



EN



WHAT'S IN THE BOX

101 Playing Cards:

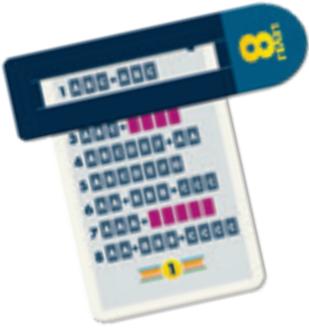
90 Number Cards – 6 color card suits numbered 1 – 15
(Each color has also been assigned a shape),
7 Joker Cards, 4 Skip! Cards, 3 Description Cards, 6 Level Cards,
6 Level Indicators

HOW TO WIN

The first player to reach Level 8 wins.

SET UP

Each player takes 1 Level card and 1 Level indicator. Players insert their Level cards into their Level indicators using the side of the card with 1 star. The 2 Runs of 3 (Level 1) should appear in the indicator window.



Choose a player to be the dealer. The dealer shuffles all 101 cards and deals **10 cards** to each player face down. Players take these cards into their hand and may look at them. The remaining cards are placed face down in the middle of the table to be used as a Draw pile.

The Dealer reveals the top card from the Draw pile. This is the first card in the **Dealer's personal Discard pile**. Each player will form a personal Discard pile over the course of the game (See illustration).



GAMEPLAY

Play moves clockwise. The player to the Dealer's left begins and takes the following actions:

- Pick 1 card (required).** Player takes 1 card from the Draw pile or the top card from any player's Discard pile and adds it to their hand.
- Lay out a level (not required).** Player places all cards necessary to complete their current level in their display area, face up and visible to everyone. *For example, a player must lay out 2 Runs of 3 to complete the first level.*

Important: Players are not allowed to lay out cards that form an incomplete level. In addition, players are not permitted to add different combinations after their turn ends to levels they have already laid out, e.g., a player may not lay out a third Run of 3 later in the first level.

When a player has laid out a complete level, before the turn ends, this player may place their remaining cards on any player's laid out cards, including the player's own cards, according to card placement guidelines (see "Examples" below). The first player with no remaining cards in their hand ends the round and gains an end-of-round bonus (see "Ending the Round").

EXAMPLES:

- Run of 3 (4, 5, 6): The player may add a 7 (followed by an 8, etc.) or a 3 (followed by a 2, etc.).*
- 4 Pairs (2-2, 3-3, 6-6, 6-6): The player may add any 2, 3, or 6.*
- Run of 4 (8, 9, 10, 11) and 2 Pairs (3-3, 9-9): The player may place a 7 (followed by a 6, etc.) or a 12 (followed by a 13, etc.) or add any 3 or 9*

THE COMBINATIONS

Runs: cards with increasing numbers in any color (e.g. **4-5-6** or **8-9-10-11**).

Note: there is no connection between 15 and 1!

Pairs, triples, etc.: cards with the same number (e.g. **4-4** or **9-9-9**).

X cards of 1 color: cards of the same color (e.g. **7-2-9** or **12-7-4-8**).

- End the turn. To end the turn, the player **must** place any 1 card face up on top of their Discard pile.

Note: When the last face-down card is removed from the Draw pile, or when a face up Skip card appears in the Draw pile (see "The Skip! Card" below), players return all cards from their Discard piles except the face-up card from the top of their Discard pile. Reshuffle the returned cards and form a new Draw pile.

ENDING THE ROUND

The **round ends** as soon as **a player has no cards remaining in their hand**.

- ▶ This player receives a bonus and **advances their Level card up 2 levels**, skipping 1 level.
- ▶ Players who have laid out their levels before the round ends, but still have cards remaining in their hands, advance their Level cards up 1 level.
- ▶ Players who have not laid out their levels before the round ends keep their Level cards in place.

The player to the left of the Dealer becomes the new Dealer. The Dealer shuffles all 101 cards and deals 10 cards to each player. A new round begins.



THE JOKER CARD (7×)

A Joker card can be substituted for any color or number (except a Skip! card).

Several Joker cards can be used in any given level, but the player must clearly indicate how the Joker is being used. Players may never trade out Joker cards that have already been laid out.



THE SKIP! CARD (4×)

Rather than discard a card at the end of a turn, a player may choose to play a Skip! card in front of any other player who does not already has a Skip! card placed in front of them.

On the "skipped" player's turn, they must discard the Skip! card by placing it – face up! – at the bottom of the Draw pile. When a Skip! card appears face up in the Draw pile, the pile is reshuffled (see "Note" above).

Note: When a Skip! card is discarded as the last card of a hand (the end of a round), its function is ignored.

WINNING THE GAME

The first player who lays out cards for Level 8 wins the game. The player is not required to place or discard the remaining cards.

The game can also be won by a player who has laid out Level 7 and placed all remaining cards first.

In both cases the winner will advance the Level indicator to the winning medal.

ADVANCED VERSION

Players may use the "difficult" variation of the Level cards, denoted by 2 stars.

Note: For levels 5 – 8 of the 2 star side (level indicated in orange), players who have not laid out their levels can keep up to 4 cards for the next round. This increases a player's chances of reaching the next level. These players are only dealt enough cards to total 10 cards.





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.

