

LEVEL[®] 8

SUPERMARIO[™]

Das Kartenspiel für 2– 6 Spieler ab 8 Jahren

Design: Paul Windle Design, UK · Buck Design, DE Ravensburger

Spielmaterial

98 Spielkarten, bestehend aus 90 Zahlenkarten (1-15 in 6 Farben), 5 Jokern und 3 Aussetzen-Karten
6 Levelkarten
6 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, die geforderten Kartenkombinationen für seine acht Level, verteilt über mehrere spannende Runden, so schnell wie möglich zu sammeln und auszulegen.

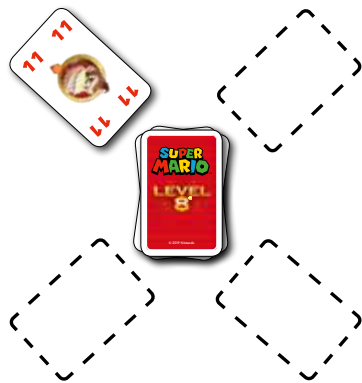
Wer das als Erster schafft, gewinnt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Levelanzeiger und eine Levelkarte. Er schiebt die Levelkarte mit der Vorderseite (ein Sternchen) so in seinen Levelanzeiger, dass im Fenster das erste Level („2 Dreierfolgen“) zu sehen ist (siehe Abb. links). Übrige Levelkarten und Levelanzeiger kommen zurück in die Schachtel.

Ein Spieler wird zum Kartengeber bestimmt: Er mischt die 98 Spielkarten gut und verteilt verdeckt an jeden Spieler (auch an sich)

10 Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt. Danach deckt der Kartengeber die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen und für alle sichtbar vor sich ab. Das ist die erste Karte seines persönlichen Ablagestapels. Im Lauf des Spiels wird auch jeder andere Spieler seinen eigenen Ablagestapel bilden.



Spielverlauf

Der Spieler links vom Kartengeber 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 (wenn möglich) 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 „2 Dreierfolgen“.


Achtung: Es ist nicht erlaubt, nur Teile des Levels (also z.B. im 1. Level nur eine statt beider Dreierfolgen) auszulegen. Das Level muss komplett ausgelegt werden!

Nachdem ein Spieler sein Level ausgelegt hat, darf er weitere seiner Handkarten passend an bereits ausliegende Karten anlegen. Er darf sowohl bei seinen eigenen ausliegenden Karten anlegen, wie auch bei denen seiner Mitspieler. Sein Ziel hierbei ist es, seine restlichen Handkarten so schnell wie möglich abzulegen, denn nur so kann er den Bonus einstreichen (siehe „Ende einer Runde“).

Beispiele zum Anlegen der Handkarten:

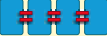
- Es liegt u.a. eine Dreierfolge (4, 5, 6) aus: Der Spieler darf eine 7 (und dann eine 8 usw.) und/oder eine 3 (und dann eine 2 usw.) dazulegen.
- Es liegen u.a. 4 Zwillinge (2-2, 3-3, 6-6, 6-6) aus: Der Spieler darf jede 2, 3 und 6 passend dazulegen.
- Es liegen u.a. eine Viererfolge (8, 9, 10, 11) 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 15 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**).

x Karten einer Farbe  sind beliebige Zahlen derselben Farbe (z.B. **7-2-11-15** oder **12-13-4-8-1**).

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

Hinweis: Wird während einer Runde 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 einer Runde

Eine Runde endet sofort, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte auf seinen Ablagestapel wirft. Dieser Spieler darf nun als Bonus seine Levelkarte um zwei Level weiterschieben (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 auslegen konnten, verschieben ihre Levelkarte nicht, sie bleiben im gleichen Level.

Nun wird der linke Nachbar des Kartengebers neuer Geber. Er mischt die 98 Spielkarten neu und teilt wieder an jeden Spieler 10 Karten aus. Er deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen vor sich, als erste Karte seines Ablagestapels bereit. Danach beginnt sein linker Nachbar die nächste Runde...



Die Joker (5x)

Ein Joker kann für jede beliebige Zahl bzw. Farbe benutzt werden (nicht aber als Aussetzen-Karte). 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.



Die Aussetzen-Karten (3x)

Anstatt eine Karte (als dritte Aktion seines Zuges) auf den eigenen Ablagestapel abzuwerfen, darf ein Spieler auch eine Aussetzen-Karte (die er auf der Hand hat) vor einen beliebigen Mitspieler legen.

Kommt dieser Spieler dann an die Reihe, muss er aussetzen und darf als einzige Aktion seines gesamten Zuges die Aussetzen-Karte offen unter den Nachziehstapel schieben. Sobald im Laufe des Spiels die offene Aussetzen-Karte auftaucht, wird ein neuer Nachziehstapel gebildet (wie zuvor beschrieben).

Hinweis: Wird eine Aussetzen-Karte als letzte Handkarte abgelegt (= Ende der Runde), verfällt sie wirkungslos. Es ist nicht erlaubt, vor einem Spieler mehrere Aussetzen-Karten abzulegen.

Spielende

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

Ein Spieler gewinnt auch, wenn er sein 7. Level ausgelegt hat und die laufende Runde beendet. Dadurch überspringt er das 8. Level und schiebt seine Levelkarte auf den „Gewinn-Coin“.

Wer die Herausforderung sucht, kann mit der **Rückseite der Levelkarten** spielen (zwei Sternchen)! Diese 8 Level sind schwieriger, daher gilt hier folgende Sonderregel: Wer am Ende einer Runde in Level 5, 6, 7 oder 8 sein Level nicht auslegen konnte, darf bis zu 4 seiner Handkarten behalten und diese mit in die nächste Runde nehmen. Natürlich erhalten diese Spieler dann nur so viele neue Karten, bis sie 10 Handkarten haben.