

THIS GAME GOES TO ELEVEN™

THE CARD GAME THAT TURNS IT UP PAST TEN

CONTENTS

72 cards
1 guitar pick

OVERVIEW

Play cards to a discard pile, adding up the numbers along the way. If you can make a pile equal exactly 11, give those cards to an opponent. But watch out for the Librarian, who's out to damper your decibels! To win, be the player with the fewest cards at the end of the game.

SETUP

Shuffle the deck and deal each player 3 cards, face down. (Look at your cards, but keep them secret from your opponents.) Stack the rest of the cards face down in the center of the playing area to form a draw pile. Draw the top card and place it face up next to the draw pile to form the main discard pile. (If you draw a Quiet! or Eleven card, draw another card and place it on top of it.)

Note: The main game does not use the guitar pick. See "Pick On Me" for that variant.



HOW TO PLAY

The game starts with the player who last listened to a guitar solo and play continues to the left. On your turn, place one of your three cards on the discard pile. If it's a regular number card (1-9), add the number to the previous discard pile total, and announce the new total out loud to the group. (For example, if the previous total was 5 and you played a 4, say "9".) Then draw back up to three cards.

Four different situations might happen when you play a number card:

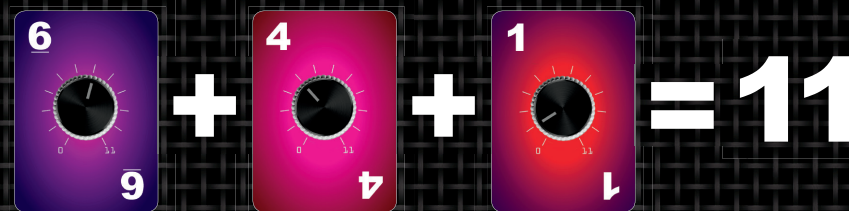
1 THE VALUE OF THE DISCARD PILE IS LESS THAN 11.

If you play a card and the pile adds up to less than 11, the round simply passes to the next player.

2 THE VALUE OF THE DISCARD PILE IS EXACTLY 11.

If you play a card and the pile adds up to exactly 11, take the discard pile and give it to another player. (That player should turn the cards face down in a pile off to their side, to be counted at the end of the game.) The round continues with the player on your left, who starts a new discard pile with any card from their hand.

EXAMPLE:



3 THE VALUE OF THE DISCARD PILE ADDS UP TO MORE THAN 11.

If you can only play a card that makes the discard pile add up to more than 11, you must take the pile of cards. (First add a card from your hand to the pile and then place it face down to your side.)

4 SAME NUMBER SPLIT.

You cannot play the same number cards on top of one another. If you want to (or have to) play the same number, place it next to the discard pile to start a new pile. (There can be multiple discard piles in play at any time.) On future turns, all players can decide on which pile to play their cards.



SPECIAL CARDS



ELEVEN: Amp it up with the Eleven card!

When you play an Eleven card, this takes a discard pile straight to 11.

Give the pile to another player.



QUIET!: Beware the librarian, for she is all powerful! This card can do two things:

1. When someone plays an Eleven card and is about to give away the pile, you can instantly play a Quiet! card on top of it (even out of turn). When this happens, the player who played the Eleven card must take the pile. (Note: You cannot play a Quiet! card if a pile adds up to 11 only using number cards.)

2. If you play a Quiet! card on a normal turn, it automatically reduces the value of a discard pile to 0. Other players may continue to play on that pile.

ENDING THE GAME

The game ends when the draw pile is out and all players are out of cards. All players count up their cards and whoever has the fewest wins.

ALTERNATIVE RULES!

PICK ON ME

This version plays exactly like the regular game. The main difference is it uses the guitar pick to designate which player receives cards when a pile goes to 11.

To start, give the guitar pick to the player who goes first. As soon as a pile reaches 11, whoever has the guitar pick takes the pile and then passes the pick to the player on their left.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

We always knew there was a fine line between card games and rock and roll, but this game takes it to a whole new level! This Game Goes to Eleven has all the makings of a classic rock song – it's short, it's full of energy and – most importantly – it's easy to press "play -> repeat." Rock on!

Game by Treo Game Design
Under license from Advance Games
Illustrations by Serge Seidlitz

Follow us!

facebook.com/gamewright

@gamewright



Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2018 Gamewright,
a division of Ceaco, Inc.
All rights reserved.

ESTA JUEGO LEGA A ONCE

EL JUEGO DE CARTAS QUE DA LA VUELTA AL PASAR 10

CONTENIDO

72 Cartas
1 púa de guitarra

RESEÑA

Juega cartas en una pila de descartes, sumando los números en el camino. Si puedes hacer que una pila iguale exactamente 11, dale esas cartas a un oponente. Sé el jugador con menos cartas al final del juego.

PREPARACIÓN

Baraja el mazo de cartas y reparte 3 cartas a cada jugador. Apila el resto de las cartas boca abajo en el centro del área de juego para formar el mazo de robo. Roba la carta superior y colócala boca arriba junto al mazo de robo para formar la pila de descartes principal. (Si robas una carta "¡Shhhh!" u "¡Once!", roba otra carta y colócala sobre ella).
Nota: El juego principal no usa la púa de guitarra. Vea la variante "Elígeme".



COMO JUGAR

Comienza el juego el jugador que escuchó más recientemente un solo de guitarra y la partida continúa hacia la izquierda. En tu turno, coloca una de tus tres cartas en la pila de descartes. Si es una carta normal de número (1-9), suma el número al total anterior de pila de descartes y anuncia el nuevo total en voz alta al grupo. Por ejemplo, si el total anterior fue 5 y jugó un 4, diga "9". Luego, robe hasta tener tres cartas.

Cuatro situaciones diferentes pueden suceder cuando juegas una carta numérica:

1 EL VALOR DE LA PILA DE DESCARTES ES MENOR QUE 11.

Si juegas una carta y la pila suma menos de 11, la ronda simplemente pasa al siguiente jugador.

2 EL VALOR DE LA PILA DE DESCARTES ES EXACTAMENTE 11.

Si juegas una carta y la pila suma exactamente 11, toma la pila de descartes y dásela a otro jugador. Ese jugador debe colocar las cartas boca abajo en una pila a su lado, para contarlas al final del juego. La ronda continúa con el jugador a tu izquierda, que comienza una nueva pila de descartes con cualquier carta de su mano.

EJEMPLO:

$$\begin{array}{c} 6 \\ \text{9} \end{array} + \begin{array}{c} 4 \\ \text{7} \end{array} + \begin{array}{c} 1 \\ \text{1} \end{array} = 11$$

3 EL VALOR DE LA PILA DE DESCARTES SUMA MÁS DE 11.

Si solo puedes jugar una carta que hace que la pila de descartes sume más de 11, debes tomar la pila de cartas. (Primero agrega una carta de tu mano a la pila y luego colócala boca abajo a tu lado.)

4 DIVISIÓN DEL MISMO NÚMERO

No puedes jugar una carta numérica idéntica a la que está encima de una pila de descartes. Si quieres (o debes) jugar un número idéntico, colócalo junto a la pila de descartes para comenzar una nueva. (Puede haber múltiples pilas de descartes en juego en cualquier momento). En turnos posteriores, todos los jugadores pueden decidir en qué pila jugar sus cartas.



CARTAS ESPECIALES



ONCE TARJETA: Amplícelo con la 11 tarjeta

Cuando juegas una carta ¡Once!, esto lleva una pila de descarte directamente a 11.

Dale la pila a otro jugador.



TARJETA SILENCIOSA: ¡Cuidado con la bibliotecaria, porque ella es todopoderosa!
Cuidado con el bibliotecario! Esta carta puede hacer dos cosas:

1. Cuando alguien juega una carta Once, y está a punto de entregar la pila, puedes instantáneamente jugar una carta silenciosa encima (incluso fuera de turno). Cuando esto sucede, el jugador que jugó la carta Once debe tomar la pila. (Nota: No puedes jugar una carta silenciosa si una pila suma 11 usando solo cartas con números).

2. Si juegas una carta silenciosa en un turno normal, automáticamente reduce el valor de una pila de descartes a 0. Otros jugadores pueden continuar jugando en esa pila.

TERMINANDO EL JUEGO

El juego termina cuando el mazo de robo se agota y todos los jugadores quedan sin cartas. Todos los jugadores cuentan las cartas junto a ellos y quien tenga la menor cantidad gana.

¡REGLAS ALTERNATIVAS!

ELÍGEME

Esta versión se juega exactamente como el juego normal. La principal diferencia es que utiliza la púa de guitarra para designar al jugador que recibe cartas cuando una pila llega a 11. Para comenzar, dale la púa de guitarra al jugador que juegue primero. Tan pronto como una pila llegue a 11, quienquiera que tenga la púa de guitarra toma la pila y luego pasa la púa al jugador a su izquierda.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Siempre supimos que había una delgada línea entre los juegos de cartas y el rock and roll, pero este juego lo lleva a un nivel completamente nuevo. Este Juego Llega a Once tiene todas las características de una canción de rock clásica: es corto, está lleno de energía y, lo más importante, es fácil presionar "reproducir -> repetir". ¡A rockiar!

Juego de Treo Game Design • Bajo licencia de Advance Games
Ilustraciones por Serge Seidlitz

¡SIGUENOS!

facebook.com/gamewright

@gamewright



Juegos para el infinitamente imaginativo
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2018 Gamewright,
una división de Ceaco, Inc.
Todos los derechos mundiales reservados.