

LEVEL J.**MASTER****POUR 2 À 6 JOUEURS À PARTIR DE 10 ANS**

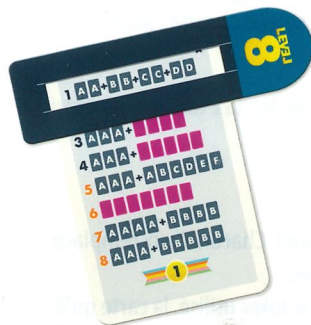
FR

Rédaction : Stefan Brück, Valentin Köberlein
 Désign : Chiara Bellavite, KniffDesign (Notice)

CONTENU

111 cartes : 90 cartes numérotées (de 1 à 15 en 6 couleurs), 12 Jokers, 9 cartes spéciales ; 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 (« 4 paires ») 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 4 paires.

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 5^e paire) !

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.
- Suite à la couleur (6, 7, 8). Le joueur peut ajouter un 9 rouge (puis un 10 rouge...) et/ou un 5 rouge (puis un 4 rouge...). Il est interdit d'ajouter des nombres d'une autre couleur !

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).

Suite à la couleur : Plusieurs cartes de valeurs consécutives et de même couleur (ex. : 4-5 ou 10-11-12).

- 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.

Attention : Pour les niveaux 5, 6, 7 et 8 (nombres oranges), des **règles particulières** s'appliquent à la fin de la manche : Tout joueur qui se trouve au niveau 5, 6, 7 ou 8 et n'a pas encore posé sa combinaison peut garder jusqu'à 4 cartes en main. Il les conserve donc pour la manche suivante et 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.

Le joueur à gauche de l'ancien donneur devient le nouveau donneur. Il mélange les 111 cartes et en distribue de nouveau 10 à chacun. Son voisin de gauche entame la manche suivante ...



LES JOKERS (12x)

Il existe 3 Jokers différents : 1-5, 6-10 et 11-15 (4 de chaque). Chacun d'eux remplace n'importe quelle valeur ou couleur, dans la fourchette indiquée.

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 SPÉCIALES

Au lieu de se défausser d'une carte lors de sa 3^e action, un joueur peut choisir de jouer une carte spéciale. Son tour est ensuite terminé, comme s'il s'était défaussé.



« **VOL** » (2x) : Le joueur qui joue cette carte la glisse, face visible, sous la pioche. À tour de rôle en commençant par son voisin de gauche, chacun de ses adversaires doit lui présenter 3 cartes de sa main, face visible. Le joueur peut alors choisir 1 de ces cartes et l'ajouter à sa main (il a donc 1 carte de plus). En remplacement, l'adversaire « volé » doit prendre la première carte de la pioche. Les adversaires reprennent ensuite en main les autres cartes qu'ils avaient présentées.

Remarque : Si un adversaire a moins de 3 cartes en main, il présente celles qu'il lui reste.



« **ÉCHANGE** » (3x) : Le joueur qui joue cette carte la glisse, face visible, sous la pioche. Il peut alors placer jusqu'à 3 cartes de sa main sur sa pile de défausse, dans n'importe quel ordre. Il reprend ensuite autant de cartes de la pioche (pas des piles de défausse !).



« **CONSERVATION** » (4x) : Le joueur qui joue cette carte la garde devant lui, face visible, jusqu'à la fin de la manche. Une fois terminée, le joueur peut conserver jusqu'à 3 cartes de sa main pour la manche suivante, mais seulement s'il n'avait pas encore posé ses combinaisons. (Voir également « Fin d'une manche »). Pour les joueurs qui avaient déjà posé leurs combinaisons à la fin de la manche, cette carte est sans effet.

Un joueur peut avoir plusieurs cartes « Conservation » devant lui ; leurs effets s'additionnent. De plus, les cartes que le joueur peut conserver en main viennent s'ajouter aux 4 cartes qu'il peut également conserver aux niveaux 5 à 8.

Exemple : La manche est terminée. Un joueur possède 2 cartes « Conservation » devant lui et se trouve au niveau 7, mais n'a pas réussi à poser les combinaisons correspondantes. Il peut donc conserver jusqu'à 10 cartes de sa main (4 + 3 + 3) pour la prochaine manche et recevoir moins de nouvelles cartes.

Remarque : Si la dernière carte posée par le joueur (= fin de la manche) est une carte spéciale, elle est sans effet.

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).

