

Level 10

Règles du jeu





Level 10

1-5 joueurs / 20 min / âge 8+

Le pays de Woz est envahi par les sbires de l'abominable Lord Doon. Izzy, qui s'embarque dans sa première aventure, doit être vigilant, combattre des ennemis, trouver des trésors et coopérer avec des amis magiques pour sauver son pays. Parviendrez-vous à aider Izzy à atteindre le Level 10 ?

Matériel :

40 cartes Niveau, numérotées de 1 à 8

(en 5 mondes différents : Désert, Forêt, Ciel, Volcan et Marécage) :



10 cartes Réinitialisation (2 par monde, toutes de numéro 0) :



3 cartes Pause :



Description d'une carte Niveau :

Numéro

8

8

Symbole du monde



Image d'Izzy pendant
son aventure !

Remettez les cartes dans
l'ordre. Parviendrez-vous à
retrouver son histoire ?



Note : Le monde
Marécage (violet)
est représenté par
un crâne. Les symboles
des autres mondes sont
les suivants :



Désert



Forêt



Volcan



Ciel

But du jeu :

Level 10 est un jeu de cartes coopératif. Les joueurs ne sont pas en compétition, ils font tout leur possible pour aider Izzy à franchir les 10 niveaux de chacun des 5 mondes. Les joueurs jouent des cartes, une par une, dans une grille de 10 x 5 pour compléter le jeu (si tout se passe bien). Chaque monde visité par Izzy est représenté par une rangée de cartes sur la table. Pour gagner, les joueurs doivent jouer les 40 cartes Niveau et les 10 cartes Réinitialisation dans la grille. Si, lors de son tour, un joueur ne peut pas jouer de carte, tout le monde (y compris Izzy) perd la partie.


Mise en place :

Tout d'abord, formez des piles de cartes Réinitialisation composées chacune d'une paire de cartes Réinitialisation identiques. Placez ces piles à gauche des 5 rangées de monde comme indiqué page 5 :



D'autres cartes  seront jouées ici durant la partie.




D'autres cartes  seront jouées ici durant la partie.



D'autres cartes  seront jouées ici durant la partie.





D'autres cartes  seront jouées ici durant la partie.








D'autres cartes  seront jouées ici durant la partie.

Puis, choisissez avec quel niveau de difficulté vous souhaitez jouer. Le niveau de difficulté détermine le nombre de cartes Pause que vous utiliserez lors de la partie. Moins il y a de cartes Pause, plus le niveau de difficulté est élevé.

Niveau de difficulté :	Nombre de cartes Pause dans la pioche :
Noob (débutant)	
Standard	
Pro	
Maître	Aucune !

Mélangez ensuite le nombre de cartes Pause adapté avec les cartes Niveau et rassemblez-les en un paquet face cachée. Rangez, s'il y a lieu, les cartes Pause non utilisées dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin lors de cette partie. Puis, distribuez des cartes aux joueurs en vous référant au tableau ci-dessous. Formez une pioche avec les cartes restantes et placez-la à portée de tous les joueurs.

Nombre de joueurs :	Main de départ :
1	10x 
2	7x 
3	6x 
4	5x 
5	4x 

Enfin, les joueurs regardent leur main de départ et choisissent le premier joueur ensemble, en respectant les règles de communication indiquées page 7. Vous êtes désormais prêts à jouer !

Règles de communication :

Dans *Level 10*, les joueurs doivent garder leur main secrète. Ils ne peuvent communiquer que trois types d'informations :

- Les joueurs peuvent dire combien de cartes d'un même monde ils possèdent.
- Les joueurs peuvent évoquer le monde qu'ils souhaiteraient jouer lorsque ce sera leur tour.
- Les joueurs peuvent dire qu'ils souhaiteraient jouer une carte Réinitialisation dans un monde en particulier.
- Les joueurs ne peuvent pas communiquer d'autres informations. Ils ne doivent pas donner d'indices sur les numéros des cartes de leur main.

Déroulement de la partie :

Les joueurs effectuent leur tour l'un après l'autre, dans le sens horaire en commençant par le premier joueur, jusqu'à ce que les 50 cartes Niveau et Réinitialisation aient été placées dans la grille (si tout se passe bien).

Exception : *Dans une partie à 5 joueurs, lorsque le dernier joueur dans l'ordre du tour joue une carte (donc la dernière carte dans la colonne), il rejoue immédiatement un autre tour.*

Lors de son tour, un joueur doit effectuer une des deux actions suivantes :

- A) Jouer une carte Niveau ou Pause de sa main *ou*
- B) Placer une carte Réinitialisation

Si un joueur ne peut effectuer aucune de ces actions lors de son tour, la partie prend immédiatement fin et les joueurs ont perdu !

Plus de détails sur les deux actions possibles...

A) Jouer une carte Niveau ou Pause de sa main

Pour effectuer cette action, le joueur doit tout simplement jouer une carte Niveau ou Pause de sa main dans la grille, en respectant les règles de placement de cartes (voir ci-dessous). Après avoir joué une carte dans la grille, il prend une carte de la pioche et l'ajoute à sa main.

B) Placer une carte Réinitialisation

Pour effectuer cette action, le joueur choisit un monde, prend une carte Réinitialisation à gauche de la rangée correspondante et la place à la fin de la rangée, en respectant les règles de placement de cartes (voir ci-dessous). Puis, s'il reste au moins une carte dans la pioche, il choisit 0, 1 ou 2 cartes de sa main à défausser et les place face cachée sous la pioche (dans l'ordre de son choix). Il pioche ensuite autant de cartes qu'il a défaussées et les met dans sa main.

Cette action ne peut pas être effectuée si :

- Il n'y a plus de carte Réinitialisation à gauche de la rangée du monde choisi, *ou*
- Il y a déjà une carte Réinitialisation dans cette colonne.

Règles de placement de cartes :

Vous devez respecter les règles suivantes chaque fois que vous placez une carte dans la grille...

1) Toutes les cartes Niveau d'une même rangée doivent appartenir au même monde. De plus, il ne peut y avoir qu'une rangée par monde.



Exemple : La première rangée appartient au même monde que la carte Niveau 2, cette dernière peut donc y être placée. De plus, son monde ne correspond à celui d'aucune autre rangée.

2) Le numéro de la carte Niveau jouée doit être égal ou supérieur à celui de la carte à sa gauche. Lorsqu'une carte Réinitialisation est jouée, elle remet le numéro à zéro (c'est-à-dire que n'importe quel numéro peut être joué après une carte Réinitialisation).



Une carte Ciel dont le numéro est supérieur à 3 peut être placée ici.

Une carte Forêt dont le numéro est supérieur à 3 peut être placée ici.

Une carte Marécage dont le numéro est supérieur à 4 peut être placée ici.

Une carte Volcan dont le numéro est supérieur à 6 peut être placée ici.

Une carte Désert dont le numéro est égal ou supérieur à 0 peut être placée ici.

3) Les cartes doivent être placées dans la colonne en cours. Vous ne pouvez créer une nouvelle colonne que lorsque la colonne en cours a été remplie (c'est-à-dire qu'un joueur peut placer une carte dans la colonne 2 uniquement si une carte a été placée dans chaque rangée de la colonne 1).



Dans cet exemple, la prochaine carte jouée dans la grille doit être une carte Forêt (verte) ou Volcan (rouge). Aucun joueur ne peut jouer de carte d'un autre monde tant que la colonne en cours de cartes Niveau n'est pas remplie !

4) Il doit y avoir exactement 4 cartes Niveau et 1 carte Réinitialisation par colonne de 5 cartes. À la fin de la partie, il doit y avoir exactement 2 cartes Réinitialisation par rangée.



Il y a exactement 1 carte Réinitialisation dans cette colonne.



Il y a plus d'1 carte Réinitialisation dans cette colonne.



Il n'y a aucune carte Réinitialisation dans cette colonne.



5) Les cartes Pause peuvent être jouées à la place de n'importe quelle carte Niveau. Lorsqu'une carte Pause est jouée, son numéro est égal à celui de la carte à sa gauche. Si la carte à sa gauche est une carte Réinitialisation, le numéro de la carte Pause est donc 0.



Considérez cette carte Pause comme une carte Ciel 2.

Considérez cette carte Pause comme une carte Marécage 0.

S'il n'y a plus de carte :

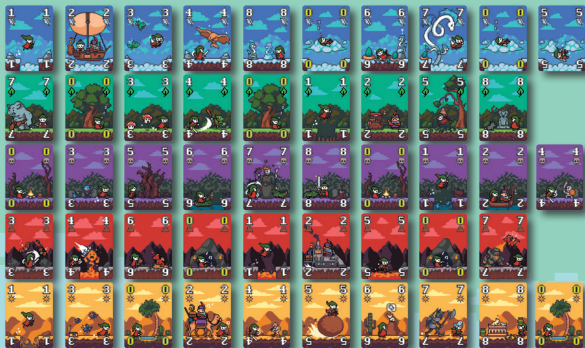
Lorsqu'il n'y a plus de carte dans la pioche, la partie continue mais les joueurs ne peuvent plus piocher de cartes. À ce moment-là, les joueurs bénéficient d'une compétence spéciale pour les aider à continuer : lorsqu'un joueur place une carte Pause, il peut également défausser une carte Niveau du même monde que la rangée dans laquelle la carte Pause a été placée (s'il en a une dans sa main). Il place alors la carte défaussée sous la carte Pause qui vient d'être placée. Une seule carte peut être défaussée par carte Pause.

Si un joueur n'a plus de carte, la partie continue mais il passera son tour jusqu'à la fin.

Gagner ou perdre la partie :

Si les 50 cartes Niveau et Réinitialisation ont été placées dans la grille, les joueurs gagnent la partie !

Par contre, si un joueur ne peut plus effectuer d'action, la partie prend immédiatement fin et tous les joueurs perdent la partie.



Dans cet exemple, les joueurs ont perdu. C'est au tour de Daniel et il n'a plus qu'une seule carte en main : la carte Forêt 6 (verte). Il ne peut pas la jouer après la carte Marécage 8 qui se trouve déjà dans la grille (étant donné que le numéro de sa carte est inférieur à celle-ci) et les cartes Réinitialisation Marécage ont déjà été toutes jouées. Il ne peut donc pas effectuer d'action lors de son tour. Bien sûr, si les joueurs avaient choisi un niveau de difficulté plus facile, ils auraient pu jouer une carte Pause. Malheureusement, ils n'ont atteint le Level 10 (la dixième colonne de cartes) que dans 3 mondes sur 5... Parviendrez-vous à faire mieux ?

Si vous voulez garder le compte de votre score partie après partie, vous pouvez compter le nombre de cartes Niveau et Réinitialisation qui ont été placées dans la grille à la fin de la partie. Cela représente votre score final auquel vous pouvez ajouter des points bonus en fonction du nombre de cartes Pause non utilisées : +5 pour 1, +20 pour 2 et +40 pour 3.

Si TOUTES les cartes Niveau et Réinitialisation ont été placées dans la grille, ajoutez des points bonus en fonction du nombre de cartes Pause non utilisées : +10 pour 1, +30 pour 2 et +50 pour 3.

Un total supérieur à 50 correspond déjà à un très bon score, peu de joueurs atteignent le score parfait de 100 !

Conseils :

- Pour chaque colonne, il peut être vraiment utile de discuter de qui pourrait placer la carte Réinitialisation.
- À part pour la dixième colonne, essayez d'éviter de placer une carte Niveau 8 deux fois dans une même colonne car dans ce cas-là, à moins d'avoir une carte Pause, vous perdrez à la prochaine colonne.
- Une fois que la deuxième carte Réinitialisation a été jouée dans une même rangée, vous devez absolument jouer chaque carte restante dans l'ordre numérique.



Crédits :

Création : Hisashi Hayashi

Illustrations : Francisco Coda

Traduction : Ambre Poilvé

Un grand merci à : Japon Brand, Okazu Brand et
Tasty Minstrel Games



@EditionsMatagot
www.matagot.com

Worldwide Rights :

Editions Matagot

135 rue du tondu,

33000 - Bordeaux - France

Imprimé en Chine.

Avertissement : Risque d'étouffement ! Tenir à l'écart des
enfants de moins de 36 mois.

WARNING! Not suitable for children under 3 years because
of small parts that may be swallowed. Choking hazard.

Veuillez conserver ces informations pour référence ultérieure.



