

# LEVEL<sup>®</sup> 8

## SUPERMARIO™

Het kaartspel voor 2 – 6 spelers vanaf 8 jaar

Design: Paul Windle Design, UK · Buck Design, DE Ravensburger

### Materiaal

- 98 speelkaarten, bestaand uit 90 getallenkaarten (1-15 in 6 kleuren), 5 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

Ledere 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.

### Vorbereiding van het spel

Iedere speler kiest een level-wijzer uit en krijgt een level-kaart. De speler schuift de level-kaart met de voorkant zo in zijn level-wijzer, dat in het venster het eerste level („2 reeksen van drie“) te zien is (zie afb. links). Overige level-kaarten en level-wijzers worden weer in de doos gelegd.

Een speler wordt gekozen als geveer: hij schudt de 98 speelkaarten goed en geeft dan iedere speler (ook zichzelf) blind, 10 kaarten. De

overige kaarten worden als blinde trekstapel in het midden op tafel gelegd. Daarna draait de geveer de bovenste kaart van de trekstapel om en legt die open en voor iedereen zichtbaar voor zich neer. Dat is de eerste kaart van zijn persoonlijke aflegstapel. In de loop van het spel vormen de andere spelers ook hun eigen aflegstapel.



### Spelverloop

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 (indien mogelijk) 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 “2 reeksen van drie”.

**Let op:** het is verboden, alleen delen van het level (dus bv. in het 1e level maar één van de twee reeksen van 3) uit te leggen. Het level moet compleet worden uitgelegd!


Nadat 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. Doel hierbij is, zijn overige handkaarten zo snel mogelijk af te leggen, want alleen zo kan hij de **bonus** opstrijken (zie “Einde van een ronde”).

#### Voorbeelden voor het aanleggen van de handkaarten:

- 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.) aanleggen.
- Er liggen o.a. 4 tweelingen (2-2, 3-3, 6-6, 6-6) uit: de speler mag iedere 2, 3 en 6 eraan leggen.
- 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/of 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 verbinding!

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

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

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.

## Einde van een ronde

Een ronde eindigt direct, als 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, verschuiven hun level-kaart niet, zij blijven op hetzelfde level.

Nu wordt de linker buurman van de geveer, de nieuwe geveer. Hij schudt de 98 speelkaarten opnieuw en geeft iedere speler weer 10 kaarten. Hij draait de bovenste kaart van de trekstapel om en legt die open voor zich neer, als eerste kaart van zijn aflegstapel. Daarna begint de linker buurman van de nieuwe geveer de volgende ronde...

## De jokers (5x)



Een joker kan voor ieder(e) willekeurig(e) getal resp. kleur worden gebruikt (echter niet als "beurt overslaan!"-kaart). Voor een level mogen ook meerdere jokers worden gebruikt. Voor iedere uitgelegde joker moet steeds duidelijk zijn, voor welk getal hij gebruikt wordt. Desnoods moet de speler die hem uitlegt, zeggen welk getal resp. welke kleur de joker vervangt. Jokers die uitliggen mogen niet geruild worden voor passende kaarten.

## De "beurt overslaan!"-kaarten (3x)



In plaats van een kaart (als derde actie van een beurt) op je eigen aflegstapel leggen, mag een speler ook een "beurt overslaan!"-kaart (die een speler in de hand heeft) vóór een willekeurige speler leggen. Als deze speler aan de beurt is, moet hij een beurt overslaan met als enige actie de "beurt overslaan!"-kaart open onder de trekstapel schuiven. Zodra in de loop van het spel de open "beurt overslaan!"-kaart opduikt, wordt een nieuwe trekstapel gemaakt (zoals hiervoor beschreven).

**Let op:** wordt een „beurt overslaan!“-kaart als laatste handkaart uitgelegd (= einde van een ronde), dan vervalt deze zonder gevolgen. Er mogen voor een speler niet meerdere "beurt overslaan!"-kaarten worden neergelegd.

## Einde van het spel

Een speler wint direct, als hij zich in het 8e level bevindt en zijn level uitlegt (hij hoeft zijn overige 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 de "winst-munt".