

LEVEL 8

FÜR 2 – 6 SPIELER
AB 8 JAHREN

SPIELMATERIAL

101 Spielkarten:

90 Zahlen (1–15 in 6 Farben), 7 Joker, 4 Aussetzen, 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 („2 Dreierfolgen“) erscheint.



Ein Spieler wird zum ersten Geber bestimmt:

Er mischt die 101 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. 2 Dreierfolgen.*

Achtung: Es muss das ganze Level auf einmal ausgelegt werden! Es darf später nichts hinzugefügt werden (also z. B. nicht im 1. Level eine dritte Folge 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

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).

3. Zum Abschluss seines Zuges **muss** der Spieler 1 Karte abwerfen: Er legt eine beliebige Handkarte offen auf seinen Ablagestapel.

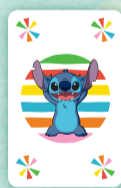
Hinweis: Wird während eines Durchgangs die letzte verdeckte Karte vom Nachziehstapel gezogen, gibt jeder Spieler alle Karten seines Ablagestapels bis auf die oberste Karte zurück (die weiterhin seinen Ablagestapel bildet). Die gesammelten Karten werden gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

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.

Nun wird der linke Nachbar des alten Gebers neuer Geber. Er mischt alle 101 Karten und teilt jedem Spieler 10 Karten aus und es startet ein neuer Durchgang.



DIE JOKER (7x)

Ein Joker kann für jede Zahl bzw. Farbe benutzt werden (nicht als „Aussetzen!“-Karte). In einem Level dürfen mehrere Joker benutzt werden. Es muss dabei klar erkennbar sein, wofür er benutzt wird. Ausliegende Joker dürfen nie ausgetauscht werden.



DIE „AUSSETZEN!“-KARTEN (4x)

Anstatt eine Karte als 3. Aktion seines Zuges auf den eigenen Ablagestapel abzuwerfen, darf ein Spieler eine „Aussetzen!“-Karte von seiner Hand vor einen Mitspieler legen, der nicht bereits eine solche Karte vor sich liegen hat.

Kommt dieser Spieler an die Reihe, muss er aussetzen. Er schiebt als einzige Aktion die „Aussetzen!“-Karte offen unter den Nachziehstapel. Sobald hier später eine offene „Aussetzen!“-Karte auftaucht, wird ein neuer Nachziehstapel gebildet (s.o.).

Hinweis: Wird eine „Aussetzen!“-Karte als letzte Handkarte abgelegt (= Durchgangsende), verfällt sie wirkungslos.

SPIELLENDE

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 das Stitch-Symbol der Levelkarte.

SCHWIERIGERE LEVEL

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

Es gilt folgende **Sonderregel**: Wer sich am Ende eines Durchgangs in Level 5, 6, 7 oder 8 befindet (orange unterlegte Nummerierung) und sein Level *noch nicht ausgelegt hat*, darf bis zu 4 Handkarten für den nächsten Durchgang behalten. So hat man eine höhere Wahrscheinlichkeit, sein Level zu schaffen. Diese Spieler erhalten nur so viele neue Karten, bis sie wieder 10 Handkarten haben.





LEVEL 8

AGES 8+
2 – 6 PLAYERS

WHAT'S IN THE BOX

- **101 Playing Cards:** 90 Number Cards – 6 color card suits numbered 1 – 15, 7 Joker Cards, 4 Skip! Cards
- 3 Description Cards
- 6 Level Cards
- 6 Level Indicators

Editors: Stefan Brueck, Valentin Koeberlein, Sophia Hägele
Design: Alan Echison

HOW TO WIN

The first player to reach Level 8 wins.

SET UP

Each player takes 1 Level card and 1 Level indicator. Players insert their Level cards into their Level indicators using the side of the card with 1 star ★. The 2 Runs of 3 (Level 1) should appear in the indicator window.



Choose a player to be the Lead Player. The Lead Player shuffles all 101 cards and deals **10 cards** to each player face down. Players take these cards into their hand and may look at them. The remaining cards are placed face down in the middle of the table to be used as a Draw pile.

The Lead Player reveals the top card from the Draw pile. This is the first card in the **Lead Player's personal Discard pile**. Each player will form a personal Discard pile over the course of the game (see illustration).



GAMEPLAY

Play moves clockwise. The player to the Lead Player's left begins and takes the following actions:

1. **Pick 1 card (required).** Player takes 1 card from the Draw pile or the top card from any player's Discard pile and adds it to their hand.
2. **Lay out a level (not required).** Player places all cards necessary to complete their current level in their display area, face up and visible to everyone. *For example, a player must lay out 2 Runs of 3 to complete the first level.*

Important: Players are not allowed to lay out cards that form an incomplete level. In addition, players are not permitted to add different combinations after their turn ends to levels they have already laid out, e.g., a player may not lay out a third Run of 3 later in the first level.

When a player has laid out a complete level, before the turn ends, this player may place their remaining cards on any player's laid out cards, including the player's own cards, according to card placement guidelines (see "Examples" below). The first player with no remaining cards in their hand ends the round and gains an end-of-round bonus (see "Ending the Round").

EXAMPLES:

- *Run of 3 (4, 5, 6): The player may add a 7 (followed by an 8, etc.) or a 3 (followed by a 2, etc.).*
- *4 Pairs (2-2, 3-3, 6-6, 6-6): The player may add any 2, 3, or 6.*
- *Run of 4 (8, 9, 10, 11) and 2 Pairs (3-3, 9-9): The player may place a 7 (followed by a 6, etc.) or a 12 (followed by a 13, etc.) or add any 3 or 9*

THE COMBINATIONS

Runs: cards with increasing numbers in any color (e.g. 4-5-6 or 8-9-10-11).

Note: there is no connection between 15 and 1!

Pairs, triples, etc.: cards with the same number (e.g. 4-4 or 9-9-9).

X cards of 1 color: cards of the same color (e.g. 7-2-9 or 12-7-4-8).

3. End the turn. To end the turn, the player **must** place any 1 card face up on top of their Discard pile.

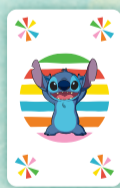
Note: When the last face-down card is removed from the Draw pile, or when a face-up Skip card appears in the Draw pile (see "The Skip! Card" below), players return all cards from their Discard piles except the face-up card from the top of their Discard pile. Reshuffle the returned cards and form a new Draw pile.

ENDING THE ROUND

The **round ends** as soon as a player has no cards remaining in their hand.

- ▶ This player receives a bonus and **advances their Level card up 2 levels**, skipping 1 level.
- ▶ Players who have laid out their levels before the round ends, but still have cards remaining in their hands, advance their Level cards up 1 level.
- ▶ Players who have not laid out their levels before the round ends keep their Level cards in place.

The player to the left of the Lead Player becomes the new Lead Player. The Lead Player shuffles all 101 cards and deals 10 cards to each player. A new round begins.



THE JOKER CARD (7x)

A Joker card can be substituted for any color or number (except a Skip! card). Several Joker cards can be used in any given level, but the player must clearly indicate how the Joker is being used. Players may never trade out Joker cards that have already been laid out.



THE SKIP! CARD (4x)

Instead of discarding a card at the end of their turn, a player may choose to play a Skip! card in front of any other player who does not already have a Skip! card placed in front of them.

On the "skipped" player's turn, they must discard the Skip! card by placing it – face up! – at the bottom of the Draw pile. When a Skip! card appears face up in the Draw pile, the pile is reshuffled.

Note: When a Skip! card is discarded as the last card of a hand (the end of a round), its function is ignored.

WINNING THE GAME

The first player who lays out cards for Level 8 wins the game. The player is not required to place or discard the remaining cards.

The game can also be won by a player who has laid out Level 7 and placed all remaining cards first.

In both cases the winner will advance the Level indicator to the Stitch symbol.

ADVANCED VERSION

Players may use the "difficult" variation of the Level cards, denoted by 2 stars.

Note: For levels 5 – 8 of the 2 star side (level indicated in orange), players who have not laid out their levels can keep up to 4 cards for the next round. This increases a player's chances of reaching the next level. These players are only dealt enough cards to total 10 cards.

