

LEVEL[®] 8

Das Kartenspiel für 2–6 Spieler ab 8 Jahren

Redaktion: Stefan Brück
Illustration: Arthur Wagner • Design: Buck Design, DE Ravensburger

Spielmaterial

99 Spielkarten, bestehend aus 90 Zahlenkarten (1-15 in 6 Farben), **6 Jokern**
und **3 „Aussetzen!“-Karten**
6 Levelkarten
6 Levelanzeiger

Bitte beachten: Vor dem ersten Spiel müssen die Levelanzeiger mit einem Papier- oder Teppichmesser *vorsichtig* an den zwei gestrichelten Linien eingeschnitten werden.

Spielziel

Jeder Spieler versucht, verteilt über mehrere spannende Durchgänge, die Kartenkombinationen für seine acht Level so schnell wie möglich zu sammeln und auszulegen.

Wer das als Erster schafft, gewinnt.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Levelkarte und einen Levelanzeiger. Er schiebt die Levelkarte so in seinen Levelanzeiger, dass im Fenster das erste Level („2 Dreierfolgen“) zu sehen ist (siehe Abb. links).

Ein Spieler wird zum ersten Geber bestimmt: Er mischt die 99 Spielkarten gut und verteilt dann verdeckt, einzeln reihum, an jeden Spieler (auch an sich) 10 Karten. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

Danach deckt der Geber die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen so neben den Nachziehstapel, dass sie zu ihm hin zeigt. Das ist die erste Karte seines *persönlichen* Ablagestapels.

Im Lauf des Spiels wird auch jeder andere Spieler seinen eigenen Ablagestapel bilden, immer in seine jeweilige Richtung zeigend (siehe Abb. rechts).



Spielverlauf

Der Spieler links vom Geber beginnt. Danach verläuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Für den Spieler am Zug gilt:

- 1.) Zuerst **muss** er *eine* Karte aufnehmen: entweder die oberste Karte vom 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 ist nicht erlaubt, nur Teile des Levels (also z.B. im 1. Level nur eine statt beider Dreierfolgen) auszulegen. Ebenso darf man seinem Level niemals weitere „Teilaufgaben“ zufügen (also z.B. im 1. Level eine dritte Folge auslegen).

Sobald ein Spieler sein Level ausgelegt hat, darf er weitere Handkarten passend an bereits ausgelegte Karten anlegen. Dies darf er sowohl bei seinen eigenen Karten tun, wie auch bei denen seiner Mitspieler. Das gilt ab dem Moment, in dem er seine Karten auslegt, und für alle seine weiteren Züge des *laufenden* Durchgangs.

Sein Ziel hierbei ist, seine restlichen Handkarten so schnell wie möglich anzulegen, denn nur so kann er den **Bonus** einstreichen (siehe „Ende eines Durchgangs“).

Beispiele:

- Es liegt u.a. eine Dreierfolge (4, 5, 6) aus: Der Spieler darf eine 7 (und dann eine 8 usw.) und/oder eine 3 (und dann eine 2 usw.) dazulegen.
- Es liegen u.a. 4 Zwillinge (2-2, 3-3, 6-6, 6-6) aus: Der Spieler darf jede 2, 3 und 6 passend dazulegen.
- Es liegen u.a. eine Viererfolge (8, 9, 10, 11) und zwei Zwillinge (3-3, 9-9) aus: 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.

Wer als Erster alle 8 Level schafft, gewinnt

Pro Spieler:
10 Handkarten

1.) Zuerst eine Karte aufnehmen – vom Nachziehstapel oder einem der Ablagestapel (**Muss!**)

2.) Eigenes Level – stets komplett! – auslegen (**Kann!**)

Die Kombinationen

Folgen sind mehrere Karten mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen in beliebiger Farbe (wie z.B. **4-5-6** oder **8-9-10-11**).

Hinweis: Zwischen 15 und 1 gibt es keine Verbindung!

Zwillinge, Drillinge usw. sind mehrere Karten mit demselben Wert (wie z.B. **4-4-4** oder **11-11-11**).

x Karten einer Farbe sind beliebige Zahlen derselben Farbe (z.B. **7-2-11-15** oder **12-13-4-8-1**).

3.) Als letztes eine Karte auf eigenen Ablagestapel legen (*Muss!*)

3.) Zum Abschluss seines Zuges **muss** der Spieler eine 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 zurückgegebenen Karten werden gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Ende eines Durchgangs

Durchgang endet, sobald ein Spieler seine letzte Handkarte abwirft: + 2 Level

Ein Durchgang endet *sofort*, wenn ein Spieler seine letzte Handkarte auf seinen Ablagestapel wirft. Dieser Spieler darf nun als **Bonus** seine Levelkarte um zwei Level weiter schieben (d.h. er überspringt damit ein Level!).

Spieler mit ausliegendem Level: + 1 Level

Alle anderen Spieler, die auch ihr aktuelles Level ausgelegt haben, schieben ihre Levelkarte um ein Level weiter.

Spieler ohne ausliegendes Level: ± 0

Spieler, die ihr Level nicht ausliegen haben, machen nichts.

Neuer Durchgang: Wieder 10 Handkarten pro Spieler

Nun wird der linke Nachbar des alten Gebers neuer Geber. Er sammelt alle ausliegenden Karten und alle Handkarten ein, mischt die 98 Spielkarten neu und teilt wieder an jeden Spieler 10 Karten aus. Er deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie als erste Karte seines Ablagestapels bereit. Danach beginnt sein linker Nachbar den nächsten Durchgang ...

Die Joker (6x)

Ein Joker ersetzt jede andere Zahl bzw. Farbe



Ein Joker kann für jede beliebige Zahl bzw. Farbe benutzt werden (nicht aber als „Aussetzen!“-Karte). Für ein Level dürfen auch mehrere Joker benutzt werden. Für jeden ausgelegten Joker muss immer klar sein, wofür er benutzt wird. Notfalls muss der auslegende Spieler mitteilen, welche Zahl bzw. Farbe ein Joker ersetzt. Ausliegende Joker dürfen nicht gegen passende Karten ausgetauscht werden.

Die „Aussetzen!“-Karten (3x)

„Aussetzen!“-Karte statt abzuwerfender Karte vor Mitspieler legen

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



Kommt dieser Spieler dann an die Reihe, muss er aussetzen, indem er als einzige Aktion seines gesamten Zuges die „Aussetzen!“-Karte offen unter den Nachziehstapel schiebt. 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.

Spielende

Es gewinnt, wer als Erster sein 8. Level auslegt bzw. im 7. Level den Durchgang beendet

Ein Spieler gewinnt sofort, wenn er sich im 8. Level befindet und es auslegt (er muss also seine restlichen Handkarten nicht mehr loswerden!).

Ein Spieler gewinnt auch, wenn er sein 7. Level ausgelegt hat *und* den laufenden Durchgang beendet. Dadurch überspringt er das 8. Level und schiebt seine Levelkarte auf das Wort „Sieg“!

