retarde le jeu en retenant une carte convenable, avant tout un 11, le plus longtemps possible. Naturellement, il est nécessaire en ce cas, qu'on ait une autre carte pour poser. Avec de tels trucs le jeu sera particulièrement attractif.
Le jeu original 1210 se compose des 80 cartes en 4 couleurs (1-20).
L'édition simplifée 1209 contient 60 cartes en 3 couleurs (1-20).

autre règle: A

Barrer en prenant du plot.

Selon entente il est permis, au lieu de déposer une carte, d'en prendre 3 du plot.

autre règle: B

Celui qui ne veut pas déposer une carte, même qu'il pourrait, doit prendre du plot jusqu'à 3 cartes, pour peut-être en tirer une qu'il pourra déposer.

ELFER RAUS!

Das
meistgespielte
all der schönen

HAUSSER Spiele

Ein Familien-Karten-Spiel für Kinder

1210

Steuerfrei gem. BFH-Urteil vom 8. 6. 59
VII 80/58

Aufmachung und Text als Gesellschafts-, Geschmacksmuster- und Urheberrechtlich geschützt

Inhaltsverzeichnis

		Seite
1.	Spielregel Elfer raus	3
2.	" Zahlenwechsel	5
3.	" Auslosen	5
4.	" Überall anschließen	6
5.	" Mogeln	8
6.	" Ratefix	10
7.	" Schlafmütze	10
8.	" Zweikampf	11
9.	" Farbensammeln	12
10.	" Schnipp-Schnapp	14
11.	" Quartett	17
12.	" Schwarzer Peter	18
13.	" Was liegt wo?	19
14.	" Spielweise mit „falschem" Anfang	20
Englischer Text		20–22
Französischer Text		22–24

Das Originalspiel 1210 besteht aus 80 Karten in 4 Farben (1-20)

Die vereinfachte Ausgabe 1209 besteht aus 60 Karten in 3 verschiedenen Farben (1-20)

1. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Elfer raus!

Beim Geben der gut gemischten Karten an die Mitspieler wird etwa ein Viertel nicht ausgeteilt. Der Spieler, in dessen Händen der rote Elfer ist, fängt an, indem er diese Karte offen auf die Mitte des Tisches legt. Ist der rote Elfer nicht unter den verteilten Karten, so kommt derjenige zum Anspiel, der den Elfer in einer anderen Farbe besitzt und zwar in der Reihenfolge Gelb, Grün, Blau. Ist kein Elfer unter den verteilten Karten, muß neu ausgegeben werden. Hat der rechts sitzende Nachbar des Anspielers den Zwölfer oder Zehner der ausgespielten Farbe, legt er ihn rechts bzw. links neben den Elfer; hat er keine dieser Karten, dagegen einen Elfer in anderer Farbe, muß er diesen mit der Schmalseite dem ersten Elfer anreihen. Hat er auch keinen andersfarbigen Elfer, muß er aufnehmen, indem er von dem verdeckt liegenden Rest die oberste Karte abhebt. Ergibt diese nicht die Möglichkeit anzureihen bzw. aufzulegen, muß er bis zu 3 Karten abheben und seinem Vorrat hinzufügen. Kann er trotzdem nicht weiter machen, kommt der nächste Spieler an die Reihe. In dem reihumgehen-

den Spiel werden nun auf der einen Seite jedes Elfers die gleichfarbigen Karten von 10–1 abwärts, auf der anderen die von 12–20 aufwärts aufeinander gelegt (nicht nebeneinander angereiht). Hat ein Spieler mehrere passende Karten einer Farbe, kann er diese sämtlich ablegen, es braucht also nicht immer nur 1 Karte aufgelegt bzw. angereiht zu werden. Gewonnen hat derjenige, der seine letzte Karte zuerst ablegen kann. Damit haben alle anderen die aufgedruckten Zahlen der nicht abgelegten Karten zusammenzuzählen, der Summen der Spielleiter aufschreibt. Nach etwa 4–6 Spielen werden deren Summen der Mitspieler zusammengezählt, wer die niedrigste hat, ist Sieger, ihm folgt als zweiter der mit der nächsthöheren Summe. Vorteile und geheime Kniffe ergeben sich durch die Übung, z. B. das Sperren, d. h. Hinhalten der Mitspieler, indem man eine geeignete Karte, vor allem einen Elfer, möglichst lange zurückbehält – natürlich vorausgesetzt, daß man mit einer anderen Karte weitermachen kann. Derartige Tricks verleihen dem Spiele besonderen Reiz.

2. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Zahlenwechsel

Die Spielweise ist die gleiche wie bei Spielregel 1, bringt aber den Teilnehmern eine wichtige Erleichterung. Man darf nämlich mit einer 10, 11 oder 12 anfangen, ohne an die Reihenfolge der Farben gebunden zu sein. Der rechts neben dem Kartengeber sitzende Spieler beginnt mit Auflegen einer der genannten Zahlen, besitzt er jedoch keine geeignete Karte, muß er vom Reststapel bis zu 3 Karten aufnehmen (siehe Spielregel 1). Wird z. B. die erste Farbe mit einer 10 begonnen, kann man trotzdem die weiteren Farben mit einer 11 oder 12 anfangen, es gilt also nicht die Anfangszahl der ersten Farbe für alle Farben.

3. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Auslosen

Wenn die Karten verteilt sind, wie es in der ersten Spielregel beschrieben ist, wird der Anfänger ausgelost. Dieser beginnt nun damit, daß er eine beliebige Karte auflegt, die ihm günstig erscheint, d. h. eine Zahl, an welche er selbst möglichst viel anschließen kann. Der nächste Spieler legt dann eine nach oben oder unten anschließende Karte an oder beginnt eine neue Farbe mit der gleichen Zahl, mit der die erste Farbe begonnen wurde. Wer keine anschließende Karte besitzt, muß vom Reststapel bis zu 3 Karten aufnehmen; mehrere aufeinander folgende Karten darf jeder Spieler zusammen ablegen. Sobald ein Spieler keine Karten mehr besitzt, hat derselbe gewonnen und das Spiel ist zu Ende. Alle anderen Spieler zählen dann die Zahlen der in ihrem Besitz befindlichen Karten zusammen (Spielregel 1).

4. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Überall anschließen

Die Karten werden alle gleichmäßig verteilt. Jeder Spieler legt seinen Kartenstapel aufeinander verdeckt vor sich hin.

Der rechts neben dem Kartengeber Sitzende legt nun seine erste Karte offen in die Mitte des Tisches. Dann deckt der nächste Spieler seine oberste Karte auf und darf sie auf die bereits offen liegende Karte legen, falls es zufällig die nächsthöhere Zahl ist, wobei es sich um eine beliebige Farbe handeln kann. Schließt die Zahl aber nicht an, muß der Spieler die Karte offen vor sich hinlegen. Die nachfolgenden Spieler verfahren in der gleichen Weise und müssen stets eine anschließende Zahl, entweder auf den Stapel in der Mitte des Tisches oder auf den offenliegenden Stapel eines Mitspielers legen. Bietet sich aber für einen Mitspieler keine Gelegenheit, seine oberste Karte irgendwo anzuschließen, muß er sie auf seinen eigenen offenen Stapel legen. Sobald ein Spieler seine verdeckten Karten aufgebraucht hat, dreht er seinen offenen Stapel herum, was im Verlauf des Spieles mehrmals wiederholt wird und spielt weiter.

Wenn im Verlauf des Spieles ein Spieler **übersieht,** eine **passende Karte** (ob offen liegend oder aufgedeckt) dem Stapel in der Mitte oder einem Mitspieler aufzulegen, so haben die anderen Spieler das Recht „Falsch!" zu rufen und jeder der Mitspieler übergibt dem „Falschspieler" die unterste Karte seines verdeckt liegenden Stapels. Beim Auflegen der passenden Karten muß immer der Stapel in der Mitte zuerst bedient werden. Jeder an der Reihe befindliche

Spieler muß solange ablegen, als passende Karten bei ihm erscheinen. Auf die Zahl 20 wird wieder mit 1 weitergelegt. Es wird also solange gespielt, bis sämtliche Karten auf dem Stapel in der Mitte des Tisches liegen.

Erster Gewinner ist derjenige, der als Erster seine Karten abgelegt hat, dann folgt der Zweite usw.

5. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Mogeln

Hierbei können sich 3 und mehr Spieler beteiligen. Man benutze alle Karten der verschiedenen Farben von 1–20. Die Karten werden möglichst gleichmäßig verteilt. Nunmehr beginnt der links vom Geber sitzende Spieler und legt 1 Karte verdeckt in die Mitte des Tisches und sagt: „Eins". Der nächste legt „Zwei" verdeckt auf den Tisch und so fort bis „Zwanzig". Erhebt kein Spieler während dieser Ablegerei Widerspruch, d. h. deckt er nicht die zuletzt abgelegte Karte auf, so wird der Stapel von „Eins bis Zwanzig" beiseite gelegt und es wird mit dem zweiten Stapel begonnen. Auf Absprache kann jede

Farbe für sich abgelegt werden, oder es wird durcheinander, ohne Rücksicht auf die Farben gespielt.

Einspruch mit dem Ruf: „Gemogelt" kann jeder Spieler beliebig oft erheben, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Er deckt die zuletzt abgelegte Karte auf. Stimmt die Zahl, so muß er sämtliche Karten dieses Stapels übernehmen, stimmt sie nicht, so bekommt derjenige den Stapel, der „gemogelt" hat.

Bestreben eines jeden Spielers muß sein, möglichst viel zu „mogeln", ohne daß es die Mitspieler merken. Auch kann man sagen: „weiter", d. h., wenn ein Spieler die Zahl nicht hat, so ist der nächste dran mit dieser Zahl. Das wird man machen, wenn man z. B. nur noch wenige Karten im Besitz hat, um so den Gegner zu täuschen. Man setzt z. B. 2 Runden aus, um dann bei der 3. Runde doch vielleicht eine falsche Karte abzulegen. Auch können in der Hitze des Gefechtes von einem Spieler heimlich mehrere Karten abgelegt werden, doch wenn dies ein Mitspieler merkt, muß der Betreffende, der „gemogelt" hat, sämtliche Karten des Stapels aufnehmen. Auch kann man sämtliche Farben sammeln, z. B. alle drei oder vier „Zehner" und dann einen Mitspieler ohne Risiko beim „Mogeln" überführen. Diese Kniffe, die die

Lustigkeit noch erhöhen, ergeben sich durch öfteres Spielen. Gewonnen hat, wer zuerst keine Karten mehr hat, oder auf Absprache, der, welcher zuletzt fertig ist.

6. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Ratefix

Etwa die Hälfte der Karten wird gleichmäßig verteilt, der Rest bleibt unbenutzt. Jeder Spieler legt seine Karten aufeinander verdeckt vor sich hin. Nun wird von allen Spielern gleichzeitig die oberste Karte verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Wer die Gesamtsumme dieser Karten erraten kann oder der Zahl am nächsten kommt, erhält die Karten und legt sie getrennt von den übrigen offen vor sich hin. Wer zum Schluß die meisten Karten besitzt, ist Gewinner.

7. Spielregel

Ist nur mit 4 Farben zu spielen

Schlafmütze

Bei dieser lustigen Spielweise können nur soviel Zahlenquartetts benutzt werden, als Teilnehmer vorhanden sind. Ein Quartett besteht aus 4 gleichen Zahlen. Die gut gemischten Karten werden gleichmäßig verteilt, wobei also jeder Spieler 4 Karten erhält. Der erste Spieler übergibt seinem linken Nachbarn eine Karte verdeckt und erhält von diesem eine andere. Dann gibt der zweite Spieler dem nächsten ebenfalls eine verdeckte Karte, wofür auch er eine andere bekommt. So wird das Spiel der Reihe nach fortgesetzt, man hat somit stets 4 Karten. Wenn ein Spieler ein Quartett vollständig hat, legt er seine Karten möglichst unbemerkt auf den Tisch. Es gilt dabei einen Augenblick zu erfassen, an dem die Aufmerksamkeit der Mitspieler abgelenkt ist. Sobald nämlich die Mitspieler die abgelegten Karten bemerken, müssen sie sofort ihre Karten hinlegen. Wer zuletzt ablegt, bekommt eine Schlafmütze aufgesetzt. Das Spiel kann beliebig oft wiederholt werden, damit möglichst jeder einmal die Schlafmütze erhält.

8. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Zweikampf

Hieran können sich nur 2 Spieler beteiligen. Man benutzt zwei Farben der Karten und legt die

übrigen beiseite. Die Karten werden gut gemischt und gleichmäßig verteilt. Jeder der beiden Spieler legt seine Karten verdeckt vor sich hin. Nun decken beide Spieler ihre oberste Karte auf. Wer die höchste Zahl hat, erhält beide Karten, die er unter seine übrigen Karten legt. Falls zwei gleiche Zahlen aufgedeckt werden, muß jeder Spieler eine weitere Karte aufdecken und der Gewinner erhält alle vier Karten. Wenn der Verlierer keine Karten mehr besitzt, ist das Spiel zu Ende und kann von neuem begonnen werden.

9. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Farbensammeln

Die Karten werden gut gemischt und unter die vorhandenen Teilnehmer verteilt, bis etwa über die Hälfte verteilt ist. Bei 6 Teilnehmern 7 Karten, bei 7 Teilnehmern 6 Karten u. s. f. Der Rest der Karten wird verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Aufgabe eines jeden Teilnehmers ist, seine ganzen Karten nach und nach so zu ergänzen, daß er in einer Farbe möglichst viel Augen hat. (Die Zahlen werden also berücksichtigt). Bei der ersten Runde beginnt der Spielord-

ner, dann jeweils der Verlierer des vorhergehenden Spieles mit Spielen und zwar: Vom verdeckten Stapel wird die oberste Karte abgenommen und dafür eine andere Karte, die dem Spieler nicht in den Plan paßt, neben den verdeckten Stapel offen hingelegt. In gleicher Weise fährt der links vom ersten Spieler sitzende Spieler fort. Er hat aber das Recht, nicht nur vom verdeckten Stapel zu kaufen, sondern auch von dem neben demselben liegenden offenen Stapel. Es sollen vier offene Stapel werden, also die vier ersten Ablegekarten dementsprechend legen! Rechts und links vom verdeckten Stapel entstehen so insgesamt vier offene Stapel, von denen jeweils gekauft und denen nach Belieben die Austauschkarte zugelegt werden kann. Wer auf diese Weise alle Karten in einer Farbe zusammengebracht hat, kann bei der letzten gekauften Karte „Schluß" rufen und diese Karte rechnet dann ohne Ablegen einer Austauschkarte mit zu seinen Augen (natürlich nur, wenn sie seine Farbe ist). Wer „Schluß" geboten hat, muß auch die meisten Augen der ganzen Gesellschaft haben, andernfalls bekommt er einen Kreis, d. h. er gilt als Verlierer, um seine Augenzahl wird ein Kreislein gemacht, und sie wird bei der Schlußabrechnung nicht mit eingerechnet. Alle Augenzahlen werden vom Spielordner notiert und am

Schluß des Spieles, der beliebig gelegt werden kann, addiert. Nachdem Schluß geboten ist, werden alle Karten der Teilnehmer offen hingelegt und gezählt. Die Zahl der Augen wird notiert. Aber es gelten jeweils nur die Augen einer Farbe. Es wird also jeder Teilnehmer die Farbe nachzählen, in der er die höchste Augenzahl bereits zusammenbrachte. Hat niemand den Mut aufgebracht, „Schluß" zu bieten und ist der mittlere Stapel der Verkaufskarten zu Ende, dann kann jeder beliebige Teilnehmer, der nun an der Reihe ist: „Schluß ohne Risiko" bieten. Das heißt, er braucht in diesem Falle nicht die höchste Augenzahl zu erreichen, aber die letztaufgehobene Karte zählt dann auch für ihn nicht mit, bzw. er muß dafür eine andere hinlegen, ehe er mit dem Zählen seiner Augen beginnt.

10. Spielregel

Ist nur mit 4 Farben zu spielen

Schnipp-Schnapp

Die Karten werden gleichmäßig verteilt, wobei kein Reststapel übrig bleibt. Jeder Spieler sieht vor Beginn des Spieles die erhaltenen Karten durch, ob nicht etwa bereits Quartette (4 gleiche

Zahlen bilden ein Quartett) darunter enthalten sind, welche dann beiseite gelegt werden; die übrigen Karten legt man verdeckt in einem Häufchen vor sich auf den Tisch. Es wird nun rechts herum der Reihe nach von jedem Spieler eine Karte nach außen aufgedeckt und offen auf den Tisch gelegt, so daß jeder Mitspielende die Zahl deutlich sehen kann. Man merke sich genau die Zahl seiner eigenen, auf dem aufgedeckten Häufchen obenaufliegenden Karte und überwache die immerzu neu erscheinenden Karten seiner Mitspieler. Kommt eine gleiche Zahl zum Vorschein, so rufen die Besitzer der betreffenden Karten rasch „Schnapp". Wer zuerst „Schnapp" ruft, erhält alle aufgedeckten Kartenhäufchen seiner Gegner mit derselben Zahl, die er mit seinen selbst ausgespielten Karten unter sein Päckchen noch verdeckter Karten mit der Rückseite nach oben schiebt. Ruft jemand aus Versehen „Schnapp", so wird dessen aufgedecktes Kartenhäufchen zur Strafe in die Mitte des Tisches gelegt und beim Erscheinen der gleichen Zahl können sämtliche Mitspieler durch Rufen von „Schnipp" den Stapel erobern. Auch in diesem Fall erhält derjenige, der zuerst ruft, die im „Schnipp" befindlichen Karten. Ruft jemand „Schnipp", ohne daß eine gleiche Karte aufgedeckt wurde, oder Schnapp anstatt Schnipp, so

sind dessen Karten ebenfalls dem Päckchen der im Schnipp befindlichen Karten einzuverleiben. Wenn mehrere Spieler zu gleicher Zeit Schnapp rufen, so gilt der Ruf ein unentschieden und die Spieler dürfen die ausgespielten Karten zu den unaufgedeckten zurücklegen. Hat ein Spieler sein ganzes Häufchen aufgedeckt, so wendet er dasselbe um und beginnt von neuem. Wer sämtliche Karten verloren hat, scheidet aus dem Spiel aus; er kann sich beim Gewinnen von Schnippkarten wieder von neuem beteiligen. Wer die meisten Quartette erhält, hat gewonnen.

Schnipp-Schnapp kann ferner auf eine andere Art, die auch sehr beliebt ist, gespielt werden.

Die Karten werden wie oben verteilt. Auf das Kommando des Spielleiters 1, 2, 3 deckt jeder der Mitspielenden die oberste Karte seines Stapels auf und es wird, wenn gleiche Karten vorhanden sind, in gleicher Weise „Schnapp" gerufen. Bei dieser Spielweise gewinnt derjenige Spieler, der am Schluß alle bzw. die meisten Karten erobert hat.

11. Spielregel

Ist nur mit 4 Farben zu spielen

Quartett

Die Karten werden gleichmäßig verteilt, wobei kein Reststapel übrig bleibt. Für jede Karte wird 1 Marke in die Kasse bezahlt. Jeder Mitspieler prüft nun die erhaltenen Karten und legt etwa vorhandene Quartette ab. Ein Quartett besteht aus 4 Karten mit gleichen Zahlen. Der rechte Nachbar des Kartengebers fragt nun einen beliebigen Mitspieler nach einer Karte, die ihm zur Bildung eines Quartetts noch fehlt. Hat der Befragte die betreffende Karte, so muß er sie dem Fragenden übergeben und dieser hat das Recht, solange beliebige Mitspieler weiterzufragen, bis er sich an einen wendet, der die gewünschte Karte nicht besitzt. Alsdann geht das Fragerecht auf Letzteren über und dieser verfährt wie sein Vormann usw. Wer irrtümlich den Besitz einer von ihm verlangten Karte vemeint, zahlt an den Fragenden eine Strafe von 5 Marken. Am Schluß werden aus der Kasse für jedes abgelegte Quartett 4 Marken an den Ablegenden bezahlt. Der Spieler hat darauf zu achten, durch die gestellten Fragen herauszufinden, wer die von ihm selbst benötigten Karten in

Händen hat, um sie, wenn die Reihe an ihn kommt, einfordern zu können.

12. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Schwarzer Peter

Man benutzt zwei Farben der Karten und legt die anderen beiden Farben beiseite. Vor Beginn des Spieles wird eine Karte gezogen und verdeckt weggelegt, ohne daß irgend ein Mitspieler dieselbe sehen darf. Die dazugehörige gleiche Zahl, welche im Spiel verbleibt, bildet den „Schwarzen Peter".

Die Karten werden gemischt und gleichmäßig verteilt. Erhält man zwei gleiche Zahlen, so dürfen diese abgelegt werden.

Der Spieler läßt nun seinen Nachbarn zur Rechten eine Karte verdeckt ziehen u. s. f. Wer auf diese Weise wieder zwei zusammengehörige Karten erhält, legt diese ebenfalls ab. Derjenige Spieler, der das Pech hat, die einzelne Karte zuletzt zu besitzen, ist der „Schwarze Peter" und erhält vom Spielleiter einen schwarzen Bart gemalt mit einem verrußten Kork; außerdem muß der Peckvogel ein Pfand hergeben,

das dann nach Abspielen verschiedener Spiele eingelöst wird.

13. Spielregel

Für 2 und 4 Farben

Was liegt wo?

Man legt die gutgemischten Karten alle verdeckt einzeln reihenweise auf den Tisch. Nun darf der Reihe nach jeder Spieler 2 Karten aufdecken. Sind es zwei gleiche Zahlen, darf er dieselben an sich nehmen; zwei verschiedene dagegen muß er wieder verdeckt hinlegen. Jeder Spieler versucht aber den Platz dieser zwei Karten und ihre Nummer zu merken.

Nun kommt der Nächste. Auch er darf zwei Karten aufdecken, aber schon nach der ersten wird er sich überlegen, wo die dazupassende, gleiche Karte liegen mag. Hat er gut aufgepaßt, so wird er die zweite Karte mit der gleichen Zahl aufnehmen und hat wieder zwei gleiche Karten, die er an sich nehmen darf.

Wenn alle Karten aufgenommen sind, ist derjenige der Gewinner, der die meisten Kartenpaare hat.

14. Spielregel

Für 3 und 4 Farben

Spielweise mit „falschem" Anfang

Normale Spielregel siehe Nr. 1, jedoch wird nicht zuerst die 11, sondern die 20 und die 1 ausgelegt.

Von 1 wird aufwärts, von 20 abwärts gehäufelt. Somit ist die Schlußkarte nie dieselbe und kann auch nicht im voraus bestimmt werden.

Eleven Starts

A new Fascinating Card-Game. 1210 e

The game consists of 80 cards in four colours, 20 cards of each colour with the figures 1-20 printed on them. In dealing the well shuffled cards among the players about one fourth is not dealt. The player in whose hands the red eleven is, begins, by placing this card right side up in the middle of the table. Should the red eleven not be among the cards dealt out, then he who has an eleven in another colour begins the game in the order of yellow, green and blue. Should there be

no eleven among the cards dealt out, then they must be distributed afresh. If the player to the right of the dealer has a twelve or a ten of the colour that is played, he places it right or left beside the eleven. If he has none of these cards, but an eleven of another colour then he must place this with the narrow side in line with the first eleven. Should he have no eleven of another colour then he must take the top card of the remaining ones lying face downwards. Should this not afford the possibility to place a card then he must draw, up to three cards, and add them to those in hand. Should he in spite of this not be able to continue, it is the next player's turn. As the game goes round, the cards of the same colour as each eleven are now placed on one side of the eleven on top of each other (not side by side) from 10-1 downwards and on the other, from 12-20 upwards. If a player has several consecutive cards he can place all of them, it is therefore not always necessary to put one card only on top of the others or in line. He who has placed his last card first, has won the game. Then all the others have to add together the numbers printed on the unplayed cards and the total of each player has to be written down by the leader of the game. After about 4-6 games the total of each player is added together; he who has the lowest is the

winner, and the second is the one with the next highest total Advantages and secret tricks are acquired by practice, as the obstructing, that is putting off the player, by keeping back as long as possible a suitable card especially an eleven, provided that one can continue with another card. Such tricks add a special charm to the game. Everywhere, where this family-game has been introduced, it has found enthusiastic supporters and it affords an agreeable and pleasant entertainment for young and old. – **The simplified edition** No. 1209 contains 60 cards in three colours (1 – 20).

Atout les »11«

1210 f. Pour 3 et 4 couleurs

En distribuant les cartes bien brassées, on donne seulement trois quarts aux joueurs, un quart environ constitue le plot. Le joueur qui a en mains le 11 rouge, commence le jeu en posant visiblement cette carte au milieu de la table. Si le 11 rouge ne se trouve pas parmi les cartes distribuées, celui qui possède le 11 d'une autre couleur dans l'ordre des couleurs jaunes, vertes, bleues peut commencer. S'il n'y a pas de 11 parmi les cartes distribuées, on doit les distribuer

de nouveau. Si le voisin de droite du premier joueur a le 12 ou le 10 de la couleur jouée, il le met à droite resp. à gauche du 11; s'il n'a aucune de ces cartes, mais un 11 d'une autre couleur, il doit le poser à côté du premier, soit bout à bout. S'il n'a même pas d'autre 11, il doit prendre une carte du reste qui se trouve sur la table avec la face tournée. Si cette carte ne convient pas, il doit prendre jusqu' à 3 cartes et les ajouter aux siennes. Si néanmoins il ne peut pas continuer, le prochain joueur a le tour. Dans le jeu selon le tour on met d'un côté du 11 les cartes de la même couleur en descendant de 10 à 1 et de l'autre côté en montant de 12 à 20. Les cartes sont placées l'une sur l'autre (pas l'une à côté de l'autre). Si un joueur a plusieurs cartes convenables d'une couleur, il peut les déposer toutes, c'est à dire il n'est pas nécessaire de mettre seulement une carte à la place correspondante. Gagneur est celui qui peut poser le premier sa dernière carte. Alors, on note pour chaque joueur les points des cartes restées en mains. Après 4 à 6 jeux environ on additionne les totaux de tous les participants. Celui qui a le montant le plus bas est le vainqueur, le deuxième est le joueur avec la somme suivante. En jouant plusieurs fois ce jeu, on trouvera des avantages et des trucs, par exemple on barre, c'est à dire on