

# 11 nimm!

Joueurs: 2 – 7 personnes

Âge: à partir de 8 ans

Durée: environ 30 minutes

## CONTENU



100 cartes Vachette (valeurs de 1 à 100)

10 cartes Buffle

## IDÉE DU JEU

Chaque joueur commence avec 10 cartes en main. Durant la partie les joueurs doivent, chacun à leur tour, déposer une carte sur une pile. De plus, la différence entre la valeur de la carte jouée et la valeur de la carte supérieure de la pile ne doit pas excéder « 10 », sinon on dit « 11 qui prend ! », et le joueur doit prendre en main toutes les cartes de l'une des piles. Celui qui prend une pile, reçoit une carte Buffle et a maintenant le droit de déposer directement plusieurs cartes en une seule fois. Le but du jeu est de se débarrasser de toutes les cartes Vachette en main.

## PRÉPARATION

- Les cartes Vachette sont mélangées et chaque joueur reçoit **10 cartes** qu'il trie en ordre croissant. Les cartes Vachette restantes forment une **pioche face cachée** au centre de la table.
- La première carte est révélée et placée face visible à côté. C'est la première **pile de vachettes** (pile de défausse) sur laquelle des cartes seront déposées.
- Les cartes Buffle forment une pile à côté de la pioche de cartes Vachette.
- Le joueur le plus jeune commence.

Mise en place des cartes en début de partie



Carte Buffle Carte Vachette Première défausse

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule dans le sens horaire. A son tour, on choisit entre l'une des deux actions suivantes:

- On **joue une carte** de sa main que l'on dépose face visible sur une pile de défausse.
- On **prend en main toutes les cartes** d'une pile de défausse.

### JOUER DES CARTES

Pour jouer des cartes il faut respecter les règles suivantes:

- **Règle 1 – Ordre croissant**  
La carte jouée doit être plus haute que la carte supérieure de la pile.
- **Règle 2 – Différence de 10 au maximum**  
La différence entre la valeur de la carte jouée et la carte supérieure de la pile ne doit pas excéder « 10 ». Celui qui possède uniquement des cartes dont la différence est supérieure à 10, doit prendre en main toutes les cartes d'une pile de défausse.
- **Règle 3 – La série de chiffres dépasse 100 et continue avec 1, 2, 3 etc.**  
Sur une pile où se trouve comme carte supérieure, par exemple 96, on peut mettre toutes les cartes de 97 à 100 et de 1 à 6, puisque la différence n'excède pas 10.  
*Exemple: la carte supérieure d'une pile est « 98 ». La carte jouée est « 5 ». La différence est de 7 (99, 100, 1, 2, 3, 4, et 5).*

### PRENDRE UNE PILE EN MAIN

Un joueur réalise cette action, s'il ne possède aucune carte valable qu'il puisse poser sur une pile de vachettes, ou s'il veut prendre une pile pour des raisons tactiques.

Chaque fois que l'on prend une pile, on révèle **deux cartes Vachette** de la pioche et on les place face visible sur la table. Ces cartes forment de nouvelles piles de vachettes. Cela signifie, que la quantité de piles de vachettes augmente continuellement au cours du jeu. Voir également « Exemple d'un tour de jeu ».

Comme au début de la partie, il y a seulement une pile de vachettes c'est la seule pile que l'on peut prendre. Plus tard, durant la partie, de plus en plus de piles de vachettes arrivent en jeu. Ainsi, le joueur a plus de choix et peut prendre la pile de son choix.

**Attention:** Lors du choix d'une pile de vachettes, un joueur ne peut pas éventer les piles pour voir combien et quelles cartes s'y trouvent.

Les cartes de la pile sont triées une fois en main. Ensuite c'est au tour du joueur suivant.

**Remarque:** Si on prend une pile avec **3 cartes ou plus**, on reçoit une carte Buffle, que l'on place face visible devant soi. Un joueur peut avoir plusieurs **cartes Buffle** devant lui.



Aussitôt que la pile des cartes Buffle est vide, le joueur qui devrait recevoir une carte Buffle peut prendre une carte Buffle, au joueur qui a le plus de cartes Buffle devant lui, et la placer devant lui. En cas d'égalité, le joueur peut choisir une carte Buffle parmi ces joueurs.

## LES CARTES BUFFLE

Quand on possède une carte Buffle, on peut réaliser l'action « Déposer une carte » sur une pile de défausse plusieurs fois.

- Quand on dépose plusieurs cartes, elles doivent respecter la limite de 10.  
*Exemple: La carte supérieure d'une pile de défausse indique 33. Un joueur avec une carte Buffle peut, à son tour, y déposer toutes les cartes de sa main comprises entre 34 et 43.*
- Quand on dépose plusieurs cartes, on les dépose d'abord à côté de la pile afin de vérifier que toutes les cartes respectent la limite de 10. Ensuite on place les cartes dans l'ordre sur la pile, c'est à dire, que la carte la plus élevée doit être au dessus.

Quand on a **deux cartes Buffle**, on peut déposer plusieurs cartes **sur deux piles**. Quand on a **trois cartes Buffle**, on peut déposer **sur trois piles**, etc.

## EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

*Remarque: Lors d'une partie, les cartes sont empilées les une sur les autres sur les piles de défausse et non éventées comme dans les exemples suivants.*

Au début du jeu il y a sur la table la pioche et une première pile de vachettes avec la carte 31.



Pioche



Défausse

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



Pioche



Défausse

Le troisième joueur n'a pas de carte avec une valeur comprise entre 47 et 56. Il doit par conséquent prendre une pile et réassortir les cartes de sa main. Il prend une carte Buffle et la dépose devant lui. Pour finir, on révèle les deux premières cartes de la pioche et on les place à côté. Ce sont les cartes 23 et 87.



Pioche



Défausse



Défausse

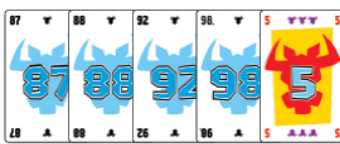
Les joueurs suivants jouent l'un après l'autre les cartes 88, 92, 98, et 5 sur la pile avec le 87. Le joueur suivant ne possède aucune carte qu'il pourrait placer sur l'une des deux piles sans dépasser la limite de 10. Il doit prendre toutes les cartes de l'une des deux piles de vachettes. Il choisit la pile avec le 23 qui se compose d'une seule carte. Il **ne reçoit pas** de carte Buffle, puisqu'il doit y avoir au moins trois cartes Vachette dans une pile de défausse.



Pioche



Défausse



Défausse

On pioche immédiatement deux cartes de la pioche, qui sont le 19 et le 78. Ainsi les joueurs ont maintenant trois possibilités de défausse.



Pioche



Défausse



Défausse



Défausse

## FIN DU JEU

La partie se termine dès qu'un joueur n'a plus aucune carte Vachette en main. Les autres comptabilisent les symboles vachettes de toutes les cartes qu'ils ont encore en main. Ce total compte comme points négatifs.

*Exemple: La carte Vachette ci-contre a par exemple trois Vachette qui doivent être comptabilisées comme points négatifs.*

On note les points négatifs et commence la manche suivante. Le nouveau premier joueur est le joueur avec le plus de points négatifs. On joue autant de manches qu'il y a de joueurs (p.ex. à trois, on jouera trois manches). Celui qui a le moins de points négatifs à la fin de la partie est déclaré vainqueur.



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



Distribution France:  
B.P.30 - F 62930  
Wimereux  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Traduction française - v1.0



LudiGaume  
<http://www.ludigaume.net>