



MATERIALE DI GIOCO

101 carte da gioco: 90 numeri (1–15 in 6 colori), 7 jolly, 4 carte “Salta un turno”, 3 carte esplicative a doppia faccia, 6 carte di 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 di livello e un indicatore di livello da inserire sul lato con una stella della carta di livello, così da lasciare in vista il primo livello („due scale da tre numeri“).



A un giocatore è assegnato il ruolo di primo mazziniere: 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 mazziniere gira la prima carta del mazzo e la mette scoperta davanti a sé. Questa sarà la prima carta del **suo** mazzo degli scarti. Nel corso del gioco anche gli altri giocatori formeranno il proprio mazzo degli scarti, vedi illustrazione.



COME SI GIOCA

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziniere, 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 coperto oppure la prima carta da un qualsiasi mazzo 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 sul suo mazzo degli scarti.

Nota: se durante un turno viene pescata dal mazzo l'ultima carta coperta, i giocatori riconsegnano tutte le carte del proprio mazzo degli scarti tranne la prima carta (che continua a costituire il mazzo 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 sul suo mazzo delle carte scartate, il turno termina subito.**

- ▶ **Come bonus, il giocatore può spostare 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 mazziniere precedente diventa il nuovo mazziniere. 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 sul proprio mazzo 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 per la pesca (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 raggiunge il suo 8° livello (non ha bisogno di sbarazzarsi delle carte che ha ancora in mano!). Un giocatore vince anche se raggiunge il 7° livello e termina il turno in corso. In entrambi i casi, il vincitore posiziona il suo indicatore di livello sulla medaglia d'oro della propria carta di livello.

LIVELLI PIÙ DIFFICILI

Chi vuole, può giocare con il lato più difficile delle carte di 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.

Suggerimento: per variare ancora di più il gioco, mischiate nel mazzo le **carte speciali di Level 8 Master!** Chi vuole, può aggiungere direttamente **tutte** le carte di **Level 8 Master** in modo da poter rimescolare meno spesso!





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 weggoeien: 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 de medaille 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.

Tip: Voor nog meer afwisseling schud je gewoon de **speciale kaarten** uit Level 8 Master mee in de kaartenstapel! En als je wilt, kun je meteen **alle speelkaarten uit Level 8 Master** in het spel doen – zo hoef je niet zo vaak opnieuw te schudden!

