

LEVEL[®]

8

Master

Het kaartspel voor 2-5 spelers vanaf 10 jaar

Redactie: Stefan Brück

Illustratie: Arthur Wagner • Design: Buck Design, DE Ravensburger

Spelmateriaal

102 speelkaarten, bestaand uit 84 getallenkaarten (1-14 in 6 kleuren), 8 jokers en 10 speciale kaarten

5 Level-kaarten

5 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

Voorbereiding van het spel

Iedere speler krijgt een level-kaart en schuift die zo in zijn level-wijzer, dat in het venster het eerste level („4 tweelingen“) te zien is (zie afb. rechts).

Een speler wordt gekozen als eerste gever: hij schudt de 102 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 gever de bovenste kaart van de trekstapel om en legt die open 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

1) Eerst een kaart pakken – van De trekstapel of een van de Aflegstapel (*moet!*)

2) Dan eigen level – altijd compleet! - uitleggen (*kan!*)

De speler links van de geveer mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee. Voor de speler die aan de beurt 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. 4 tweelingen.*

Let op: het is verboden, alleen delen van het level (dus bv. in het 1e level maar twee van de vier tweelingen) uit te leggen. Ook mag je aan je level nooit meer „deelopdrachten“ toevoegen (dus bv. in het 1e level een vijfde tweeling).

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

Zijn doel hierbij is, zijn overige handkaarten 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 14 en 1 is geen verband!*)

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

X kaarten van een kleur zijn willekeurige getallen van dezelfde kleur (bv. **7-2-11-1** 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 weggooiën: 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 vormt zijn nieuwe aflegstapel). De teruggegeven kaarten worden geschud en als nieuwe trekstapel klaargelegd.

Ronde eindigt, zodra een speler zijn laatste handkaart weggooit: +2 levels;

speler met uitliggend level: +1 level;

speler zonder uitliggend level: 0

Nieuwe ronde:
Weer 10 handkaarten per speler enz.

Een joker vervangt ieder getal in zijn getallenreeks resp. iedere kleur.

Einde van een ronde

Een ronde eindigt *direct*, wanneer een speler zijn laatste handkaart op zijn aflegstapel legt. Deze speler mag nu als **bonus** zijn level-kaart 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 level-kaart één level verder.

Spelers die hun level niet hebben uitgelegd, doen niets.

Let op: voor de levels 5, 6, 7 en 8 (goud gekleurde nummering; voor- en achterkant) geldt aan het einde van de ronde volgende **speciale regel**: wie zich in level 5-8 bevindt en zijn level nog *niet* heeft uitgelegd, mag *tot vier handkaarten* houden. Hij neemt ze dus mee naar de volgende ronde en verhoogt zo zijn kansen, zijn level te halen. Natuurlijk krijgen deze spelers dan nog maar zo veel kaarten tot ze weer 10 kaarten in hun hand hebben.

Nu wordt de linker buurman van de geveer de nieuwe geveer. Hij verzamelt alle uitliggende kaarten en alle handkaarten, schud de 102 kaarten opnieuw en geeft iedere speler weer 10 kaarten. De linker buurman van de nieuwe geveer begint de volgende ronde...

De joker (2 x 4)

Er zijn twee verschillende jokers: 1-8 en 8-14 (ieder 4x). Ieder van deze jokers vervangt *in zijn getallenreeks* ieder willekeurig getal resp. kleur.



Voor een level mogen ook meerdere 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. welke kleur hij een joker uitlegt. Uitgelegde jokers mogen *niet* worden geruild tegen passende kaarten.

Voorbeeld: de 4 afgebeelde kaarten vormen een reeks van vier (6-J-J-9).



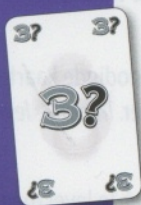
De speciale kaarten

In plaats van een kaart als 3e actie van zijn zet op de eigen aflegstapel te leggen, mag een speler ook een speciale kaart uitspelen.

Belangrijk: daarna is je beurt ook *ten einde*.

Er zijn drie verschillende soorten:

„Die pak ik!“:
0-1 kaart uit 3 kaarten
van de andere spelers
uitkiezen



„**Die pak ik!**“ (3x) – Wie deze kaart uitspeelt, schuift hem *open onder* de trekstapel. Iedere speler moet – om de beurt, beginnend met de linker buurman van de speler die uitspeelt – *drie* van zijn handkaarten open voor zich uitleggen. De speler die uitspeelt, *kan*, als hij wil, aansluitend precies *één* van deze open gelegde kaarten in de hand nemen (waarmee hij vanaf nu *één* kaart meer heeft!). Doet hij dit, dan *moet* de ‚bestolen‘ speler aansluitend de bovenste kaart van de trekstapel als vervanging in z'n hand nemen. Ook de andere uitgelegde kaarten worden nu door de andere spelers weer in de hand genoemd.

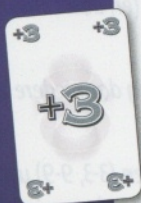
Let op: als een speler geen drie kaarten meer in z'n hand heeft, dan legt hij er minder uit.

„Die ruil ik!“:
0-2 handkaarten
tegen net zo veel
kaarten ruilen
van de trekstapel

„**Die ruil ik!**“ (3x) – Wie deze kaart uitspeelt, schuift hem *open onder* de trekstapel. Speler mag nu *tot 3* van zijn handkaarten, *één* voor *één*, in willekeurige volgorde, op zijn aflegstapel leggen. Vervolgens trekt hij van de *trekstapel* (niet van de open aflegstapel) net zo veel kaarten als hij heeft afgelegd.



„Die houd ik!“:
0-3 handkaarten naar
de volgende ronde
meenemen



„**Die houd ik!**“ (4x) – wie deze kaart uitspeelt, legt hem tot 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, wanneer hij zijn level *nog niet heeft uitliggen*. Zie daarvoor ook hierboven („Einde van een ronde“). Bij spelers die aan het einde van een ronde hun level hebben uitliggen, vervallen deze kaarten zonder gevolgen.

Zulke kaarten mogen ook meer keer voor een speler uitliggen; ze werken dan ook overeenkomstig meer. Bovendien tellen de kaarten die je hierdoor mag houden, bij de vier kaarten, die je in de levels 5-8 sowieso mag houden.

Voorbeeld: de ronde eindigt. Een speler heeft twee „Die houd ik!“-kaarten voor zich liggen en bevindt zich in level 7, maar heeft die niet uitgelegd. Hij mag nu tot 10 van zijn handkaarten (4+3+3) meenemen naar de volgende ronde, als hij wil.

Let op: wordt een speciale kaart als laatste handkaart uitgelegd (= einde van een ronde), dan vervalt deze zonder gevolgen.

Einde van het spel

Een speler wint *direct*, als hij zich in het 8e level bevindt en zijn level uitlegt (hij hoeft 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 „overwinning“!



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