

LEVEL[®]

8

Het kaartspel voor 2-6 spelers vanaf 8 jaar

Redactie: Stefan Brück
Illustratie: Arthur Wagner • Design: Buck Design, DE Ravensburger

Inhoud

99 speelkaarten, bestaand uit 90 getallenkaarten (1-15 in 6 kleuren), 6 jokers en 3 „beurt overslaan!“-kaarten

6 Level-kaarten

6 Level-wijzers

Let op: voor het eerste spel moeten de Level-wijzers met een mesje voorzichtig worden ingesneden bij de twee gestippelde lijnen.

Doel van het spel

Iedere speler probeert, verdeeld over meerdere spannende rondes, de kaartencombinaties voor zijn acht levels zo snel mogelijk te verzamelen en uit te leggen.

Wie dat als eerste lukt, wint het spel.

Wie als eerste alle 8 levels haalt, wint

Vorbereiding

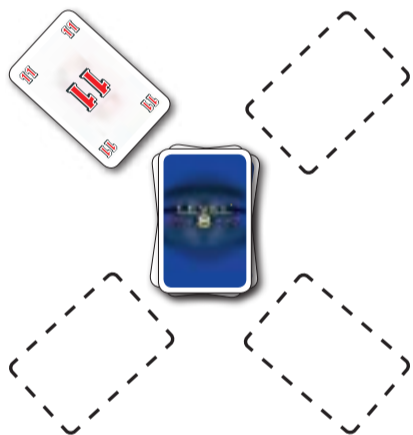
Iedere speler krijgt een level-kaart en schuift die zo in zijn level-wijzer, dat in het venster het eerste level („2 reeksen van drie“) te zien is (zie afb. links).

Een speler wordt gekozen als eerste geveer: hij schudt de 99 speelkaarten goed en geeft dan iedere speler (ook zichzelf) blind, kaart voor kaart, 10 kaarten. De overige kaarten worden als blinde trekstapel in het midden op tafel gelegd.

Per speler:
10 handkaarten



Daarna draait de geveer de bovenste kaart van de stapel om en legt die zo naast de stapel, dat die naar hem wijst. Dat is de eerste kaart van zijn *persoonlijke* aflegstapel. In de loop van het spel vormen de andere spelers ook hun *eigen* aflegstapel, steeds ook wijzend in hun richting (zie afb. rechts).



Spelverloop

De speler links van de geveer mag beginnen. Daarna verloopt het spel met de wijzers van de klok mee. Voor de speler die aan zet is geldt:

- 1.) Eerst **moet** hij *een* kaart pakken: of de bovenste kaart van de 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. 2 reeksen van drie.*

Let op: het is verboden alleen delen van een level (dus bv. in het 1e level maar één in plaats van beide reeksen van drie) uit te leggen. Ook mag je aan je level nooit meer „deelopdrachten“ toevoegen (dus bv. in het 1e level een derde reeks uitleggen).

Zodra een speler zijn level heeft uitgelegd, mag hij nog meer passende handkaarten aan al uitgelegde kaarten aanleggen. Dit mag hij zowel bij zijn eigen kaarten als bij de kaarten van de andere spelers doen. Dat geldt vanaf het moment waarin hij zijn kaarten uitlegt, en voor al zijn verdere zetten in de *lopende* ronde.

Zijn doel hierbij is, de overige kaarten die hij in z'n hand heeft zo snel mogelijk aan te leggen, want alleen zo kan hij de **bonus** opstrijken (zie „einde van een ronde“).

Voorbeelden:

- Er ligt o.a. een reeks van drie (4, 5, 6) uit: de speler mag een 7 (en dan een 8 enz.) en/of een 3 (en dan een 2 enz.) eraan leggen.
- Er liggen o.a. 4 tweelingen (2-2, 3-3, 6-6, 6-6) uit: de speler mag daar iedere 2, 3 en 6 aanleggen.
- Er liggen o.a. een reeks van vier (8, 9, 10, 11) en twee tweelingen (3-3, 9-9) uit: de speler mag een 7 (en dan een 6 enz.) en een 12 (en dan een 13 enz.) resp. iedere 3 en 9 aanleggen.

De combinaties

Reeksen zijn meer kaarten met direct opeenvolgende getallen in een willekeurige kleur (zoals bv. 4-5-6 of 8-9-10-11).

(Let op: tussen 15 en 1 is geen verband!)

Tweelingen, drielingen enz. zijn meer kaarten met dezelfde waarde (zoals bv. 4-4-4 of 11-11-11-11).

X kaarten van een kleur zijn willekeurige getallen van dezelfde kleur (bv. 7-2-11-15 of 12-13-4-8-1).

3.) Als laatste een kaart op de eigen aflegstapel leggen (moet!)

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

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

Ronde eindigt, zodra een speler zijn laatste handkaart uitlegt: + 2 level

speler met uitgelegd level: + 1 level

speler zonder uitgelegd level: + 0

Nieuwe ronde: weer 10 handkaarten per speler enz.

Einde van een ronde

Een ronde eindigt *direct*, als een speler zijn laatste handkaart op zijn aflegstapel gooit. Deze speler mag nu als **bonus** zijn levelkaart twee levels verder schuiven (d.w.z. hij slaat daarbij een level over!).

Alle andere spelers die ook hun actuele level hebben uitgelegd, schuiven hun levelkaart één level verder.

Spelers, die hun level niet hebben uitgelegd, doen niets.

Nu wordt de linker buurman van de gever de nieuwe gever. Hij verzamelt alle uitgelegde kaarten en alle handkaarten, schudt de 96 speelkaarten opnieuw en geeft iedere speler weer 10 kaarten. De linker buurman van de nieuwe gever begint de volgende ronde...

De joker (6x)

Een joker vervangt ieder ander getal resp. kleur



Een joker kan voor ieder willekeurig getal resp. kleur worden gebruikt (*echter niet als „beurt overslaan!“-kaart*). Voor een level mogen ook meer jokers worden gebruikt. Voor iedere uitgelegde joker moet altijd duidelijk zijn, waarvoor hij wordt gebruikt. Desnoods moet de speler die hem uitlegt, zeggen voor welk getal resp. kleur hij een joker uitlegt. Uitgelegde jokers mogen *niet* worden geruild tegen passende kaarten.

De „beurt overslaan!“-kaarten (3x)

„Beurt overslaan!“-kaart in plaats van uit te leggen kaart voor speler leggen

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



Is deze speler dan aan de beurt, dan moet hij een beurt overslaan met als enige actie de „beurt overslaan!“-kaart open onder de trekstapel te schuiven. Zodra hier later een open „beurt overslaan!“-kaart tevoorschijn komt, wordt een nieuwe trekstapel gemaakt (zie boven).

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

Einde van het spel

Wie als eerste zijn 8e level uitlegt resp. in de 7e level de ronde beëindigt, is winnaar

Een speler wint *direct*, als hij zich in het 8e level bevindt en deze uitlegt (hij hoeft dus zijn handkaarten niet meer kwijt te raken!).

Een speler wint ook, als hij zijn 7e level heeft uitgelegd en de lopende ronde beëindigt. Daardoor slaat hij het 8e level over en schuift zijn level-kaart op het woord „zege“!

