinander

gespielt werden, es spielt also keine Rolle, ob der blauen Eins eine grüne Zwei folgt. Ein neues Häufchen wird begonnen, wenn die Ziffer 20 gelegt wurde.

Die Spieler können aber auch vereinbaren, dass nicht nur die Zahlenreihenfolge von 1–11 stimmen muss, sondern auch die Farbe. Spielt also der erste Spieler die blaue Eins aus, muss sein Nachbar mit der blauen Zwei folgen. Ein neues Häufchen wird begonnen, wenn die Zwanzigerreihe der ersten Farbe komplett aufliegt. Pro Spiel werden also vier Päckchen à 20 Karten abgelegt.

## **Poker**

Alle roten und blauen Karten werden gemischt und gleichmässig unter die Spieler verteilt. Jeder legt seine Karten verdeckt als Häufchen vor sich hin. Dann legen alle Spieler gleichzeitig ihre oberste Karte in die Tischmitte, die Zahlenseite nach unten. Jeder Spieler nennt nun eine Zahl. Wessen Zahl der Summe dieser Karten am nächsten kommt, darf die Karten nehmen und sie offen, nebeneinander vor sich hinlegen. Wieder legen alle Spieler gleichzeitig je eine Karte in die Tischmitte. Es wird geraten und die beste Zahl gewinnt. Sieger ist, wer am Schluss die meisten Karten besitzt.

# Jeu du «onze»

Pour 2–6 joueurs dès 5–99 ans

**Matériel :** 80 cartes

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»

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 constituées.

## **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 endessous. 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.

# ***Gioco dell'undici***

**Per 2-6 giocatori da 5 anni e più**

**Contenuto:** 80 carte

Questo gioco delle carte, oltremodo piacevole, s'impara presto e offre svariate possibilità di gioco a tutte le età.

## **Il gioco dell'undici**

Le carte vengono mischiate molto bene e distribuite in numero uguale a ogni partecipante. Un quarto delle carte non viene distribuito e resta al centro del tavolo con le figure rivolte verso il basso.

Inizia il gioco chi possiede l'undici rosso, deponendolo al centro del tavolo. Se l'undici rosso non si trova tra le carte distribuite, il gioco è iniziato da quel giocatore che ha un undici di un altro colore, nell'ordine blu, giallo e verde. Quando il primo undici è sul tavolo, il giocatore a destra di chi ha già giocato, continua il gioco affiancandovi il dodici o il dieci dello stesso colore. Se non possiede queste carte, però un undici di un altro colore, questo giocatore può mettere l'undici in suo possesso **accanto** all'undici già deposto. Se non possiede nessun undici, deve pescare una carta dal mazzo; al massimo si possono pescare due carte. Poi viene il turno del prossimo giocatore e così via di seguito.

Possono essere giocate solo carte dello stesso colore nella giusta successione numerica: verso l'alto dal 12 al 20 e verso il basso dal 10 all'1. Chi possiede più carte **dello stesso colore nel giusto ordine**, può giocarle tutte in una sola volta. Dopo è il turno del giocatore seguente.

Chi per primo depone tutte le carte in suo possesso vince la prima partita. Gli altri giocatori addizionano i valori delle carte in loro possesso e il capogioco ne prende nota. Si giocano tre partite di seguito. **Il vincitore è colui che al termine delle tre partite ha il totale più basso.**

Ogni giocatore può avanzare «protesta» e rivoltare la carta giocata per ultima. Se il numero non corrisponde, il giocatore ha «bluffato» ed è stato sorpreso; egli deve prendere tutto il mazzetto già esistente. Tuttavia se l'accusa è ingiustificata nel senso che il giocatore ha giocato la



carta giusta, il giocatore accusatore è costretto a ritirare il mazzetto esistente.

«Non lasciarti sorprendere» può giocarsi in due modi:

Nella prima variante, un po' più semplice, le carte possono essere giocate indipendentemente dal colore, cioè non ha nessuna importanza se a un uno di colore blu fa seguito un due verde. Si comincia a formare un nuovo mazzetto, appena il numero 20 è deposto sul mazzetto precedente.

I giocatori però possono anche accordarsi che non solo l'ordine numerico dall' 1 al 20 sia osservato, ma anche il colore, cioè se il primo giocatore gioca l'uno blu, l'altro giocatore continuare con il due blu. Si comincia con un nuovo mazzetto, dopo che si è formato un mazzetto completo con le 20 carte dello stesso colore. Nel corso di ogni partita si debbono formare quattro mazzetti di 20 carte ognuno.

## **Poker**

Tutte le carte rosse e blu sono ben mischiate assieme e distribuite in parti uguali tra tutti i giocatori. Ognuno di loro con le carte ricevute forma un mazzetto, con il dorso delle carte verso l'alto, mazzetto che pone davanti a sè stesso. Dopo tutti i giocatori mettono simultaneamente al centro del tavolo la carta in cima al mazzo, con il numero rivolto verso il basso. Ogni giocatore dice un numero. Colui che con il numero da lui detto si avvicina di più alla somma delle carte giocate, può prendere le carte e metterle davanti a lui, una accanto all'altra, con la numerazione verso l'alto. Nuovamente i giocatori mettono le carte al centro del tavolo cercando d'indovinare la somma delle carte giocate. Vince colui che alla fine del gioco ha il maggior numero di carte.

### **Un trucchetto autorizzato**

**Bloccaggio**, significa trattenere una carta di un determinato colore se si riesce a giocare, quando si è di turno, un'altra carta appropriata.

## **Altri giochi**

### **Misto di colori**

Per semplificare il gioco, i giocatori possono accordarsi, consentendo di affiancare agli undici, carte di qualsiasi colore. Occorre osservare unicamente l'ordine numerico.

## **Uno verso l'altro, 20 verso il basso**

Invece che con l'undici, il gioco inizia con l'uno dal basso e con il venti dall'alto. Solo quando sono deposte queste due carte possono essere giocate le carte dello stesso colore partendo dal basso risp. dall'alto. Questo gioco offre non poche sorprese.

### **Non lasciarti sorprendere**

Anche in questo gioco vince colui che ha giocato per primo tutte le sue carte, però si può «bluffare». Tutte le carte sono distribuite ai giocatori. Inizia il gioco il giocatore seduto alla destra di chi a distribuito le carte. Egli mette la prima carta coperta sul tavolo e dice «uno». Il giocatore seguente vi mette sopra il «due» coperto e si continua così fino a 20. Dopo si toglie dal tavolo il mazzetto così ottenuto e si ricomincia dall'uno. Chi è di turno e non può giocare la carta con il giusto numero ha due possibilità:

- Può passare (cioè non giocare). Vantaggio: il giocatore onesto non corre nessun rischio. Svantaggio: più spesso si salta il turno, più basse sono le possibilità di vincere, cioè giocare per primo tutte le carte.
- Può «bluffare». Vantaggio: malgrado che non abbia la carta adatta, ne gioca un'altra in sua vece. Svantaggio: rischio!