

# 11 neemt!

11 neemt !  
 Amigo, 2010  
 Wolfgang KRAMER  
 2 - 7 spelers vanaf 8 jaar  
 ± 30 minuten

## Spelmateriaal



100 runderkaarten met de getallen van 1 tot 100



10 stierkaarten

## Spelidee

Iedere speler begint het spel met tien kaarten in de hand. Tijdens het spel moet iedere speler één kaart op een stapel afleggen. Hierbij mag het verschil tussen de getalwaarde van de uitgespeelde kaart en de bovenste kaart van de stapel niet groter zijn dan 10, anders betekent het: "11 neemt !" en de speler moet alle kaarten van een stapel in de hand nemen.

De speler die een stapel neemt, ontvangt een stierkaart en hiermee het recht om vanaf dan tegelijkertijd meerdere kaarten in een keer af te leggen. Het doel van het spel bestaat er in om alle runderkaarten die men in de hand heeft, uit te spelen.

## Spelvoorbereiding

- ⇒ De runderkaarten worden zeer grondig gemixt en aan iedere speler worden **10 kaarten** uitgedeeld. Iedere speler ordent zijn handkaarten in opklimmende volgorde.

De resterende runderkaarten worden als **verdekte voorraadstapel** in het midden van de tafel gelegd.

- ⇒ De bovenste kaart wordt blootgelegd en naast de voorraadstapel gelegd. Deze kaart vormt de **eerste runderstapel** (aflegstapel) waarop kaarten worden afgelegd.

- ⇒ De **stierkaarten** worden als stapel naast de voorraadstapel van de runderkaarten klaargelegd.

- ⇒ De **jongste speler** begint.

kaartenvitrine aan het begin van het spel



stier-  
kaarten



runder-  
voorraadstapel



eerste  
aflegstapel

# Spelverloop

Het spel verloopt om de beurt, met de wijzers van de klok mee.

Als een speler aan de beurt komt, kiest hij voor **één van de beide** volgende acties:

- Hij **speelt één handkaart uit** en legt die open op een aflegstapel.
- Hij **neemt alle kaarten van een aflegstapel** in de hand.

## Kaarten uitspelen

Voor het uitspelen van kaarten gelden de volgende regels:

### → Regel 1: Opklimmend

De uitgespeelde kaart moet hoger zijn dan de bovenste kaart van de stapel.

### → Regel 2: Verschil maximaal 10

Het verschil tussen de getalwaarde van de uitgespeelde kaart en de bovenste kaart van de stapel mag niet groter zijn dan 10. De speler die enkel kaarten bezit waarvan het verschil groter is dan 10, moet alle kaarten van een stapel in de hand nemen.

### → Regel 3: De getallenreeks gaat over de 100 en wordt met 1, 2, 3 ... enzovoort voortgezet.

Op een stapel waarop bijvoorbeeld als bovenste kaart de 96 ligt, kunnen alle kaarten van 97 tot 100 en van 1 tot 6 worden afgelegd, omdat het verschil niet groter is dan 10.

#### Voorbeeld

De bovenste kaart van een stapel is de 98. De uitgespeelde kaart is de 5. De afstand bedraagt dan 7 (99, 100, 1, 2, 3, 4, 5).

## Een stapel in de hand nemen

Deze actie voert een speler uit als hij geen passende kaart bezit die hij op een runderstapel kan afleggen of wanneer hij uit tactische overwegingen een stapel wil nemen.

Telkens een stapel wordt genomen, worden van de voorraadstapel **twee runderkaarten** blootgelegd en in het midden van de tafel gelegd. Deze kaarten vormen nieuwe aflegstapels. Dit betekent dat het aantal runderaflegstapels voortdurend groeit in de loop van het spel. Zie ook onder het hoofdstuk 'Voorbeeld van een speelbeurt'.

Aangezien er aan het begin van het spel maar één runderaflegstapel is, kunnen de spelers alleen deze stapel nemen. In de loop van het spel zullen er steeds meer runderaflegstapels in het spel komen. De speler kan dan een stapel naar keuze nemen.

### **AANDACHT**

*Bij de keuze van een runderaflegstapel mag de speler de stapel niet doorzoeken om te zien hoeveel en welke kaarten er in deze stapel zitten.*

De kaarten van de stapel worden door de speler in de hand gesorteerd. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

### **BELANGRIJK**

*De speler die een stapel met **3 of meer kaarten** heeft genomen, ontvangt een stierkaart die hij open voor zich neerlegt. Een speler kan **meerdere stierkaarten** bezitten.*



Zodra de stapel met de stierkaarten is opgebruikt, mag de actieve speler, die normaal gezien een stierkaart zou mogen ontvangen, één kaart wegnemen van de speler die de meeste stierkaarten bezit en die kaart dan voor zich neerleggen. Bij een gelijke stand van de spelers die de meeste stierkaarten bezitten, mag de speler zelf kiezen bij welke speler hij een stierkaart wil wegnemen.

## De stierenkaarten

De speler die een stierkaart bezit, kan bij de actie 'kaarten uitspelen' **meer dan één kaart** op een aflegstapel leggen.

➔ Als er meerdere kaarten worden afgelegd, moeten zij zich allen **binnen het verschil van 10** bevinden.

### Voorbeeld

De bovenste kaart van een aflegstapel toont de 33. Een speler met een stierkaart kan, als hij aan de beurt is, alle kaarten uit zijn hand van 34 tot en met 43 op deze stapel afleggen.

➔ De speler die meerdere kaarten aflegt, legt ze om te beginnen naast de stapel zodat men duidelijk kan controleren dat de afgelegde kaarten binnen de grens van 10 liggen. vervolgens legt hij de kaarten in opklimmende volgorde op de stapel, dit betekent dat de kaart met de hoogste waarde bovenaan moet liggen.

Wie **twee stierkaarten** bezit, mag op **twee stapels** meerdere kaarten afleggen.

Wie **drie stierkaarten** bezit, mag op **drie stapels** meerdere kaarten afleggen ... enzovoort.

## Voorbeeld van een speelbeurt

### AANDACHT

*In het normale spel worden de kaarten uiteraard direct op elkaar gelegd op de aflegstapels en niet uitgewaaierd zoals in dit volgende voorbeeld, voor de duidelijkheid, werd gedaan.*

Aan het begin van het spel liggen in het midden van de tafel de voorraadstapel en een eerste runderstapel met de kaart 31.



voorraadstapel



aflegstapel

De eerste speler mag een kaart tussen 32 en 41 op de stapel leggen. Hij kiest voor de 36. De tweede speler kan een kaart van 37 tot 46 op de stapel leggen. Hij legt de 46 af.



voorraadstapel



aflegstapel

De derde speler bezit geen kaart met een getal tussen 47 en 56. Hij moet daarom een stapel nemen en de kaarten van deze stapel in zijn hand sorteren. Hij neemt een stierkaart en legt die voor zich neer. Vervolgens worden van de voorraadstapel twee kaarten blootgelegd en naast de voorraadstapel gelegd. Het zijn de kaarten 23 en 87.



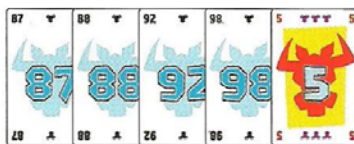
De volgende medespelers spelen na elkaar de kaarten 88, 92, 98, 5 uit op de stapel met de waarde 87. De nu volgende eerste speler bezit geen kaart die hij op één van de beide stapels kan leggen zonder de grens van 10 te overschrijden. Hij moet dus alle kaarten van één van de beide runderaflegstapels nemen. Hij kiest uiteraard voor de stapel die maar bestaat uit de ene kaart 23. Hiervoor ontvangt hij **geen stierkaart** omdat er minstens drie runderkaarten in een aflegstapel moeten liggen om een stierkaart te kunnen krijgen.



voorraadstapel



aflegstapel



aflegstapel

Er worden opnieuw twee kaarten van de voorraadstapel blootgelegd, de 19 en de 78. De spelers hebben vanaf dan drie aflegmogelijkheden.



voorraadstapel



aflegstapel



aflegstapel



aflegstapel

## Einde van het spel

Een partijtje eindigt zodra een speler geen runderkaarten meer in de hand heeft. De andere spelers tellen alle runderkoppen op van de kaarten die ze nog in de hand hebben. Deze som vormt het aantal minpunten.

### Voorbeeld

De afgebeelde runderkaart heeft drie runderkoppen die als minpunten worden genoteerd.



De minpunten worden genoteerd op een blaadje papier en het volgende spelletje kan beginnen. De nieuwe startspeler is de speler met de meeste minpunten. Er worden zoveel spelletjes gespeeld als er deelnemers zijn (in een spel met drie spelers worden er dus drie spelletjes gespeeld).

De speler die aan het einde van alle partijtjes de minste minpunten heeft verzameld, wordt de winnaar van het spel.

