

# LEVEL 8

MASTER

VOOR 2 – 6 SPELERS VANAF 10 JAAR

Redactie: Stefan Brück, Valentin Köberlein  
Design: Chiara Bellavite, KniffDesign (Handleiding)

NL

## SPELMATERIAAL

**111 speelkaarten:** 90 getallen (1 – 15 in 6 kleuren), 12 jokers, 9 speciale kaarten, 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 ("4 tweelingen") verschijnt.

*\*De mannelijke verwijzwoorden 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 1e level zijn dat bv. 4 tweelingen.*

**Let op: het hele level moet in één keer worden uitgelegd! Er mag later niets worden toegevoegd** (dus bv. in het 1e level een vijfde tweeling 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.
- Kleurenreeks van drie (6, 7, 8): de speler mag een rode 9 (en dan een rode 10 enz.) en/of een rode 5 (en dan een rode 4 enz.) aanleggen. Getallen van een andere kleur zijn niet toegestaan!

## 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).

**Kleurreeksen:** kaarten met opeenvolgende getallen in één kleur (bv. 4-5 of 10-11-12).

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.

**Let op:** Voor de levels 5, 6, 7 of 8 (nummering met oranje achtergrond) geldt aan het einde van de ronde de volgende **speciale regel**: wie zich in level 5 – 8 bevindt en zijn level *nog niet heeft uitgelegd*, mag tot vier handkaarten voor de volgende ronde houden. Zo verhoog je je kansen, je level te halen. Deze spelers krijgen dan zo veel nieuwe kaarten tot ze weer 10 handkaarten hebben.

Nu wordt de linker buur van de laatste geveer de nieuwe geveer. Hij schudt alle 111 kaarten, geeft iedere speler 10 kaarten en een nieuwe ronde begint.



### DE JOKERS (12×)

Er zijn drie verschillende jokers: 1–5, 6–10 en 11–15 (ieder 4×). Een joker kan voor ieder getal resp. kleur in zijn getallenbereik worden gebruikt. Voor een level mogen ook meerdere jokers worden gebruikt. Er moet daarbij duidelijk zijn waarvoor hij gebruikt wordt. Uitliggende jokers mogen niet worden geruild.

## DE SPECIALE KAARTEN

In plaats van een kaart als 3<sup>e</sup> actie van zijn beurt op de eigen aflegstapel te gooien, mag een speler ook een speciale kaart uitspelen. Daarna eindigt zijn beurt zoals gewoonlijk.



**“DIE PAK IK” (2×)** – Wie deze kaart uitspeelt, schuift deze open onder de trekstapel. Iedere speler moet met de klok mee 3 van zijn handkaarten open uitleggen. De uitspeler *kan* vervolgens 1 van de opengelegde kaarten in de hand nemen (hij heeft nu 1 kaart meer!). De “bestolen” speler moet dan de bovenste kaart van de trekstapel als vervanging pakken. Niet “gestolen” kaarten worden vervolgens door de spelers weer in de hand genomen.

**Let op:** Als een speler geen drie kaarten meer in z'n hand heeft, dan legt hij al zijn handkaarten open neer.



**“DIE RUIL IK” (3×)** – Wie deze kaart uitspeelt, schuift deze open onder de trekstapel. De speler mag nu tot 3 van zijn handkaarten, één voor één, in willekeurige volgorde, op zijn aflegstapel leggen. Vervolgens pakt hij van de trekstapel (niet van open aflegstapels!) net zo veel kaarten als hij heeft afgelegd.



**“DIE HOUD IK” (4×)** – Wie deze kaart uitspeelt, legt deze tot aan het einde van de ronde open voor zich neer. Als de ronde eindigt, mag deze speler tot 3 van zijn handkaarten houden, dus in de volgende ronde meenemen. Dit geldt echter alleen, als hij zijn level nog niet heeft uitliggen (zie “einde van een ronde”). Bij spelers die aan het einde van een ronde hun level hebben uitliggen, vervallen deze kaarten gewoon.

“De houd ik”-kaarten mogen ook meermaals voor een speler uitliggen en hebben een overeenkomstig meervoudig effect. De gekozen kaarten mogen extra bij de 4 kaarten die in level 5–8 sowieso behouden mogen worden, in de hand blijven.

**Voorbeeld:** de ronde eindigt. Een speler heeft 2 “Die houd ik”-kaarten voor zich liggen en bevindt zich in level 7, heeft deze echter niet uitgelegd. Hij mag nu tot 10 van zijn handkaarten (4 + 3 + 3) meenemen naar de volgende ronde en overeenkomstig minder nieuwe handkaarten krijgen.

**Let op:** Wordt een speciale kaart als laatste handkaart afgelegd (= einde van de ronde), dan vervalt deze.

## EINDE VAN HET SPEL

Een speler wint **meteen**, als hij zijn 8<sup>e</sup> level uitlegt (hij hoeft de overige handkaarten niet kwijt te raken). Een speler wint ook, als hij zijn 7<sup>e</sup> 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 8 levels van de levelkaarten (2 sterren) spelen.

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