



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.

Conseil : Pour des parties encore plus animées, ajoutez les **cartes spéciales de Level 8 Master** au paquet de cartes ! Si vous le souhaitez, vous pouvez même y intégrer **toutes les cartes de Level 8 Master**. Ainsi, plus besoin de mélanger aussi souvent !