

LEVEL 8

MASTER

FÜR 2 – 6 SPIELER AB 10 JAHREN

Redaktion: Stefan Brück, Valentin Köberlein
Design: Chiara Bellavite, KniffDesign (Spielanleitung)

DE

SPIELMATERIAL

111 Spielkarten:

90 Zahlen (1–15 in 6 Farben), 12 Joker, 9 Sonderkarten, 3 doppelseitige Erläuterungskarten, 6 doppelseitige Levelkarten, 6 Levelanzeiger
Hinweis: Zur leichteren Erkennbarkeit ist jeder Farbe eine eigene Form zugeordnet.

SPIELZIEL

Wer über mehrere Runden als Erster* die Kombinationen der 8 Level sammelt und auslegt, gewinnt.

** Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.*

SPIELVORBEREITUNG

Jeder erhält eine Levelkarte sowie einen Levelanzeiger und schiebt die Levelkarte mit 1 Stern so ein, dass im Fenster das 1. Level („4 Zwillinge“) erscheint.



Ein Spieler wird zum ersten Geber bestimmt:
Er mischt die 111 Spielkarten und verteilt verdeckt an jeden Spieler **10 Karten**. Der Rest wird als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

Der Geber deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen vor sich aus. Das ist die erste Karte seines **persönlichen Ablagestapels**. Im Laufe des Spiels wird auch jeder andere Spieler seinen Ablagestapel bilden (siehe Abbildung).

SPIELVERLAUF

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

1. Zuerst **muss** er 1 Karte aufnehmen: entweder die oberste Karte vom verdeckten 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 muss das ganze Level auf einmal ausgelegt werden! Es darf später nichts hinzugefügt werden (also z. B. nicht im 1. Level einen fünften Zwilling auslegen)!

Sobald ein Spieler sein Level ausgelegt hat, darf er ab sofort weitere Handkarten passend an bereits ausgelegte Karten anlegen. Dies gilt für eigene ausgelegte Level sowie für die der Mitspieler. Das Ziel hierbei: alle restlichen Handkarten als Erster loszuwerden, nur so gibt es den **Bonus** (siehe „Ende eines Durchgangs“).

ANLEGE-BEISPIELE:

- Dreierfolge (4, 5, 6): Der Spieler darf eine 7 (und dann eine 8 usw.) und/oder eine 3 (und dann eine 2 usw.) dazulegen.
- 4 Zwillinge (2–2, 3–3, 6–6, 6–6): Der Spieler darf jede 2, 3 und 6 dazulegen.
- Viererfolge (8, 9, 10, 11) und 2 Zwillinge (3–3, 9–9): 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.
- Dreier-Farbfolge (6, 7, 8): Der Spieler darf eine rote 9 (und dann eine rote 10 usw.) und/oder eine rote 5 (und dann eine rote 4 usw.) dazulegen. Andersfarbige Zahlen sind nicht erlaubt!

DIE KOMBINATIONEN

Folgen: Karten mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen in beliebiger Farbe (z. B. 4–5–6 oder 8–9–10–11).

Hinweis: keine Verbindung zwischen 15 und 1!

Zwillinge, Drillinge usw.: Karten mit demselben Wert (z. B. 4–4 oder 9–9–9).

X Karten einer Farbe: beliebige Zahlen derselben Farbe (z. B. 7–2–9 oder 12–7–4–8).

Farbfolgen: Karten mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen in einer Farbe (z. B. 4–5 oder 10–11–12).

3. Zum Abschluss seines Zuges **muss** der Spieler 1 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 gesammelten Karten werden gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

ENDE EINES DURCHGANGS

Wenn ein Spieler **seine letzte Handkarte auf seinen Ablagestapel wirft, endet der Durchgang sofort.**

- ▶ Dieser Spieler darf nun als **Bonus seine Levelkarte um zwei Level weiterschieben und überspringt damit** ein Level.
- ▶ Andere Spieler mit ausgelegtem Level schieben ihre Levelkarte um ein Level weiter.
- ▶ Spieler, die ihr Level nicht ausliegen haben, machen nichts.

Achtung: Für die Level 5, 6, 7 oder 8 (orange unterlegte Nummerierung) gilt am Durchgangsende folgende **Sonderregel:** Wer sich in Level 5–8 befindet und sein Level *noch nicht ausgelegt hat*, darf bis zu 4 Handkarten für den nächsten Durchgang behalten. Er erhöht so seine Chancen, sein Level zu schaffen. Diese Spieler erhalten nur so viele neue Karten, bis sie wieder 10 Handkarten haben.

Nun wird der linke Nachbar des alten Gebers neuer Geber. Er mischt alle 111 Karten und teilt jedem Spieler 10 Karten aus und es startet ein neuer Durchgang.



DIE JOKER (12×)

Es gibt drei verschiedene Joker: 1–5, 6–10 und 11–15 (je 4×). Ein Joker kann für jede Zahl bzw. Farbe in seinem Zahlenbereich benutzt werden. Für ein Level dürfen auch mehrere Joker benutzt werden. Es muss dabei klar erkennbar sein, wofür er benutzt wird. Ausliegende Joker dürfen nie ausgetauscht werden.

DIE SONDERKARTEN

Anstatt eine Karte als 3. Aktion seines Zuges auf den eigenen Ablagestapel abzuwerfen, darf ein Spieler auch eine Sonderkarte ausspielen. Danach endet sein Zug wie gewohnt.



„**DIE NEHM' ICH' (2×)** – Wer diese Karte ausspielt, schiebt sie offen unter den Nachziehstapel. Jeder Mitspieler muss im Uhrzeigersinn 3 seiner Handkarten offen auslegen. Der Ausspieler kann anschließend genau 1 der offengelegten Karten auf die Hand nehmen (er hat nun 1 Karte mehr!). Der „bestohlene“ Spieler muss dann die oberste Karte vom Nachziehstapel als Ersatz ziehen. Nicht „gestohlene“ Karten werden anschließend von den Mitspielern wieder auf die Hand zurückgenommen.

Hinweis: Sollte ein Mitspieler keine drei Karten mehr auf der Hand haben, legt er alle seine Handkarten offen aus.



„**DIE TAUSCH' ICH' (3×)** – 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' (4×)** – 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 „Ende eines Durchgangs“). Bei Spielern, die am Ende eines Durchgangs ihr Level ausliegen haben, verfallen diese Karten wirkungslos.

„Die behalt' ich“-Karten dürfen auch mehrfach vor einem Spieler ausliegen und wirken entsprechend mehrfach. Die dadurch gewählten Karten dürfen zusätzlich zu den 4 Karten, die in Level 5–8 sowieso behalten werden dürfen, auf der Hand bleiben (nie mehr als 10 Karten).

Beispiel: Der Durchgang endet. Ein Spieler hat 2 „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 und entsprechend weniger neue Handkarten erhalten.

Hinweis:

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

SPIELENDE

Ein Spieler gewinnt **sofort**, wenn er sein **8. Level** auslegt (er muss die übrigen Handkarten nicht loswerden!). Ein Spieler gewinnt auch, wenn er sein 7. Level ausgelegt hat und den laufenden Durchgang beendet.

In beiden Fällen zieht der Gewinner seinen Levelanzeiger auf die Gewinnmedallie der Levelkarte.

SCHWIERIGERE LEVEL

Wer möchte, kann mit der schwierigeren Seite der Levelkarten (2 Sterne) spielen.

© 2016/2022

Ravensburger Verlag GmbH · Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG · Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
ravensburger.com

