

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



LEVEL®

8

Le jeu de cartes pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans.

Rédaction : Stefan Brück

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

Contenu

99 cartes dont 90 cartes numérotées de 1 à 15 en 6 couleurs, 6 jokers et 3 cartes « Passe » ;
6 cartes Niveaux ;
6 indicateurs de niveau.

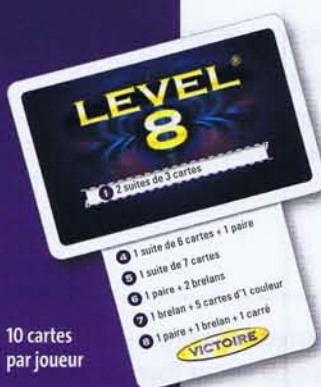
Attention : Avant la première partie, découper soigneusement une entaille au cutter le long des deux lignes pointillées, sur les indicateurs de niveau.

But du jeu

Au cours de plusieurs manches, chaque joueur essaye de rassembler et de poser le plus rapidement possible les combinaisons nécessaires à ses 8 niveaux.

Le premier à y parvenir remporte la partie.

Le 1^{er} à réussir les 8 niveaux l'emporte.



10 cartes par joueur

Mise en place

Chaque joueur reçoit une carte Niveaux qu'il glisse dans son indicateur, de manière à ce que le 1^{er} niveau (« 2 suites de 3 cartes ») apparaisse dans la fenêtre (voir illus. à gauche).

Un joueur est désigné pour être le premier donneur : il mélange les 99 cartes et les distribue une par une jusqu'à ce que chaque joueur (y compris lui) en ait 10. Les cartes restantes forment la pioche au milieu de la table.

Le donneur retourne ensuite la carte supérieure de la pioche et la pose à côté, face visible, dirigée vers lui. Elle constitue la première carte de sa pile de défausse personnelle. Au cours de la partie, chacun aura sa pile *personnelle*, toujours dirigée vers lui (voir illus. à droite).



Déroulement de la partie

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

1.) Le joueur **doit** d'abord piocher *une* carte : soit la carte supérieure de la pioche, soit celle de la pile de défausse de son choix.

2.) Il **peut** ensuite poser sa combinaison : il étale alors bien en évidence devant lui *toutes* les cartes nécessaires pour la réalisation de son niveau actuel.

Au 1^{er} niveau, par exemple, il s'agit de 2 suites de 3 cartes.

Attention : Il est interdit de ne poser qu'une partie de sa combinaison (Par exemple, au niveau 1, une seule suite sur les deux). De même, il est interdit d'ajouter d'autres « parties de combinaisons » (par exemple, au niveau 1, une troisième suite).

Dès qu'un joueur a posé sa combinaison, il peut ajouter d'autres cartes de sa main à celles déjà posées sur la table.

Il peut les ajouter aussi bien à ses cartes qu'à celles de ses adversaires. Il a le droit de le faire dès le moment où il a posé ses cartes ainsi qu'à tous les tours suivants de la manche *en cours*.

Son but est de se débarrasser le plus vite possible des cartes qu'il lui reste en main, car c'est la seule manière de bénéficier du **bonus** (voir « Fin d'une manche »).

Exemples :

- Sur la table se trouve, entre autres, une suite de 3 cartes (4, 5, 6). Le joueur peut y ajouter un 7 (puis un 8...) et/ou un 3 (puis un 2...).
- Sur la table se trouvent, entre autres, 4 paires (2-2, 3-3, 6-6, 6-6). Le joueur peut y ajouter respectivement n'importe quels 2, 3 et 6.
- Sur la table se trouvent, entre autres, une suite de 4 cartes (8, 9, 10, 11) et deux 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.

1.) Prendre d'abord 1 carte, soit de la pioche, soit de la pile de défausse d'un joueur (Action obligatoire !).

2.) Puis poser sa combinaison, toujours complète (Action facultative !).

Les éléments de combinaisons

Suite : Plusieurs cartes de n'importe quelles couleurs dont les valeurs se suivent (ex. : **4-5-6** ou **8-9-10-11**).

(Remarque : Il n'y a aucun lien entre 15 et 1 !)

Paire, brelan,... : Plusieurs cartes de même valeur (ex. : **4-4-4** ou **11-11-11**).

Couleur : Plusieurs cartes de n'importe quelles valeurs mais de même couleur (ex. : **7-2-11-15** ou **12-13-4-8-1**).

3.) Pour finir, se défausser d'1 carte sur sa pile (Action obligatoire !).

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

Remarque : Si un joueur pioche la dernière carte au cours de la 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 se termine dès qu'un joueur se défausse de sa dernière carte : +2 niveaux.

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 d'avancer sa carte de deux niveaux (Autrement dit, il saute un niveau !).

Les joueurs qui ont posé leur combinaison : +1 niveau.

Tous les autres joueurs qui ont également posé la combinaison de leur niveau avancent leur carte d'un niveau.

Les joueurs qui n'ont rien posé : +0 niveau.

Les joueurs qui n'ont pas réussi à poser leur combinaison ne font rien.

Nouvelle manche : de nouveau 10 cartes par joueur...

Le joueur assis à gauche de l'ancien donneur devient le nouveau donneur. Il récupère toutes les cartes jouées et toutes celles dans les mains des joueurs, remélange les 96 cartes et en distribue de nouveau 10 à chacun. Son voisin de gauche entame la manche suivante...

Les jokers (6x)

Un joker remplace n'importe quelle valeur ou couleur.



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. Si nécessaire, le joueur doit annoncer quelle valeur ou quelle couleur il remplace. Une fois posé, un joker ne peut *pas* être remplacé par la carte correspondante.

Poser la carte « Passe » devant un adversaire au lieu de se défausser.

Les cartes « Passe » (3x)

Au lieu de se défausser d'une carte lors de sa 3^e action, un joueur peut choisir à la place de 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

Le vainqueur est le premier joueur qui pose la combinaison de son niveau 8 ou termine la manche au niveau 7.

Un joueur gagne **immédiatement** la partie s'il se trouve au niveau 8 et pose la combinaison de cartes demandée (il n'a donc pas besoin de se débarrasser des cartes qu'il lui reste en main !).

Un joueur gagne également s'il a posé la combinaison de son niveau 7 et s'il termine également la manche en cours. Il saute ainsi le niveau 8 et avance sa carte Niveaux sur le mot « Victoire » !

