



LEVEL[®] 8

DAS BRETTSPIEL



Mehr Spielplan! Mehr Spannung! Mehr Level 8!
Für 2–6 Spieler ab 10 Jahren

Autorin: Susanne Armbruster · Redaktion: Stefan Brück

Illustration: Arthur Wagner · Design: Buck Design, Schwarzschild, DE Ravensburger, KniffDesign (Spielanleitung)

Alle Level – das sind Kombinationen bestimmter Karten – sind verschieden. Und sie werden von Durchgang zu Durchgang schwieriger. Nur, wer ein Level erfolgreich auslegen konnte, darf sich im folgenden Durchgang dem nächsten zuwenden. Besondere Aktionsfelder auf dem Spielplan helfen den Spielern, ihre Aufgaben möglichst schnell zu erfüllen.

Wer als Erster mit seinem Levelstein das Feld mit dem Lorbeerkranz erreicht, ist Sieger.

SPIELMATERIAL

- 1 **Spielplan** (mit 28 Aktionsfeldern)
- 6 x 3 **Spielsteine**
- 2 **Würfel**
- 90 **Zahlenkarten** (je 1 – 15 in 6 Farben)
- 8 **Joker** (vorder- und rückseitig gleich)
- 6 **Levelkarten** (Vorderseite mit einem Stern, Rückseite mit zwei Sternen)
- 6 **Levelanzeiger**



Spielsteine



Zahlenkarten



Joker



Levelkarten



Levelanzeiger



Spielplan

Würfel

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

Hinweis an alle, die bereits das Kartenspiel LEVEL 8 kennen: Zwei wesentliche Bestandteile des Kartenspiels („Level auslegen“ und „eine Karte abwerfen“) sind im Level 8-Brettspiel auf dieselbe Weise geregelt, insofern können Sie beim Regelstudium „Schritt 2“ (inkl. Seite 6 mit den Erklärungen zu den Kartenkombinationen) und „Schritt 3“ einfach überspringen.

SPIELVORBEREITUNG

- **Der Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet. Er zeigt außen herum sechs Ablagefelder für bis zu sechs Spieler, einen ovalen Rundkurs mit 28 Aktionsfeldern sowie weiter innen acht Levelfelder und ein Siegfeld (= Lorbeerkranz). Im Zentrum sind zwei weitere Ablagefelder, eines für den Nachziehstapel und eines für die 8 Joker.

- **Jeder Spieler erhält 3 Spielsteine** in der Farbe seiner Wahl: Zwei davon stellt er, als Turm gestapelt, auf das größere blaue Aktionsfeld mit den 7 Sternchen, den dritten Stein (= seinen „Levelstein“) platziert er auf dem Feld mit der goldenen 1 (= „Level 1“).



- **Zudem erhält jeder eine Levelkarte und einen Levelanzeiger.** Die Levelkarte schiebt jeder so in seinen Anzeiger, dass in dessen Fenster das erste Level („1 Drilling + 1 Dreierfolge“ bzw. „1 Drilling + 1 Fünferfolge“) zu sehen ist.

- **Die 8 Joker** werden auf einem der beiden Felder in der Spielplanmitte bereitgelegt.

Dann wird der erste Durchgang vorbereitet:

- Ein Geber wird bestimmt. Dieser mischt **alle 90 Spielkarten** gut. Dann verteilt er reihum einzeln verdeckt **an jeden Spieler 10 Karten** (auch an sich). Diese Karten sollte jeder so auf die Hand nehmen, dass sie von den Mitspielern nicht eingesehen werden können.
- Die restlichen Karten bilden den **Nachziehstapel**, der *verdeckt* auf dem zweiten Feld in der Spielplanmitte platziert wird.
- Der Geber deckt eine Karte vom Nachziehstapel auf und legt diese *offen* auf das Ablagefeld, das ihm am nächsten liegt; dies ist die erste Karte seines **persönlichen Ablagestapels**.
- Der linke Nachbar des Gebers ist **Startspieler**; er erhält die **zwei Würfel** und beginnt den ersten Durchgang.

Hinweis: Die Levelkarten zeigen vorder- und rückseitig zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen: Die Seite mit einem Stern zeigt einfachere, die mit zwei Sternen schwerere Level. Zu Beginn des Spiels sollte sich die Gruppe einigen, mit welcher Seite sie spielen will. Dabei ist auch möglich, dass Erwachsene die schwerere Seite benutzen, während Kinder gleichzeitig mit der einfacheren Seite spielen.



VERLAUF EINES DURCHGANGS

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, macht einen Spielzug.
Jeder Spielzug besteht aus drei aufeinander folgenden Schritten:

Schritt 1:

Als erstes *muss* ein Spieler beide Würfel werfen, seine Spielsteine beide Würfeln versetzen und die Aktion des ausgewählten Zielfeldes ausführen.

Schritt 2:

Danach *kann* er (vollkommen unabhängig davon, welche Aktion er gerade ausgeführt hat) sein Level auslegen.

Schritt 3:

Und schließlich *muss* er *eine* Karte offen auf *seinen* Ablagestapel abwerfen.

Schritt 1 (Muss!):

Spielsteine bewegen und Aktion ausführen

Als erstes würfelt der Spieler mit beiden Würfeln. Dann versetzt er seinen oberen Spielstein um eine der gewürfelten Zahlen und den unteren um die andere Zahl (jeweils im Uhrzeigersinn) (**Abb. 1**). Nun zeigen die Spielsteine an, welche zwei Aktionen dem Spieler zur Auswahl stehen (**Abb. 2**). Er muss sich für eine davon entscheiden. Hat er dies getan, stapelt er auf dem ausgewählten Aktionsfeld die beiden Steine wieder zu einem Turm (**Abb. 3**). Dann führt er die Aktion aus (siehe Seite 5).

Ausnahme: Wurde zweimal dieselbe Zahl geworfen („Pasch“), zieht man einen seiner Steine um die einfache und den anderen um die doppelte Zahl voran.

Achtung: Beim Ziehen werden mit gegnerischen Spielsteinen besetzte Felder *immer übersprungen* und *nicht* mitgezählt.



Abb. 1



Abb. 2



Abb. 3

Schritt 2 (Kann!):

Level auslegen

Nachdem ein Spieler gewürfelt, seine Spielsteine voran gezogen und eine Aktion ausgeführt hat, *kann* er das Level offen vor sich auslegen, in dem er sich gerade befindet. (Das aktuelle Level wird durch seinen Levelstein auf dem Spielplan sowie durch seine Levelkarte in seinem Levelanzeiger angezeigt.)

Dazu muss er *alle* für das Level erforderlichen Kartenkombinationen von seiner Hand offen *vor sich* auf den Tisch legen. Die Karten werden dabei aufgefächert ausgelegt, so dass sie von allen Spielern gut erkannt werden können.

Achtung: Man muss immer das vollständige Level auslegen; nur einen Teil seines Levels auszulegen, ist nicht erlaubt! Ebenso ist es nicht erlaubt, mehr Kombinationen auszulegen als gefordert.

Beispiel: Ellen befindet sich in Level 2 („2 Zwillinge + 1 Drilling“).



Sie zieht eine 8 und hat nun u.a. zwei 4er, zwei 11er und drei 8er auf der Hand, d.h. sie darf diese 7 Karten offen vor sich auslegen.



Hätte Ellen die dritte 8 nicht erhalten, hätte sie ihr Level noch nicht auslegen können. Ihre zwei 5er darf sie nicht als dritten Zwilling noch dazulegen.

Hat ein Spieler sein Level ausgelegt, muss er versuchen, seine *restlichen Handkarten* durch Anlegen an ausliegende Level so schnell wie möglich loszuwerden. Dazu kann er in jedem weiteren Schritt 2 seiner Spielzüge eine oder mehrere *passende* Karten sowohl an die eigenen als auch an die ausliegenden Karten seiner Mitspieler anlegen. Als passend gelten alle Karten, die die ausliegenden Kartenkombinationen *verlängern*, *nicht aber* neue Kombinationen schaffen!

Beispiel:

Frank hat das 5. Level und Gerald das 6. Level ausliegen.

Frank



Gerald



Frank und Gerald dürfen nun an den 8er-Drilling weitere 8er, an die Farbe beliebige rote Zahlen und an die Folge eine 2 (und dann eine 1) und/oder eine 12 (und dann eine 13 usw.) zufügen. Sie dürften aber keinen weiteren Drilling (wie z.B. 4-4-4) oder keine neue Folge (wie z.B. 5-6-7) auslegen.

Wichtig: Passende Karten dürfen bereits im *selben* Zug angelegt werden, in dem das Level ausgelegt wird.

Im nebenstehenden Beispiel hätte Frank also noch mehr 8er und/oder rote Karten auslegen und zusätzlich auch noch eine 2 bzw. 12 an Gerald's Level anlegen können.

Zur Erinnerung: Erst wenn ein Spieler sein Level ausgelegt hat, darf er Karten an gegnerische Level anlegen!

Schritt 3 (Muss!):

Eine Karte abwerfen

Unabhängig davon, ob ein Spieler in Schritt 2 sein Level ausgelegt hat oder nicht, *muss* er zum Abschluss seines Spielzugs eine seiner Handkarten *offen* auf *seinen* persönlichen Ablagestapel vor sich abwerfen. Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe usw.

ENDE EINES DURCHGANGS

Wirft ein Spieler seine *letzte* Handkarte ab (*das kann auch der Fall sein, wenn er gerade erst sein Level ausgelegt hat*), beendet er damit den laufenden Durchgang:

Er darf zur Belohnung seinen Levelstein und seine Levelkarte um zwei Level weiterschieben, d.h. er überspringt damit also ein Level!



Alle Spieler, die ihr Level ausliegen haben, schieben ihre Levelkarte und ihren Levelstein um ein Level weiter.

Alle, die ihr Level nicht ausliegen haben, müssen im nächsten Durchgang dasselbe Level noch einmal versuchen. Als kleinen Trost dürfen sie aber jeweils *bis zu 4* ihrer Handkarten auf der Hand behalten; alle weiteren Handkarten müssen sie wie auch alle anderen Spieler abgeben.



EIN NEUER DURCHGANG

... kann beginnen: Der Spieler, der den Durchgang beendet hat, wird neuer Geber. Er sammelt *alle* Zahlenkarten ein (*natürlich mit Ausnahme der jeweils bis zu 4 auf der Hand zurückbehaltenen Karten*) und mischt sie *gut*. Alle Joker werden wieder auf ihren separaten Stapel zurückgelegt (*natürlich mit Ausnahme der Joker, die sich unter den jeweils bis zu 4 auf der Hand zurückbehaltenen Karten befinden*). Dann teilt der Geber so lange Karten einzeln an die Spieler aus, bis wieder jeder 10 Karten auf der Hand hat.

Die restlichen Karten legt er als verdeckten Nachziehstapel in die Spielplanmitte. Schließlich deckt er noch die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen auf sein Ablagefeld. Der Spieler links vom Geber beginnt den neuen Durchgang.

Achtung: Alle Spielfiguren verbleiben an Ort und Stelle; sie werden nicht wieder zurück auf das große Aktionsfeld mit den Sternen gestellt!

SPIELENDE

Ein Spieler gewinnt *sofort*, wenn er sich im 8. Level befindet und es auslegt (er muss also seine Handkarten nicht mehr loswerden!). Er rückt seinen Levelstein ein Feld weiter und erreicht so den Lorbeerkrans = Sieg! Ein Spieler gewinnt auch, wenn er sein 7. Level ausgelegt hat *und* den laufenden Durchgang beendet. Dadurch überspringt er das 8. Level und erreicht ebenfalls mit seinem Levelstein das Siegfeld!



DIE AKTIONEN



Aktion „+ 1 Karte“: Der Spieler nimmt eine Karte von einem *beliebigen Stapel* auf die Hand, also entweder die oberste vom verdeckten Nachzieh- oder die oberste von einem beliebigen offenen Ablagestapel (auch vom eigenen ist erlaubt!).



Aktion „+ 2 Karten“: Hier darf der Spieler zunächst die erste Karte von einem beliebigen Stapel aufnehmen (und anschauen, falls vom Nachziehstapel) und dann entscheiden, von welchem beliebigen Stapel er die zweite aufnimmt. Beide Karten dürfen auch vom selben Stapel genommen werden. Man darf aber nicht auf das Nehmen der zweiten Karte verzichten.

Nach der Aktion „+ 2 Karten“ besitzt man eine Handkarte mehr als ursprünglich.



Der Spieler nimmt die oberste Karte von einem beliebigen Stapel auf die Hand, legt danach evtl. sein Level aus und legt schließlich eine Karte auf seinen Ablagestapel. Anschließend macht er einen kompletten weiteren Zug (wieder die Schritte 1 – 3). Sollte er dadurch erneut auf einem solchen Aktionsfeld landen, gilt auch dieses wieder usw.

Sollte der Spieler bereits in seinem ersten Zug den Durchgang beenden, verliert er in diesem Fall den Zusatzzug dieses Aktionsfeldes.



Zunächst legt der Spieler *mindestens eine und höchstens drei* seiner Handkarten – eine nach der anderen, sichtbar für seine Mitspieler – auf seinen Ablagestapel. Dann nimmt er vom *Nachziehstapel* eine Karte mehr auf die Hand, als er gerade abgeworfen hat. Er darf keine Karten von den Ablagestapeln nehmen.



Der Spieler nimmt die oberste Karte vom *Nachziehstapel* auf die Hand. Direkt anschließend müssen reihum auch alle anderen Spieler je eine Karte vom *Nachziehstapel* auf die Hand nehmen. Auf diese Weise erhalten die Mitspieler eine Karte mehr auf die Hand als ursprünglich.



Der Spieler nimmt einen Joker aus der Planmitte auf seine Hand. Liegt in der Planmitte kein Joker mehr, hat der Spieler leider Pech und nimmt stattdessen eine Karte von einem beliebigen Stapel.

Weitere Regeln zu den Jokern stehen auf der nächsten Seite.



Der Spieler fragt (reihum rechts- oder links-herum) Mitspieler für Mitspieler nach *einer* Karte mit einer beliebigen Zahl bzw. Farbe. Der erste Spieler, der eine solche Zahlen- bzw. Farbkarte besitzt, *muss* sie dem Spieler am Zug geben. Er erhält dafür (ob er will oder nicht!) umgehend die oberste Karte vom Nachziehstapel als Ersatz auf die Hand. Besitzt *niemand* eine Karte mit der abgefragten Zahl bzw. Farbe, nimmt der Spieler am Zug stattdessen die oberste Karte von einem beliebigen Stapel.



Alle Mitspieler müssen, reihum im Uhrzeigersinn, drei Karten aus ihrer Hand offen vor sich auslegen. Der Spieler am Zug muss sich von allen offengelegten Karten eine aussuchen und auf die Hand nehmen, der „bestohlene“ Mitspieler erhält (ob er will oder nicht) die oberste Karte vom Nachziehstapel als Ersatz auf die Hand. Auch die anderen offengelegten Karten werden nun von den Mitspielern wieder auf die Hand zurückgenommen.

Hat ein Mitspieler keine 3 Handkarten mehr, legt er eben weniger offen aus.



Der Spieler darf sich eine beliebige Aktion aussuchen, indem er seinen Spielsteinturm auf das im Uhrzeigersinn nächste freie Feld dieser Aktion versetzt und sie anschließend ausführt. Sind alle Felder der gewünschten Aktion besetzt (z.B. alle drei Jokerfelder), muss der Spieler eine andere Aktion wählen.

Zur Verdeutlichung: Nachdem ein Spieler die Aktion des Feldes, auf dem er seine Spielsteine wieder aufeinander gestellt hat, ausgeführt hat (Schritt 1), kann er sein Level auslegen (Schritt 2) und muss schließlich eine Karte offen auf seinen Ablagestapel legen (Schritt 3). Dies gilt bei jeder Aktion! Dann kommt der reihum nächste Spieler mit seinem Zug (Schritte 1 – 3) an die Reihe usw.

(Ausnahme: Aktion „Eine Karte nehmen. Mache noch einen Zug.“)



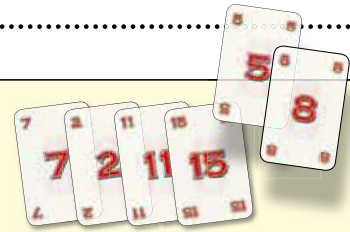
DIE KOMBINATIONEN

x Karten einer Farbe

... sind beliebige Zahlen in derselben Farbe
(z. B. **7-2-11-15** oder **12-13-4-8-1**).
Die Zahlen auf den Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Beispiel:

An **7-2-11-15** dürften beliebige weitere rote Karten angelegt werden.



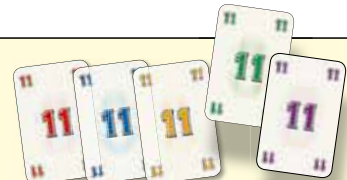
Sets (= Zwillinge, Drillinge etc.)

... sind mehrere Karten mit derselben Zahl (wie z.B. **4-4** oder **11-11-11** oder **7-7-7-7**). Die Farben dieser Karten sind dabei ohne Bedeutung.

Werden in einem Level mehrere Sets verlangt, darf dieselbe Zahl mehrfach benutzt werden. So wäre beispielsweise **5-5, 3-3, 3-3-3** bei „2 Zwillinge + 1 Drilling“ erlaubt.

Beispiel:

An **11-11-11** dürften beliebige weitere 11er angelegt werden.



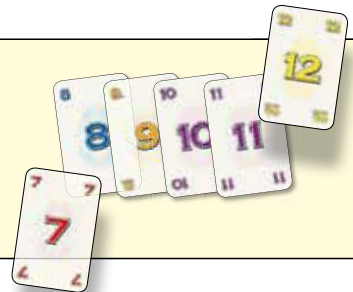
Folgen

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

Die Farben dieser Karten sind dabei ohne Bedeutung.
Zwischen 15 und 1 gibt es keine Verbindung.

Beispiel:

An **8-9-10-11** dürften absteigend eine 7 (und dann eine 6 usw.) und aufsteigend eine 12 (und dann eine 13 usw.) angelegt werden.



DIE JOKER

... können in jedem Level für *jede Zahl bzw. Farbe* verwendet werden. Dabei muss aber immer klar sein, welche Zahl bzw. Farbe sie ersetzen. Ist dies nicht der Fall, muss der Spieler beim Auslegen mitteilen, welche Zahlen bzw. Farben jeder Joker ersetzt.

Ausliegende Joker dürfen im weiteren Verlauf des Durchgangs *nicht* durch passende Karten ausgetauscht werden. Joker dürfen auch dann noch an Kombinationen angelegt werden, wenn diese eigentlich „voll“ sind.

Liegen beispielsweise bereits ein Sechsling mit sechs 11ern (mit oder ohne Joker) oder eine komplette Folge von 1 – 15 (mit oder ohne Joker) aus, dürfen hier trotzdem noch weitere Joker angelegt werden!

Achtung, seltener Sonderfall: Liegen *ausnahmslos* solche „vollen“ Kombinationen aus, dürfen alle Spieler, die bereits ihr Level ausgelegt haben, am Ende ihres Zuges *zwei* Karten (in beliebiger Reihenfolge) statt der üblichen einen auf ihren Ablagestapel legen.



© 2016 Ravensburger Spieleverlag GmbH
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 2460 | 88194 Ravensburg
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG
Grundstr. 9 | CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com