

LEVEL 8

MATERIALE DI GIOCO

101 carte: 90 numeri (1-15 in 6 colori), 7 jolly, 4 carte "Salta un turno", 3 carte esplicative a doppia faccia, 6 carte livello a doppia faccia, 6 indicatori di livello

Nota: per facilitarne il riconoscimento, ogni colore ha una forma propria.

SCOPO DEL GIOCO

Vince chi per primo* raccoglie e mette in tavola le combinazioni degli 8 livelli in più mani di gioco.

* La forma del maschile viene utilizzata esclusivamente ai fini di una migliore leggibilità, ma è in ogni caso da intendersi neutra rispetto al genere.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve una carta livello e un indicatore di livello da inserire sul lato con una stella ★ della carta livello, così da lasciare in vista il primo livello ("due scale da tre numeri").



A un giocatore è assegnato il ruolo di primo mazziere: mescola le 101 carte e distribuisce **10 carte** coperte a ciascun giocatore. Il resto viene messo coperto al centro del tavolo e sarà il mazzo da cui pescare.

Il mazziere gira la prima carta del mazzo e la mette scoperta davanti a sé. Questa sarà la prima carta della **sua** pila degli scarti. Nel corso del gioco anche gli altri giocatori formeranno la propria pila degli scarti, vedi illustrazione.

COME SI GIOCA

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere, quindi si prosegue in senso orario. Il giocatore di turno procede in questo modo:

1. Per prima cosa **deve** pescare una carta: può prendere o la prima carta del mazzo oppure la prima carta da una qualsiasi pila degli scarti.
2. A questo punto **può** depositare sul tavolo la combinazione di carte del suo livello: a tal fine dispone davanti a sé e ben visibili tutte le carte necessarie per completare il livello. Il 1° livello prevede ad esempio due scale da tre numeri.

Attenzione: le carte del livello devono essere depositate tutte in una volta sola! Non si possono aggiungere altre carte in un momento successivo (ad esempio una terza scala nel 1° livello)!

Appena un giocatore ha depositato il suo livello, può aggiungere altre carte a quelle già poste sul tavolo. Questo vale sia per i propri livelli che per quelli degli altri giocatori. L'obiettivo è sbarazzarsi per primi di tutte le carte che si hanno in mano, e questo è l'unico modo per ottenere il **bonus** (vedi "Fine di un turno").

ESEMPI DI AGGIUNTA:

- Scala di tre (4, 5, 6): il giocatore può aggiungere un 7 (e poi un 8 ecc.) e/o un 3 (e poi un 2 ecc.).
- 4 coppie (2-2, 3-3, 6-6, 6-6): il giocatore può aggiungere un 2, un 3 o un 6.
- Scala di quattro (8, 9, 10, 11) e due coppie (3-3, 9-9): il giocatore può aggiungere un 7 (e poi un 6 ecc.) e/o un 12 (e poi un 13 ecc.) o un 3 e un 9.

LE COMBINAZIONI

Sequenze: carte con numeri consecutivi di qualsiasi colore (es. 4-5-6 o 8-9-10-11).

Nota: non si possono attaccare insieme il 15 e l'1!

Coppie, tris ecc.: Carte dello stesso valore (es. 4-4 o 9-9-9).

X carte di un colore: qualsiasi numero dello stesso colore (es. 7-2-9 o 12-7-4-8).

3. Alla fine del suo turno, il giocatore deve scartare una carta: per fare ciò mette una carta qualsiasi scoperta sulla sua pila degli scarti.

Nota: se durante un turno viene pescata l'ultima carta dal mazzo, i giocatori riconsegnano tutte le carte della propria pila degli scarti tranne la prima carta (che continua a costituire la pila degli scarti). Le carte riconsegnate vengono mescolate e formeranno il nuovo mazzo da cui pescare.

FINE DI UN TURNO

Appena un giocatore scarta l'ultima carta che ha in mano mettendola sulla sua pila degli scarti, il turno termina subito.

- ▶ Come bonus, il giocatore può spostare in alto la sua carta livello di due livelli e quindi saltare un livello.
- ▶ Anche gli altri giocatori con un livello completato spostano la propria carta di un livello.
- ▶ I giocatori che non hanno completato il loro livello non fanno nulla.

Ora il giocatore alla sinistra del mazziere precedente diventa il nuovo mazziere. Mescola tutte le 101 carte e distribuisce 10 carte a ciascun giocatore, iniziando così un nuovo turno.



I JOLLY (7x)

Un jolly sostituisce qualsiasi numero o colore (tranne la carta "Salta un turno"). In un livello possono essere utilizzati più jolly. L'importante è dichiarare che carta sostituiscano esattamente. I jolly utilizzati non possono essere scambiati.



LE CARTE "SALTA UN TURNO" (4x)

Invece di scartare una carta come terza azione del proprio turno disponendola sulla propria pila degli scarti, un giocatore può anche giocare una carta "Salta un turno" che ha in mano mettendola davanti a un altro giocatore, se non ha già questa carta davanti a sé.

Quando arriva il turno di questo giocatore, dovrà passare. L'unica cosa che può fare è mettere la carta "Salta un turno" scoperta sotto il mazzo. Non appena uscirà di nuovo una carta "Salta un turno", si formerà un nuovo mazzo (vedi sopra).

Nota: se una carta "Salta un turno" viene scartata come ultima carta in mano (= fine del turno), la carta non ha alcun effetto.

FINE DEL GIOCO

Un giocatore vince subito appena completa il suo 8° livello (non ha bisogno di sbarazzarsi delle carte che ha ancora in mano!). Un giocatore vince anche se completa il 7° livello e chiude il turno in corso. In entrambi i casi, il vincitore posiziona il suo indicatore di livello sul simbolo di Stitch della propria carta livello.

LIVELLI PIÙ DIFFICILI

Chi vuole, può giocare con il lato più difficile delle carte livello (due stelle). Si applica la seguente **regola speciale:** se alla fine del turno ci si trova al livello 5, 6, 7 o 8 (numeri arancioni) e non si è ancora completato il livello, si possono tenere in mano fino a quattro carte per la mano successiva. Così si ha una maggiore probabilità di raggiungere il proprio livello.

A questi giocatori vengono distribuite nuove carte finché non hanno di nuovo 10 carte in mano.



LEVEL 8

**PARA 2 – 6 JUGADORES
A PARTIR DE 8 AÑOS**

MATERIAL DE JUEGO

101 cartas de juego: 90 números (del 1 al 15 en 6 colores), 7 comodines, 4 «saltos de turno»; 3 cartas explicativas de doble cara; 6 cartas de nivel de doble cara; 6 marcadores de nivel

Nota: Para facilitar su reconocimiento, cada color tiene asignada una forma propia.

OBJETIVO DEL JUEGO

Gana el primero* que consiga reunir y depositar en la mesa las cartas para las combinaciones de los 8 niveles al cabo de varias rondas.

* La forma lingüística del masculino genérico tiene el único fin de mejorar la legibilidad y debe entenderse en todos los casos como neutro desde el punto de vista del género.

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Cada jugador recibe una carta de nivel y un marcador de nivel. Luego desliza el marcador por la carta de nivel con una estrella ★ de tal forma que se vea por la ventana el primer nivel («dos escaleras de tres números»).



A un jugador se le asigna el papel del primer repartidor: este baraja las 101 cartas y reparte **10 cartas** boca abajo a cada jugador. El resto de cartas se dejan apiladas boca abajo para formar el mazo para robar. El repartidor destapa la primera carta del mazo para robar y la deja boca arriba delante de sí mismo. Esta será la primera carta de su **pila de descartes personal**. En el transcurso de la partida, los demás jugadores también formarán cada uno su propia pila de descartes (ver ilustración).

DESARROLLO DEL JUEGO

Empieza el jugador a la izquierda del repartidor y después se sigue jugando por turnos en sentido horario. El jugador de turno debe proceder de la siguiente forma:

1. En primer lugar **debe** robar una carta: puede coger o la primera carta del mazo para robar o bien la primera carta de una pila de descartes cualquiera.
2. Después **puede** depositar en la mesa la combinación de cartas para su nivel: para ello pone delante de sí mismo y bien visibles *todas* las cartas necesarias para completar el nivel. *El nivel 1 consiste, por ejemplo, en dos escaleras de tres números.*

Atención: ¡Las cartas para completar el nivel deben depositarse todas al mismo tiempo! ¡No se pueden añadir cartas adicionales posteriormente (por ejemplo, en el nivel 1 no se puede añadir una tercera escalera)!

Una vez que un jugador ha depositado su nivel, este puede añadir otras cartas a las combinaciones ya colocadas en la mesa, tanto las de los niveles propios como las de los niveles de los demás jugadores. El objetivo es ser el primero en deshacerse de todas las cartas que se tienen en la mano, ya que solo así se obtiene la **recompensa** de fin de ronda (ver «Fin de una ronda»).

EJEMPLOS DE CÓMO AÑADIR CARTAS:

- Escalera de tres números (4, 5, 6): El jugador puede añadir un 7 (y después un 8, etc.) y/o un 3 (y después un 2, etc.).
- 4 parejas (2-2, 3-3, 6-6, 6-6): El jugador puede añadir un 2, un 3 o un 6.
- Escalera de cuatro números (8, 9, 10, 11) y dos parejas (3-3, 9-9): El jugador puede añadir un 7 (y después un 6, etc.) y/o un 12 (y después un 13, etc.) o un 3 y un 9.

LAS COMBINACIONES

Escaleras: Cartas con números consecutivos de cualquier color (ej.. 4-5-6 o 8-9-10-11).

Nota: ¡Al 15 no le sigue el 1, así que no se pueden poner juntos!

Parejas, tríos, etc.: Cartas del mismo valor (ej. 4-4 o 9-9-9).

X cartas de un color: Cartas del mismo color de cualquier valor (ej. 7-2-9 o 12-7-4-8).

3. Al final de su turno, el jugador **debe** descartar una carta: para ello, pone una carta cualquiera boca arriba sobre su pila de descartes.

Nota: Cuando durante una ronda se roba ya la última carta del mazo para robar, los jugadores deben devolver todas las cartas de su pila de descartes, excepto la primera de arriba (que seguirá formando su pila de descartes). Las cartas devueltas se barajan y se forma con ellas un nuevo mazo para robar.

FIN DE UNA RONDA

En cuanto un jugador descarta **la última carta de su mano dejándola en su pila de descartes, la ronda termina inmediatamente.**

- ▶ Como recompensa, el jugador puede avanzar en su carta de nivel dos niveles, saltándose así un nivel.
- ▶ Los demás jugadores que hayan depositado un nivel también avanzan en su propia carta un nivel.
- ▶ Los jugadores que no han depositado su nivel no hacen nada.

Ahora el jugador a la izquierda del repartidor anterior se convierte en el nuevo repartidor. Este baraja las 101 cartas y reparte 10 cartas a cada jugador, empezando así una nueva ronda.



LOS COMODINES (7x)

Un comodín se puede utilizar para reemplazar cualquier número o color (pero no como carta «salto de turno»). Se pueden utilizar varios comodines en un mismo nivel. Al utilizarlo, debe quedar claro qué número o color está reemplazando. Una vez depositado en la mesa, el comodín no se puede intercambiar por otra carta.



LAS CARTAS «SALTO DE TURNO» (4x)

En vez de descartar una carta en la propia pila de descartes como tercera acción de su turno, un jugador también puede jugar una carta «salto de turno» de su mano poniéndola delante de cualquier otro jugador que no tenga todavía ninguna carta de este tipo delante de sí mismo.

Cuando llegue el turno de ese jugador, este tendrá que pasar turno. Lo único que podrá hacer es poner la carta «salto de turno» boca arriba debajo del mazo para robar. En cuanto aparezca de nuevo una carta «salto de turno» boca arriba en el mazo, habrá que formar un nuevo mazo para robar (ver arriba).

Nota: Si una carta «salto de turno» es descartada como última carta de la mano (=fin de la ronda), la carta no produce ningún efecto.

FIN DEL JUEGO

Un jugador gana **inmediatamente** en cuanto completa su **nivel 8** (¡no necesita deshacerse de las cartas que aún le queden en la mano!). Un jugador también gana si completa su nivel 7 y pone fin a la ronda en curso. En ambos casos, el ganador debe posicionar su marcador de nivel sobre el símbolo de Stitch de su propia carta de nivel.

NIVELES MÁS DIFÍCILES

Quien lo desee puede jugar con la cara más difícil de las cartas de nivel (dos estrellas). Se aplicará la siguiente **regla especial:** si al final de la ronda un jugador se encuentra en el nivel 5, 6, 7 u 8 (números naranjas) y *no ha completado aún el nivel que le toca*, puede quedarse en la mano hasta cuatro cartas para la ronda siguiente. Así tendrá más posibilidades de completar ese nivel. A ese jugador se le reparten también cartas nuevas, pero solo hasta que tenga otra vez 10 cartas en la mano.

