

LEVEL 8

**POUR 2 À 6 JOUEURS
À PARTIR DE 8 ANS**

CONTENU

101 cartes de jeu :

90 cartes numérotées (de 1 à 15 en 6 couleurs), 7 Jokers, 4 cartes « Passe » ; 3 cartes Aide de jeu double face ; 6 cartes Niveaux double face ; 6 indicateurs de niveau.

Remarque : Pour une meilleure visibilité, à chaque couleur correspond une forme.

BUT DU JEU

Après plusieurs manches, le premier joueur* à constituer et poser les combinaisons du 8^e niveau remporte la partie.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une carte Niveaux et un indicateur. Il glisse la carte Niveaux avec 1 étoile ★, de manière à ce que le 1^{er} niveau (« 2 suites de 3 cartes ») apparaisse dans la fenêtre.



Un joueur est désigné pour être le premier donneur : il mélange les 101 cartes et en distribue 10 à chacun. Les cartes restantes forment la pioche au milieu de la table.

Le donneur retourne ensuite la carte supérieure de la pioche et la pose devant lui, face visible. Elle constitue la première carte de sa **pile de défausse personnelle**. Au cours de la partie, chacun formera sa défausse (voir illustration).

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur assis à gauche du donneur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur :

1. **doit** d'abord piocher 1 carte : soit la carte supérieure de la pioche, soit celle de la pile de défausse de son choix.
2. **peut** ensuite poser ses combinaisons : il étale alors bien en évidence devant lui toutes les cartes nécessaires pour la réalisation de son niveau actuel. Ex. : Au 1^{er} niveau, il doit poser 2 suites de 3 cartes.

Attention : Il faut poser toutes les combinaisons nécessaires d'un seul coup ! Il est interdit d'en ajouter par la suite (Ex. : au 1^{er} niveau, une 3^e suite) !

Dès qu'un joueur a posé les combinaisons nécessaires, il peut désormais ajouter d'autres cartes de sa main à celles déjà posées sur la table. Il peut compléter aussi bien ses combinaisons que celles de ses adversaires. Le but est ainsi de se débarrasser le premier de toutes les cartes de sa main pour bénéficier du **bonus** (voir « Fin d'une manche »).

EXEMPLES DE POSE :

Suite de 3 cartes (4, 5, 6) : Le joueur peut y ajouter un 7 (puis un 8...) et/ou un 3 (puis un 2...).

• 4 paires (2-2, 3-3, 6-6, 6-6) : Le joueur peut y ajouter respectivement n'importe quels 2, 3 et 6.

• Suite de 4 cartes (8, 9, 10, 11) et 2 paires (3-3, 9-9) : Le joueur peut y ajouter un 7 (puis un 6...) et/ou un 12 (puis un 13...) et/ou n'importe quels 3 et 9.

LES COMBINAISONS POSSIBLES

Suite : Plusieurs cartes de valeurs consécutives, de n'importe quelles couleurs (ex. : 4-5-6 ou 8-9-10-11). (Remarque : 15 et 1 ne se suivent pas !)

Paire, brelan, ... : Plusieurs cartes de même valeur (ex. : 4-4 ou 9-9-9).

Couleur : Plusieurs cartes de n'importe quelles valeurs mais de même couleur (ex. : 7-2-9 ou 12-7-4-8).

3. Pour finir son tour, le joueur **doit** se défausser d'1 carte : il place une carte au choix de sa main sur sa pile de défausse

Remarque : Si un joueur prend la dernière carte de la pioche au cours d'une manche, chacun redonne toutes les cartes de sa pile de défausse exceptée la carte du dessus (qui continue de représenter sa défausse). Les cartes ainsi rendues sont mélangées et forment la nouvelle pioche.

FIN D'UNE MANCHE

Une **manche prend immédiatement fin** dès qu'un joueur s'est défaussé de sa **dernière carte en main sur sa pile**.

- ▶ En **bonus**, ce joueur gagne le droit de **monter sa carte de 2 niveaux**, et **saute ainsi** un niveau.
- ▶ Tous les autres joueurs qui ont également posé les combinaisons de leur niveau montent leur carte d'un niveau.
- ▶ Les joueurs qui n'ont pas réussi leur niveau ne font rien.

Le joueur à gauche de l'ancien donneur devient le nouveau donneur. Il mélange les 101 cartes et en distribue de nouveau 10 à chacun. Son voisin de gauche entame la manche suivante...



LES JOKERS (7x)

Un Joker remplace n'importe quelle valeur ou couleur (mais pas une carte « Passe »). Il est permis d'utiliser plusieurs Jokers par niveau. Pour chaque Joker utilisé, la carte qu'il remplace doit être évidente. Une fois posé, un Joker ne peut plus être échangé.



LES CARTES « PASSE » (4x)

Au lieu de se défausser d'une carte lors de sa 3^e action, un joueur peut jouer une carte « Passe » de sa main devant le joueur de son choix, à condition que celui-ci n'en ait pas déjà une.

Lorsque viendra son tour de jeu, celui-ci devra, comme seule action, remettre la carte « Passe » sous la pioche, face visible. Dès qu'une carte « Passe », face visible, apparaîtra, les joueurs reconstitueront une nouvelle pioche (voir plus haut).

Remarque : Si la dernière carte d'un joueur est une carte « Passe » (= fin de la manche), son effet est ignoré.

FIN DE LA PARTIE

Un joueur gagne **immédiatement** la partie s'il pose toutes les combinaisons nécessaires au **niveau 8** (il n'a pas besoin de se débarrasser des cartes qu'il lui reste en main !). Un joueur gagne également s'il a posé les combinaisons de son niveau 7 et s'il termine également la manche en cours.

Dans les deux cas, le vainqueur monte son indicateur de niveau jusqu'à Stitch.

POUR DES PARTIES PLUS CORSÉES

Il est aussi possible de jouer avec le verso des cartes Niveaux (2 étoiles). Les **règles particulières** sont alors les suivantes : tout joueur qui se trouve au niveau 5, 6, 7 ou 8 (nombres oranges) à la fin d'une manche et n'a pas encore posé ses combinaisons peut garder jusqu'à 4 cartes en main pour la prochaine manche.

Il augmente ainsi ses chances de réussir son niveau. Ces joueurs ne reçoivent que le nombre nécessaire de nouvelles cartes pour compléter leur main à 10.



LEVEL 8

**VOOR 2 – 6 SPELERS
VANAF 8 JAAR**

SPELMATERIAAL

101 speelkaarten:

90 getallen (1 – 15 in 6 kleuren), 7 jokers, 4 beurt overslaan, 3 dubbelzijdige uitlegkaarten, 6 dubbelzijdige levelkaarten, 6 levelwijzers
Let op: voor een betere herkenbaarheid heeft iedere kleur ook een eigen vorm gekregen.

DOEL VAN HET SPEL

Wie over meerdere rondes als eerste de combinaties van de 8 levels verzamelt en uitlegt, wint.

VOORBEREIDING

Iedere speler* krijgt een levelkaart en een levelwijzer en schuift de levelkaart met 1 ster ★ zo, dat in het venster het eerste level ("2 reeksen van drie") verschijnt.

**De mannelijke verwijswaarden worden uitsluitend gebruikt om de leesbaarheid te vergroten en worden in alle gevallen bedoeld als genderneutraal.*



Een speler wordt aangewezen als de eerste geveer: hij schudt de 101 speelkaarten en verdeelt blind **10 kaarten** aan iedere speler. De rest wordt als blinde trekstapel in het midden op tafel gelegd.

De geveer draait de bovenste kaart van de trekstapel om en legt deze open voor zich neer. Dat is de eerste kaart van zijn **persoonlijke aflegstapel**. In de loop van het spel zal ook iedere andere speler zijn aflegstapel gaan vormen (zie afbeelding).



SPELVERLOOP

De speler links van de geveer begint. Daarna gaat het spel verder met de klok mee. Voor de speler die aan de beurt is geldt:

1. Eerst **moet** hij 1 kaart pakken: of de bovenste kaart van de blinde trekstapel of de bovenste kaart van een willekeurige aflegstapel.
2. Daarna **kan** hij zijn level uitleggen: daarvoor legt hij alle benodigde kaarten van zijn actuele level open en voor iedereen zichtbaar voor zich neer. *In het 1^e level zijn dat bv. 2 reeksen van drie.*

Let op: het hele level moet in één keer worden uitgelegd! Er mag later niets worden toegevoegd (dus bv. in het 1^e level een derde reeks uitleggen)!

Zodra een speler zijn level heeft uitgelegd, mag hij direct nog meer handkaarten aanleggen die passen aan al uitgelegde kaarten. Dit geldt voor eigen uitgelegde levels als ook voor levels van andere spelers. Het doel hierbij: alle overige handkaarten als eerste kwijt te raken, alleen zo kun je de **bonus** winnen (zie "Einde van een ronde").

AANLEG-VOORBEELDEN:

- *Reeksen van drie (4, 5, 6): de speler mag een 7 (en dan een 8 enz.) en/of een 3 (en dan een 2 enz.) aanleggen.*
- *4 tweelingen (2-2, 3-3, 6-6, 6-6): de speler mag iedere 2, 3 en 6 aanleggen.*
- *Reeksen van vier (8, 9, 10, 11) en 2 tweelingen (3-3, 9-9): de speler mag een 7 (en dan een 6 enz.) en/of een 12 (en dan 13 enz.) resp. iedere 3 en 9 aanleggen.*

DE COMBINATIES

Reeksen: Kaarten met opeenvolgende getallen in een willekeurige kleur (bv. 4-5-6 of 8-9-10-11).

Let op: er is geen verbinding tussen 15 en 1!

Tweelingen, drielingen enz.: kaarten met dezelfde waarde (bv. 4-4 of 9-9-9).

X kaarten van een kleur: willekeurige getallen van dezelfde kleur (bv. 7-2-9 of 12-7-4-8).

3. Als afsluiting van zijn beurt **moet** de speler 1 kaart weggooien: hij legt een willekeurige handkaart open op zijn aflegstapel.

Let op: Wordt tijdens een ronde de laatste blinde kaart van de trekstapel gepakt, dan geeft iedere speler alle kaarten van zijn aflegstapel behalve de bovenste kaart terug (die nu zijn aflegstapel vormt). De verzamelde kaarten worden geschud en als nieuwe trekstapel klaargelegd.

EINDE VAN EEN RONDE

Als een speler zijn **laatste handkaart op zijn aflegstapel** gooit, **eindigt de ronde direct**.

- ▶ Deze speler mag nu als **bonus zijn levelkaart twee levels verder schuiven en slaat daarmee een level over**.
- ▶ Andere spelers met uitgelegde levels schuiven hun levelkaart een level verder.
- ▶ Spelers die hun level niet hebben uitliggen, doen niets.

Nu wordt de linker buur van de laatste geveer de nieuwe geveer. Hij schudt alle 101 kaarten, geeft iedere speler 10 kaarten en een nieuwe ronde begint.



DE JOKERS (7x)

Een joker kan voor ieder getal resp. iedere kleur worden gebruikt (niet als "beurt overslaan"-kaart!). In een level mogen meerdere jokers worden gebruikt. Het moet daarbij wel duidelijk zijn waarvoor hij wordt gebruikt. Uitliggende jokers mogen niet worden geruild.



DE "BEURT OVERSLAAN!"-KAARTEN (4x)

In plaats van een kaart als 3^e actie van zijn beurt op de eigen aflegstapel te gooien, mag een speler een "beurt overslaan!"-kaart uit zijn hand voor een andere speler leggen, die nog niet zo'n kaart voor zich heeft liggen.

Als deze speler aan de beurt is, moet hij een beurt overslaan. Hij schuift als enige actie de "beurt overslaan!"-kaart open onder de trekstapel. Zodra hier later een open "beurt overslaan!"-kaart opduikt, wordt een nieuwe trekstapel gemaakt (zie boven).

Let op: wordt een "beurt overslaan!"-kaart als laatste handkaart afgelegd (= einde van een ronde), dan vervalt deze zonder gevolgen.

EINDE VAN HET SPEL

Een speler wint **direct**, als hij zijn 8^e level uitlegt (hij hoeft de overige handkaarten niet kwijt te raken).

Een speler wint ook, als hij zijn 7^e level heeft uitgelegd en de lopende ronde beëindigt.

In beide gevallen zet de winnaar zijn levelwijzer op het Stitch-symbool van de levelkaart.

MOEILIKERE LEVELS

Wie wil, kan met de moeilijkere zijde van de levelkaarten (2 sterren) spelen.

De volgende **speciale regels** gelden: Wie zich aan het einde van een ronde in level 5, 6, 7 of 8 bevindt (nummering met oranje achtergrond) en zijn level **nog niet heeft uitgelegd**, mag tot 4 handkaarten voor de volgende ronde houden. Zo heb je meer kans om je level te halen. Deze spelers krijgen dan zo veel nieuwe kaarten tot ze weer 10 handkaarten hebben.

