

LEVEL[®]

8

Master

Das Kartenspiel für 2–5 Spieler ab 10 Jahren

Redaktion: Stefan Brück

Illustration: Arthur Wagner • Design: Buck Design, DE Ravensburger

Spielmaterial

102 Spielkarten, bestehend aus 84 Zahlenkarten (1-14 in 6 Farben), 8 Jokern und 10 Sonderkarten

5 Levelkarten

5 Levelanzeiger

Bitte beachten: Vor dem ersten Spiel müssen die Levelanzeiger mit einem Papier- oder Teppichmesser vorsichtig an den zwei gestrichelten Linien eingeschnitten werden.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, verteilt über mehrere spannende Durchgänge, die Kartenkombinationen für seine acht Level so schnell wie möglich zu sammeln und auszuliegen.

Wer das als Erster schafft, gewinnt.

Wer als Erster alle 8 Level schafft, gewinnt

Spielvorbereitung

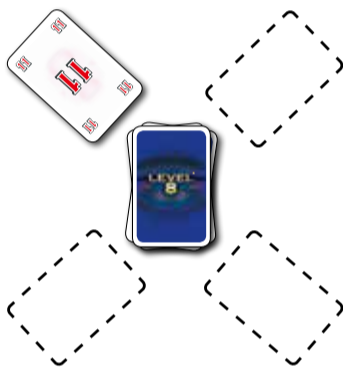
Jeder Spieler erhält eine Levelkarte und einen Levelanzeiger. Er schiebt die Levelkarte so in seinen Levelanzeiger, dass im Fenster das erste Level („4 Zwillinge“) zu sehen ist (siehe Abb. links).

Ein Spieler wird zum ersten Geber bestimmt: Er mischt die 102 Spielkarten und verteilt dann verdeckt, einzeln reihum, an jeden Spieler (auch an sich) 10 Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

Pro Spieler:
10 Handkarten



Danach deckt der Geber die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen so neben den Nachziehstapel, dass sie zu ihm hin zeigt. Das ist die erste Karte seines *persönlichen* Ablagestapels. Im Lauf des Spiels wird auch jeder andere Spieler seinen eigenen Ablagestapel bilden, immer in seine jeweilige Richtung zeigend (siehe Abb. rechts).



Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Für den Spieler am Zug gilt:

- 1.) Zuerst **muss** er *eine* Karte aufnehmen: entweder die oberste Karte vom Nachziehstapel oder die oberste Karte von einem beliebigen Ablagestapel.
- 2.) Danach **kann** er sein Level auslegen: Dazu legt er alle benötigten Karten seines aktuellen Levels offen und für alle sichtbar vor sich aus. *Im 1. Level sind das z.B. 4 Zwillinge.*

Achtung: Es ist nicht erlaubt, nur Teile des Levels (also z.B. im 1. Level nur zwei der vier Zwillinge) auszulegen. Ebenso darf man seinem Level niemals weitere „Teilaufgaben“ zufügen (also z.B. im 1. Level einen fünften Zwillings).

Sobald ein Spieler sein Level ausgelegt hat, darf er weitere Handkarten passend an bereits ausgelegte Karten anlegen. Dies darf er sowohl bei seinen eigenen Karten tun, wie auch bei denen seiner Mitspieler. Das gilt ab dem Moment, in dem er seine Karten auslegt, und für alle seine weiteren Züge des *laufenden* Durchgangs.

Sein Ziel hierbei ist, seine restlichen Handkarten so schnell wie möglich anzulegen, denn nur so kann er den **Bonus** einstreichen (siehe „Ende eines Durchgangs“).

Beispiele:

- Es liegt u.a. eine Dreierfolge (4, 5, 6) aus: Der Spieler darf eine 7 (und dann eine 8 usw.) und/oder eine 3 (und dann eine 2 usw.) dazulegen.
- Es liegen u.a. 4 Zwillinge (2-2, 3-3, 6-6, 6-6) aus: Der Spieler darf jede 2, 3 und 6 passend dazulegen.
- Es liegen u.a. eine Viererfolge (8, 9, 10, 11) und zwei Zwillinge (3-3, 9-9) aus: Der Spieler darf eine 7 (und dann eine 6 usw.) und/oder eine 12 (und dann eine 13 usw.) bzw. jede 3 und 9 dazulegen.

Die Kombinationen

Folgen sind mehrere Karten mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen in beliebiger Farbe (wie z.B. 4-5-6 oder 8-9-10-11).

Hinweis: Zwischen 14 und 1 gibt es keine Verbindung!

Zwillinge, Drillinge usw. sind mehrere Karten mit demselben Wert (wie z.B. 4-4-4 oder 11-11-11-11).

x Karten einer Farbe sind beliebige Zahlen derselben Farbe (z.B. 7-2-11-1 oder 12-13-4-8-1).

3.) Als letztes eine Karte auf eigenen Ablagestapel legen (**Muss!**)

3.) Zum Abschluss seines Zuges **muss** der Spieler eine Karte abwerfen: Er legt eine beliebige Handkarte offen auf seinen Ablagestapel.

Hinweis: Wird während eines Durchgangs die letzte verdeckte Karte vom Nachziehstapel gezogen, gibt jeder Spieler alle Karten seines Ablagestapels bis auf die oberste Karte zurück (die weiterhin seinen Ablagestapel bildet). Die zurückgegebenen Karten werden gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Ende eines Durchgangs

Durchgang endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarte abwirft: +2 Level

Spieler mit ausliegendem Level: +1 Level

Spieler ohne ausliegendes Level: ± 0

Ein Durchgang endet *sofort*, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte auf seinen Ablagestapel wirft. Dieser Spieler darf nun als **Bonus** seine Levelkarte um zwei Level weiter schieben (d.h. er überspringt damit ein Level!).

Alle anderen Spieler, die auch ihr aktuelles Level ausgelegt haben, schieben ihre Levelkarte um ein Level weiter.

Spieler, die ihr Level nicht ausliegen haben, machen nichts.

Achtung: Für die Level 5, 6, 7 und 8 (golden unterlegte Nummerierung; Vorder- und Rückseite) gilt am Durchgangsende folgende **Sonderregel**: Wer sich in Level 5-8 befindet und sein Level noch *nicht* ausgelegt hat, darf *bis zu vier Handkarten* behalten. Er nimmt sie also mit in den nächsten Durchgang und erhöht so seine Chancen, sein Level zu schaffen. Natürlich erhalten diese Spieler dann nur so viele neue Karten, bis sie wieder 10 Handkarten haben.

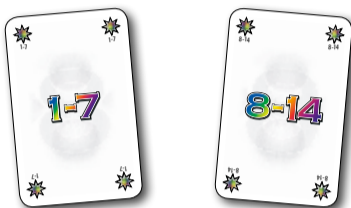
Nun wird der linke Nachbar des alten Gebers neuer Geber. Er sammelt alle ausliegenden Karten und alle Handkarten ein, mischt diese Spielkarten neu und teilt wieder an jeden Spieler (bis zu) 10 Karten aus. Er deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie als erste Karte seines Ablagestapels bereit. Danach beginnt sein linker Nachbar den nächsten Durchgang ...

Neuer Durchgang: Wieder 10 Handkarten pro Spieler

Die Joker (2 x 4)

Ein Joker ersetzt jede Zahl bzw. Farbe in seinem Zahlenbereich

Es gibt zwei verschiedene Joker: 1-7 und 8-14 (je 4x). Jeder dieser Joker ersetzt in seinem Zahlenbereich jede beliebige Zahl bzw. Farbe.



Für ein Level dürfen auch mehrere Joker benutzt werden. Für jeden ausgelegten Joker muss immer klar sein, wofür er benutzt wird. Notfalls muss der auslegende Spieler mitteilen, welche Zahl bzw. Farbe ein Joker ersetzt. Ausliegende Joker dürfen *nicht* gegen passende Karten ausgetauscht werden.

Beispiel: Die 4 unten abgebildeten Karten bilden eine Viererfolge (6-J-J-9).

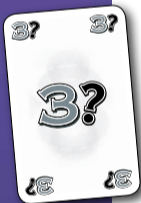


Die Sonderkarten

Anstatt eine Karte als 3. Aktion seines Zuges auf den eigenen Ablagestapel abzuwerfen, darf ein Spieler auch eine Sonderkarte ausspielen. **Wichtig:** Danach ist sein Zug wie sonst auch auf jeden Fall *zu Ende*.

Es gibt drei verschiedenen Arten:

„Die nehm' ich!": 0-1 Karte aus je 3 Karten der Mitspieler auswählen

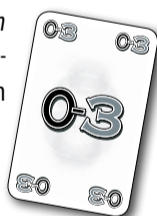


„**Die nehm' ich!**“ (3x) – Wer diese Karte ausspielt, schiebt sie *offen* unter den Nachziehstapel. Jeder Mitspieler muss – reihum, beginnend mit dem linken Nachbarn des Ausspielers – *drei* seiner Handkarten offen vor sich auslegen. Der Ausspieler *kann*, wenn er möchte, anschließend genau *eine* dieser offengelegten Karten auf die Hand nehmen (womit er ab jetzt eine Karte mehr hat!). Tut er dies, *muss* der „bestohlene“ Spieler anschließend die oberste Karte vom Nachziehstapel als Ersatz auf die Hand nehmen. Auch die anderen offengelegten Karten werden nun von den Mitspielern wieder auf die Hand zurückgenommen.

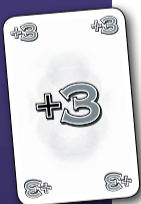
Hinweis: Sollte ein Mitspieler keine drei Karten mehr auf der Hand haben, legt er *eben weniger offen* aus.

„Die tausch' ich!": 0-3 Handkarten gegen genauso viele Karten vom Nachziehstapel tauschen

„**Die tausch' ich!**“ (3x) – Wer diese Karte ausspielt, schiebt sie *offen* unter den Nachziehstapel. Der Spieler darf nun *bis zu 3* seiner Handkarten, eine nach der anderen, in beliebiger Reihenfolge, auf seinen Ablagestapel legen. Anschließend zieht er vom *Nachziehstapel* (nicht von offenen Ablagestapeln!) genauso viele Karten nach, wie er abgeworfen hat.



„Die behalt' ich!": 0-3 Handkarten in den nächsten Durchgang mitnehmen



„**Die behalt' ich!**“ (4x) – Wer diese Karte ausspielt, legt sie bis zum Ende des Durchgangs offen vor sich aus. Wenn der Durchgang endet, darf dieser Spieler *bis zu 3* seiner Handkarten behalten, also in den nächsten Durchgang mitnehmen. Dies gilt aber nur, wenn er sein Level *noch nicht ausliegen* hat. Siehe dazu auch oben („*Ende eines Durchgangs*“). Bei Spielern, die am Ende eines Durchgangs ihr Level ausliegen haben, verfallen diese Karten wirkungslos.

Solche Karten dürfen auch mehrfach vor einem Spieler ausliegen; sie wirken dann auch entsprechend mehrfach. Zudem zählen die Karten, die man hierdurch behalten darf, zu den vier Karten dazu, die man in Level 5-8 sowieso behalten darf.

Beispiel: Der Durchgang endet. Ein Spieler hat zwei „Die behalt' ich!“-Karten vor sich liegen und befindet sich in Level 7, hat dieses aber nicht ausgelegt. Er darf nun *bis zu 10* seiner Handkarten (4 + 3 + 3) in den nächsten Durchgang mitnehmen, wenn er möchte.

Hinweis: Wird eine Sonderkarte als letzte Handkarte abgelegt (= Durchgangsende), verfällt sie wirkungslos.

Spielende

Es gewinnt, wer als Erster sein 8. Level auslegt bzw. im 7. Level den Durchgang beendet

Ein Spieler gewinnt *sofort*, wenn er sich im 8. Level befindet und es auslegt (er muss also seine Handkarten nicht mehr loswerden!).

Ein Spieler gewinnt auch, wenn er sein 7. Level ausgelegt hat *und* den laufenden Durchgang beendet. Dadurch überspringt er das 8. Level und schiebt seine Levelkarte auf das Wort „Sieg“!

