



SPIELMATERIAL

101 Spielkarten:

90 Zahlen (1–15 in 6 Farben), 7 Joker, 4 Aussetzen, 3 doppelseitige Erläuterungskarten, 6 doppelseitige Levelkarten, 6 Levelanzeiger

Hinweis: Zur leichteren Erkennbarkeit ist jeder Farbe eine eigene Form zugeordnet.

SPIELZIEL

Wer über mehrere Runden als Erster* die Kombinationen der 8 Level sammelt und auslegt, gewinnt.

* Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder erhält eine Levelkarte sowie einen Levelanzeiger und schiebt die Levelkarte mit 1 Stern so ein, dass im Fenster das 1. Level („2 Dreierfolgen“) erscheint.



Ein Spieler wird zum ersten Geber bestimmt: Er mischt die 101 Spielkarten und verteilt verdeckt an jeden Spieler **10 Karten**. Der Rest wird als verdeckter Nachziehstapel in die Tischmitte gelegt.

Der Geber deckt die oberste Karte vom Nachziehstapel auf und legt sie offen vor sich aus. Das ist die erste Karte seines **persönlichen Ablagestapels**. Im Laufe des Spiels wird auch jeder andere Spieler seinen Ablagestapel bilden (siehe Abbildung).



SPIELVERLAUF

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

- Zuerst **muss** er 1 Karte aufnehmen: entweder die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel oder die oberste Karte von einem beliebigen Ablagestapel.
- 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 muss das ganze Level auf einmal ausgelegt werden! Es darf später nichts hinzugefügt werden (also z. B. nicht im 1. Level eine dritte Folge auslegen)!

Sobald ein Spieler sein Level ausgelegt hat, darf er ab sofort weitere Handkarten passend an bereits ausgelegte Karten anlegen. Dies gilt für eigene ausgelegte Level sowie für die der Mitspieler. Das Ziel hierbei: alle restlichen Handkarten als Erster loszuwerden, nur so gibt es den **Bonus** (siehe „Ende eines Durchgangs“).

ANLEGE-BEISPIELE:

- **Dreierfolge** (4, 5, 6): Der Spieler darf eine 7 (und dann eine 8 usw.) und/oder eine 3 (und dann eine 2 usw.) dazulegen.
- **4 Zwillinge** (2–2, 3–3, 6–6, 6–6): Der Spieler darf jede 2, 3 und 6 dazulegen.
- **Viererfolge** (8, 9, 10, 11) und 2 Zwillinge (3–3, 9–9): 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.

DIE KOMBINATIONEN

Folgen: Karten mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen in beliebiger Farbe (z. B. 4–5–6 oder 8–9–10–11).

Hinweis: keine Verbindung zwischen 15 und 1!

Zwillinge, Drillinge usw.: Karten mit demselben Wert (z. B. 4–4 oder 9–9–9).

X Karten einer Farbe: beliebige Zahlen derselben Farbe (z. B. 7–2–9 oder 12–7–4–8).

- Zum Abschluss seines Zuges **muss** der Spieler 1 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 gesammelten Karten werden gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

ENDE EINES DURCHGANGS

Wenn ein Spieler **seine letzte Handkarte auf seinen Ablagestapel wirft, endet der Durchgang sofort.**

- ▶ Dieser Spieler darf nun als **Bonus seine Levelkarte um zwei Level weiterschieben und überspringt damit** ein Level.
- ▶ Andere Spieler mit ausgelegtem Level schieben ihre Levelkarte um ein Level weiter.
- ▶ Spieler, die ihr Level nicht ausliegen haben, machen nichts.

Nun wird der linke Nachbar des alten Gebers neuer Geber. Er mischt alle 101 Karten und teilt jedem Spieler 10 Karten aus und es startet ein neuer Durchgang.



DIE JOKER (7x)

Ein Joker kann für jede Zahl bzw. Farbe benutzt werden (nicht als „Aussetzen!“-Karte). In einem Level dürfen mehrere Joker benutzt werden. Es muss dabei klar erkennbar sein, wofür er benutzt wird. Ausliegende Joker dürfen nie ausgetauscht werden.



DIE „AUSSETZEN!“-KARTEN (4x)

Anstatt eine Karte als 3. Aktion seines Zuges auf den eigenen Ablagestapel abzuwerfen, darf ein Spieler eine „Aussetzen!“-Karte von seiner Hand vor einen Mitspieler legen, der nicht bereits eine solche Karte vor sich liegen hat.

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

SPIELLENDE

Ein Spieler gewinnt **sofort**, wenn er sein **8. Level** auslegt (er muss die übrigen Handkarten nicht loswerden!). Ein Spieler gewinnt auch, wenn er sein 7. Level ausgelegt hat und den laufenden Durchgang beendet.

In beiden Fällen zieht der Gewinner seinen Levelanzeiger auf die Gewinnmedaille der Levelkarte.

SCHWIERIGERE LEVEL

Wer möchte, kann mit der schwierigeren Seite der Levelkarten (2 Sterne) spielen.

Es gilt folgende **Sonderregel:** Wer sich am Ende eines Durchgangs in Level 5, 6, 7 oder 8 befindet (orange unterlegte Nummerierung) und sein Level *noch nicht ausgelegt hat*, darf bis zu 4 Handkarten für den nächsten Durchgang behalten. So hat man eine höhere Wahrscheinlichkeit, sein Level zu schaffen. Diese Spieler erhalten nur so viele neue Karten, bis sie wieder 10 Handkarten haben.





CONTENU

101 cartes : 90 cartes numérotées (de 1 à 15 en 6 couleurs), 7 Jokers, 4 cartes « Passe » ; 3 cartes Aide de jeu double face ; 6 cartes Niveaux double face ; 6 indicateurs de niveau.

Remarque : Pour une meilleure visibilité, à chaque couleur correspond une forme.

BUT DU JEU

Après plusieurs manches, le premier joueur* à constituer et poser les combinaisons du 8^e niveau remporte la partie.

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit une carte Niveaux et un indicateur. Il glisse la carte Niveau avec 1 étoile, de manière à ce que le 1^{er} niveau (« 2 suites de 3 cartes ») apparaisse dans la fenêtre.



Un joueur est désigné pour être le premier donneur : il mélange les 101 cartes et en distribue 10 à chacun. Les cartes restantes forment la pioche au milieu de la table.

Le donneur retourne ensuite la carte supérieure de la pioche et la pose devant lui, face visible. Elle constitue la première carte de sa **pile de défausse personnelle**. Au cours de la partie, chacun formera sa défausse (voir illustration).



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur assis à gauche du donneur commence. La partie se poursuit dans le sens horaire. Quand vient son tour, le joueur :

- doit** d'abord piocher 1 carte : soit la carte supérieure de la pioche, soit celle de la pile de défausse de son choix.
- peut** ensuite poser ses combinaisons : il étale alors bien en évidence devant lui toutes les cartes nécessaires pour la réalisation de son niveau actuel. Ex. : Au 1^{er} niveau, il doit poser 2 suites de 3 cartes.

Attention : Il faut poser toutes les combinaisons nécessaires d'un seul coup ! Il est interdit d'en ajouter par la suite (Ex. : au 1^{er} niveau, une 3^e suite) !

Dès qu'un joueur a posé les combinaisons nécessaires, il peut désormais ajouter d'autres cartes de sa main à celles déjà posées sur la table. Il peut compléter aussi bien ses combinaisons que celles de ses adversaires. Le but est ainsi de se débarrasser le premier de toutes les cartes de sa main pour bénéficier du **bonus** (voir « Fin d'une manche »).

EXEMPLES DE POSE :

- Suite de 3 cartes (4, 5, 6) : Le joueur peut y ajouter un 7 (puis un 8 ...) et/ou un 3 (puis un 2 ...).
- 4 paires (2-2, 3-3, 6-6, 6-6) : Le joueur peut y ajouter respectivement n'importe quels 2, 3 et 6.
- Suite de 4 cartes (8, 9, 10, 11) et 2 paires (3-3, 9-9) : Le joueur peut y ajouter un 7 (puis un 6...) et/ou un 12 (puis un 13 ...) et/ou n'importe quels 3 et 9.

LES COMBINAISONS POSSIBLES

Suite : Plusieurs cartes de valeurs consécutives, de n'importe quelles couleurs (ex. : 4-5-6 ou 8-9-10-11). (Remarque : 15 et 1 ne se suivent pas !)

Paire, breelan, ... : Plusieurs cartes de même valeur (ex. : 4-4 ou 9-9-9).

Couleur : Plusieurs cartes de n'importe quelles valeurs mais de même couleur (ex. : 7-2-9 ou 12-7-4-8).

- Pour finir son tour, le joueur **doit** se défausser d'1 carte : il place une carte au choix de sa main sur sa pile de défausse

Remarque : Si un joueur prend la dernière carte de la pioche au cours d'une manche, chacun redonne toutes les cartes de sa pile de défausse exceptée la carte du dessus (qui continue de représenter sa défausse). Les cartes ainsi rendues sont mélangées et forment la nouvelle pioche.

FIN D'UNE MANCHE

Une **manche prend immédiatement fin** dès qu'un joueur s'est défaussé de sa **dernière carte en main sur sa pile**.

- En **bonus**, ce joueur gagne le droit de **monter sa carte de 2 niveaux**, et saute ainsi un niveau.
- Tous les autres joueurs qui ont également posé les combinaisons de leur niveau montent leur carte d'un niveau.
- Les joueurs qui n'ont pas réussi leur niveau ne font rien.

Le joueur à gauche de l'ancien donneur devient le nouveau donneur. Il mélange les 101 cartes et en distribue de nouveau 10 à chacun. Son voisin de gauche entame la manche suivante...

LES JOKERS (7x)

Un Joker remplace n'importe quelle valeur ou couleur (mais pas une carte « Passe »). Il est permis d'utiliser plusieurs Jokers par niveau. Pour chaque Joker utilisé, la carte qu'il remplace doit être évidente. Une fois posé, un Joker ne peut plus être échangé

LES CARTES « PASSE » (4x)

Au lieu de se défausser d'une carte lors de sa 3^e action, un joueur peut jouer une carte « Passe » de sa main devant le joueur de son choix, à condition que celui-ci n'en ait pas déjà une.

Lorsque viendra son tour de jeu, celui-ci devra, comme seule action, remettre la carte « Passe » sous la pioche, face visible. Dès qu'une carte « Passe », face visible, apparaîtra, les joueurs reconstitueront une nouvelle pioche (voir plus haut).

Remarque : Si la dernière carte d'un joueur est une carte « Passe » (= fin de la manche), son effet est ignoré.

FIN DE LA PARTIE

Un joueur gagne **immédiatement** la partie s'il pose toutes les combinaisons nécessaires au **niveau 8** (il n'a pas besoin de se débarrasser des cartes qu'il lui reste en main !). Un joueur gagne également s'il a posé les combinaisons de son niveau 7 et s'il termine également la manche en cours.

Dans les deux cas, le vainqueur monte son indicateur de niveau jusqu'à la médaille.

POUR DES PARTIES PLUS CORSÉES

Il est aussi possible de jouer avec le verso des cartes Niveaux (2 étoiles). Les **règles particulières** sont alors les suivantes : Tout joueur qui se trouve au niveau 5, 6, 7 ou 8 (nombres oranges) à la fin d'une manche et n'a pas encore posé ses combinaisons peut garder jusqu'à 4 cartes en main pour la prochaine manche. Il augmente ainsi ses chances de réussir son niveau.

Ces joueurs ne reçoivent que le nombre nécessaire de nouvelles cartes pour compléter leur main à 10.

