

LEVEL X

Ein spannendes
Würfelspiel von
Stefan Risthaus
für 2 bis 4 Spieler
ab 8 Jahren.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 4 Würfel
- 24 Spielsteine (6 je Farbe)
- 57 Chips (12 x 5, 11 x 6, 10 x 7, 9 x 8, 8 x 9 und 7 x 10)
- 4 Bonusplättchen (15, 12, 9, 6 Punkte)

Spielziel

Durch gute Würfelkombinationen gilt es, möglichst viele Punkte zu erzielen. Diese gibt es auf den „X“-Feldern. Allerdings fliegen die Spielsteine hier oft schneller wieder raus, als es den Spielern lieb ist.

Spielvorbereitung

Der Spielplan wird ausgelegt, und die Chips werden auf die farbgleichen runden Felder des Plans gestapelt. Bei 2 oder 3 Spielern wird von jeder Farbe ein Chip aus dem Spiel entfernt. Die Bonus-Plättchen kommen als Stapel neben den Spielplan. Als unterstes die 6, dann die 9, die 12 und die 15 oben auf. Jeder Spieler erhält alle Spielsteine einer Farbe und stellt sie vor sich ab.



Spielablauf

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit allen Würfeln. Anschließend teilt er die vier Würfel in beliebig viele Gruppen ein und versucht so, Summen von 5 bis 10 zu bilden. Mit den gebildeten Summen werden anschließend in den entsprechenden Reihen auf dem Spielplan Steine ein- bzw. versetzt.

Beim Bilden einer Gruppe gilt:

- **Jede Gruppe darf beliebig viele Würfel** aufweisen (auch nur einen).
- Jeder Würfel darf immer nur zu einer Gruppe gehören.
- Die Augen eines Würfels zählen immer vollständig.
- Würfel können komplett entfallen.

Beispiel:

Der Spieler würfelt 2-3-5-6. Der Spieler könnte folgende Gruppen bilden:



Für jede so gebildete Gruppe (Summe von Würfelpunkten) rückt der Spieler den Spielstein seiner Farbe in der entsprechenden Reihe um ein Feld weiter in Richtung X-Feld. Hat er noch keinen Spielstein in der Reihe, setzt er einen Stein auf das erste Feld der Reihe. Es ist erlaubt, innerhalb des eigenen Zuges mehrere Gruppen mit derselben Zahl zu bilden und somit in derselben Reihe mehrfach vorwärts zu ziehen (siehe Beispiel).

Beispiel:



Gelb teilt seinen Wurf in die Gruppen 5 – 5 – 6 auf. Somit setzt er einen Spielstein neu in Reihe 6 auf dem ersten Feld ein und einen Stein neu in Reihe 5. Dieser wird mit der zweiten 5 gleich um ein Feld weiter gezogen.

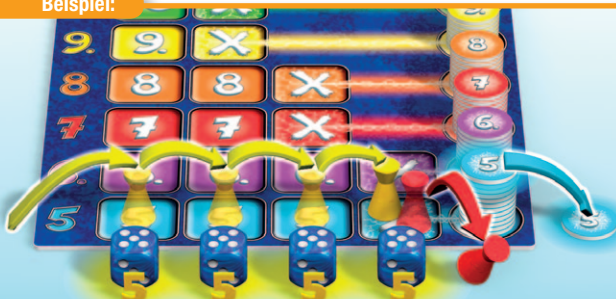
In jeder Reihe darf **pro Spieler nur ein Spielstein** stehen. Auf einem Zahlenfeld können beliebig viele Spielsteine unterschiedlicher Farbe stehen. **Auf dem X-Feld einer Reihe darf aber immer nur ein Spielstein stehen!**

Wer das X-Feld einer Reihe erreicht, erhält **sofort einen Chip** vom entsprechenden Stapel. Die Chips werden offen vor den Spielern nach Werten sortiert abgelegt.

Erreicht ein Spieler ein X-Feld, auf dem bereits der Spielstein eines anderen Spielers steht, so wird dieser verdrängt und seinem Besitzer zurückgegeben. Auch in diesem Fall erhält der Neankömmling einen Chip.

Anmerkung: Ein verdrängter Spielstein kann später wieder wie üblich auf dem ersten Feld einer Reihe eingesetzt werden.

Beispiel:



Bei 5-5-5-5 kann der gelbe Spieler mit einer neuen Spielfigur gleich bis zum X-Feld in Reihe 5 durchziehen und einen Chip nehmen. Der vom roten Spieler zuvor auf diesem X-Feld platzierte Spielstein wird an diesen zurückgegeben.

Bildet ein Spieler eine Zahl, bei der sein Spielstein bereits auf dem X-Feld steht, so erhält er für diese Zahl erneut einen Chip – ggf. auch noch in demselben Zug, in dem er das X-Feld erreicht hat!

Beispiel:



Spieler Rot bildet mit den Würfeln zwei 5en und eine 6. Da er in der 6er-Reihe bereits auf dem X-Feld steht, darf er sich einen 6er-Chip nehmen. In der 5er-Reihe zieht Rot seine Figur durch den ersten 5er-Würfel ein Feld vor, verdrängt dort Grün und nimmt sich einen 5er-Chip. Für den zweiten 5er-Würfel erhält Rot ebenfalls einen 5er-Chip, da er zu diesem Zeitpunkt ja bereits auf dem X-Feld steht.

Sind die Chips in einer Reihe aufgebraucht, so können in dieser Reihe keine Steine mehr versetzt (und keine Punkte mehr gewonnen) werden. Sollten in der Reihe noch Steine stehen, so werden diese entfernt und komplett aus dem Spiel genommen.

LUCKY-LOSER KOMBINATION

Zeigen 2, 3 oder 4 Würfel eine „1“, so darf der Spieler **alle 1er Würfel bis auf einen** auf beliebige Zahlen drehen und anschließend wie bei einem regulären Würfel-Ergebnis seine Steine setzen.

Beispiel:



Ein Spieler würfelt drei 1en und eine 5. Der Spieler dreht eine 1 zur 5 und eine 1 zur 6. Die Würfel gruppiert er zu 7 und 10.

BONUSPLÄTTCHEN

Sobald ein Spieler ein komplettes Set aus **sechs unterschiedlichen Chips** gesammelt hat, darf er sich das oberste Bonusplättchen nehmen. Zur besseren Übersicht sollte der Spieler dann diese sechs verschiedenen Chips auf dem Bonusplättchen stapeln. Es ist erlaubt, weitere Bonusplättchen zu nehmen, wenn ein zweites bzw. drittes vollständiges Set erreicht wurde.

Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der 3 Chipstapel aufgebraucht **oder** alle Bonusplättchen vergeben sind. Der aktive Spieler beendet den Spielzug. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass jeder Spieler die gleiche Anzahl Spielzüge durchführen konnte.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten, also der Summe der Zahlen auf seinen Chips, einschließlich der Bonusplättchen.

LEVEL X

Un passionnant
jeu de dés de
Stefan Risthaus
pour 2 à 4 joueurs
à partir de 8 ans.

Matériel

- 1 plateau de jeu
- 4 dés
- 24 pions (6 par couleur)
- 57 jetons (12 x 5, 11 x 6, 10 x 7, 9 x 8, 8 x 9 et 7 x 10)
- 4 tuiles bonus (15, 12, 9 et 6 points)

But du jeu

Il s'agit de choisir les bonnes combinaisons de dés afin d'obtenir le plus de points possible. Pour cela, vous devez placer vos pions sur les cases « X ». Mais soyez vigilants, car vos pions peuvent rapidement être remplacés par ceux des autres.

Préparatifs

Posez le plateau de jeu et empilez les jetons sur le plateau, sur les cases rondes de la couleur correspondante. Pour une partie à 2 ou 3 joueurs, retirez du jeu un jeton de chaque couleur. Empilez les tuiles bonus à côté du plateau de jeu. Posez d'abord le 6, puis le 9, ensuite le 12, et enfin le 15 au-dessus. Chaque joueur reçoit tous les pions d'une couleur, qu'il pose devant lui.



Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance tous les dés. Il répartit ensuite les quatre dés en autant de groupes qu'il le souhaite, en essayant d'obtenir des sommes de points comprises entre 5 et 10. Puis il place ou déplace ses pions sur les rangées correspondantes du plateau de jeu, en fonction des sommes obtenues.

Pour la répartition des dés en groupes, les règles suivantes s'appliquent :

- **Chaque groupe peut comporter autant de dés que le joueur le souhaite** (de 1 à 4)
- Chaque dé ne peut appartenir qu'à un seul groupe.
- Tous les points d'un dé comptent.
- On peut laisser des dés de côté.

Exemple :

Un joueur obtient aux dés 2 - 3 - 5 - 6. Il peut former les groupes suivants :



Pour chaque groupe ainsi constitué (somme de points obtenus aux dés), le joueur avance le pion de sa couleur d'une case en direction de la case « X » dans la rangée correspondante. S'il ne possède pas encore de pion dans cette rangée, il pose un pion sur la première case de la rangée. Il est possible de constituer plusieurs groupes de la même somme et d'avancer par conséquent plusieurs fois dans la même rangée durant son tour (voir l'exemple).

Exemple :



Le joueur jaune répartit son lancer de dés en trois groupes : 5 – 5 – 6. Il place donc un nouveau pion sur la première case de la rangée 6 et un autre sur la première case de la rangée 5. Ce dernier est aussitôt avancé d'une case supplémentaire, en raison du deuxième groupe de 5 points.

Il ne peut y avoir qu'un seul pion par joueur dans chaque rangée. Des pions de plusieurs couleurs peuvent se trouver sur la même case. **Mais il ne peut y avoir qu'un seul pion sur la case « X » d'une rangée !**

Quand un joueur atteint la case « X » d'une rangée, **il reçoit aussitôt un jeton** de la pile correspondante. Le jeton est placé face visible devant le joueur, qui classe ses jetons en fonction de leur valeur.

Si un joueur atteint une case « X » sur laquelle se trouve déjà un pion d'un autre joueur, il prend la place de ce dernier, qui est rendu à son propriétaire. Le joueur qui vient d'atteindre la case reçoit également un jeton dans ce cas.

Remarque : Un pion rendu à son propriétaire peut ensuite être replacé sur la première case d'une rangée, selon les règles normales.

Exemple :



Avec ses groupes 5-5-5-5, le joueur jaune peut avancer un nouveau pion jusqu'à la case « X » de la rangée 5 et prendre un jeton.

Le pion rouge qui se trouvait sur cette case « X » est restitué au joueur rouge.

Si un joueur possède déjà un pion sur la case « X » de la rangée correspondante à un groupe qu'il vient de former, il reçoit pour ce groupe un nouveau jeton de cette rangée. Il est possible que ceci se produise durant le tour au cours duquel le joueur a atteint cette case « X » !

Exemple :



Le joueur rouge répartit les dés en trois groupes : 5 – 5 – 6. Comme il possède déjà un pion sur la case « X » de la rangée 6, il peut prendre un jeton 6. Dans la rangée 5, le joueur rouge avance son pion d'une case, en raison de son premier groupe de 5 points. Il prend la place du pion vert et reçoit un jeton 5. Pour son second 5, le joueur rouge reçoit un nouveau jeton 5, car son pion se trouve déjà sur la case « X ».

Lorsque les jetons d'une rangée sont épuisés, il n'est plus possible d'avancer des pions (et de gagner des points) dans cette rangée. S'il y a encore des pions dans cette rangée, ceux-ci sont enlevés et éliminés du jeu.

COMBINAISON LUCKY-LOSER

Si 2, 3 ou 4 dés tombent sur un « 1 », le joueur peut tourner **tous ces dés sauf un** sur la face de son choix et placer ensuite ses pions sur le plateau comme après un lancer de dés normal.

Exemple :



Un joueur obtient aux dés trois 1 et un 5. Le joueur transforme un 1 en 5 et un autre 1 en 6. Il répartit ensuite ses dés en deux groupes : 7 et 10 points.

TUILES BONUS

Dès qu'un joueur a obtenu une série complète de **six jetons différents**, il peut prendre la première tuile bonus de la pile. Pour une meilleure vue d'ensemble, il est conseillé au joueur d'empiler ses six jetons différents sur la tuile bonus. Il est possible que ce joueur prenne par la suite d'autres tuiles bonus, s'il rassemble une deuxième ou une troisième série complète de jetons.

Fin de la partie

Lorsque 3 piles de jetons sont épuisées **ou** que toutes les tuiles bonus ont été prises par les joueurs, la partie s'arrête à la fin du tour correspondant. Le joueur actif finit de jouer et on termine le tour, afin que tous les joueurs aient joué le même nombre de fois.

Le joueur qui a le plus de points, c'est-à-dire dont la somme des chiffres inscrits sur ses jetons et sur ses tuiles bonus est la plus élevée, est le gagnant.

LEVEL X

Un gioco di dadi
accattivante di
Stefan Risthaus
per 2 a 4 giocatori
da 8 anni.

Contenuto

- 1 tabellone
- 4 dadi
- 24 segnalini (6 per ogni colore)
- 57 gettoni (12x 5, 11x 6, 10x 7, 9x 8, 8x 9 e 7x 10)
- 4 buoni (tessere con 15, 12, 9, 6 punti)

Scopo del gioco

Bisogna realizzare delle buone combinazioni di dadi per ottenere infine più punti possibili. Questi vanno spartiti sulle caselle „X“. Qui però i segnalini spesso saltano fuori prima di quanto piace ai giocatori.

Preparativi

Bisogna porre il tabellone al centro del tavolo e i gettoni sulle caselle tonde col rispettivo colore. In caso di 2 o 3 giocatori va tolto un gettone di ogni colore.

Le tessere dei buoni vanno accatastate accanto al tabellone. In basso vi è il 6, poi il 9, il 12 e in alto il 15. Ogni giocatore riceve tutti i segnalini di un colore e li depone davanti a sé.



Svolgimento del gioco

Il gioco si svolge in senso orario. Si comincia dal giocatore più giovane che lancia tutti i 4 dadi. Poi li suddivide in tanti gruppi quanto le piace, cercando di creare somme da 5 a 10. In conformità a tali somme egli, di seguito, introduce o sposta i suoi segnalini nelle rispettive file del tabellone.

Per creare un gruppo di dadi vale:

- Ogni gruppo può essere composto di tanti dadi quanto piace (anche uno solo)
- Ogni dado può appartenere a un solo gruppo.
- I punti di un dado vanno contati sempre per intero.
- Dei dadi possono anche essere tralasciati del tutto.

Esempio:

Il giocatore lancia 2 – 3 – 5 – 6. Egli potrebbe creare i gruppi seguenti:



Per ogni gruppo creato (somma di punti dei dadi) il giocatore, nella rispettiva fila, avanza col segnalino del suo colore di una casella in direzione casella X. Se non ha ancora nessun segnalino in tale fila, allora egli pone un suo segnalino sulla prima casella della fila. È permesso creare nel proprio turno più gruppi della stessa somma per muovere più volte in avanti nella stessa fila (v. esempio).

Esempio:



Il giocatore giallo suddivide il suo lancio nei gruppi 5 - 5 - 6. Egli depone quindi un nuovo segnalino sulla prima casella di fila 6 e un nuovo segnalino in fila 5. Quest'ultimo avanza subito di una casella grazie al secondo 5.

In ogni fila può esserci **soltanto un segnalino per giocatore**. Su una casella numerata possono esserci tanti segnalini di colore diverso quanto piace. **Su ogni casella X però può esserci soltanto un segnalino!** Chi raggiunge la casella X di una fila ottiene **immediatamente un gettone** dalla rispettiva catasta. Il giocatore depone i suoi gettoni aperti e in ordine di colore davanti a sé.

Se un giocatore raggiunge una casella X già occupata da un segnalino di un concorrente, allora il segnalino nuovo scaccia quello vecchio e questi va restituito al suo padrone. Anche in questo caso il nuovo arrivato ottiene un gettone.

Avviso: anche un gettone scacciato può essere riutilizzato e, come il solito, posto sulla prima casella di una fila.

Esempio:



In caso di 5-5-5-5 il giocatore giallo può, con un segnalino nuovo, avanzare direttamente fino alla casella X di fila 5 e prendere un gettone.

Il segnalino rosso posto in precedenza su tale casella X va restituito al giocatore rosso.

Se un giocatore crea la somma di una fila nella quale il suo segnalino si trova già sulla casella X, egli ottiene nuovamente un gettone per tale somma - eventualmente ancora nello stesso turno in cui ha raggiunto la casella X!

Esempio:



Il giocatore rosso crea con i dadi due 5 e un 6. Dato che in fila 6 si trova già sulla casella X, può prendere un gettone con il 6. In fila 5 il rosso, grazie al primo dado col 5, avanza col suo segnalino di una casella, scaccia il verde e prende un gettone col 5. Per il secondo dado col 5 il rosso ottiene altrettanto un gettone col 5, perché in questo momento si trova già sulla casella X.

Non appena i gettoni di una fila terminano, non si possono più muovere i segnalini in tale fila (e dunque nemmeno vincere dei punti). I segnalini eventualmente presenti in tale fila vanno tolti ed espulsi completamente dal gioco.

LA COMBINAZIONE LUCKY-LOSER

Se 2, 3 o 4 dadi indicano un „1“, allora il giocatore può girare **tutti i dadi con l'1 tranne uno** facendo apparire **dei numeri qualsiasi** e poi, come il solito, continuare a eseguire le sue mosse.

I BUONI

Non appena un giocatore avrà raccolto un set completo di **sei gettoni diversi**, può prendere la tessera in alto alla catasta dei buoni. Per ottenere una migliore visione generale, è consigliabile per il giocatore deporre i sei gettoni diversi sul buono. È permesso prendere altri buoni non appena si avrà completato un secondo, risp. un terzo set.

Fine del gioco

Il gioco finisce al momento in cui terminerà la terza catasta di gettoni **oppure** la catasta dei buoni. Il giocatore attivo finisce il suo turno attuale. Il giro cominciato va giocato fino all'ultimo giocatore, in modo che tutti abbiano giocato lo stesso numero di turni.

Vince il giocatore col maggior punteggio, cioè la somma dei punti sui suoi gettoni inclusi anche i buoni.

Esempio:



Un giocatore lancia tre volte 1 e un 5. Il giocatore gira un 1 fino al 5 e un 1 fino al 6. Poi raggruppa i dadi creando un 7 e un 10.

LEVEL X

An exciting dice game by Stefan Risthaus for 2 to 4 players aged 8 years and up.

Material

- 1 game board
- 4 dice
- 24 game pieces (6 of each colour)
- 57 chips (12 x 5, 11 x 6, 10 x 7, 9 x 8, 8 x 9 and 7 x 10)
- 4 bonus cards (15, 12, 9, 6 points)

Aim of the game

To score as many points as possible by cleverly combining dice throws. Points are scored on the "X" squares. However, the pieces are often pushed off these squares again quicker than the players would like.

Preparation

The game board is set out and the chips stacked on the round spaces of the matching colour. If there are 2 or 3 players, one chip of each colour is removed from the game.

The bonus cards are placed in a pile next to the game board in order of their value: 6 at the bottom, then 9, 12 and 15 at the top. Each player takes all the pieces of his colour and places them in front of him.



How to play

Players take turns in a clockwise order. The youngest player begins and rolls all the dice. The dice are then divided into any number of groups with totals between 5 and 10. These totals correspond to the rows on the game board and allow players to place their pieces and to move them along these rows.

Rules for making groups:

- Each group may consist of any number of dice (even just one)
- Each die may only belong to one group.
- All the dots on a die must be counted.
- Dice may be completely disregarded.

Example:

A player rolls 2 – 3 – 5 – 6. The player could divide the dice into the following groups:



Each group (sum of dots on dice) allows the player to move a piece of his colour one square on towards the X square in the corresponding row. If he has no piece in the row, he places a piece on the first square in the row. Players are allowed to make several groups with the same total during their turn, enabling them to move forward several squares at a time in the same row (see example).

Example:



The yellow player divides his roll of the dice into groups of 5 – 5 – 6. This allows him to place a new piece on the first square of row 6 and a new piece in row 5. The second 5 allows him to move this piece on one more square.

All players may only have one piece per row in play. There may be any number of differently coloured pieces on the same numbered square. **However, the X squares in the rows may only be occupied by one piece!**

When a player lands on the X square of a row he **immediately receives a chip** from the corresponding stack. The chips are placed face up in front of the players in order of value.

If a player lands on an X square which is already occupied by another player's piece, this piece is removed from the board and returned to its owner. In this event the newcomer also receives a chip.

Note: Pieces that have been borne off the board can re-enter the game as usual by being placed on the first square of a row.

Example:

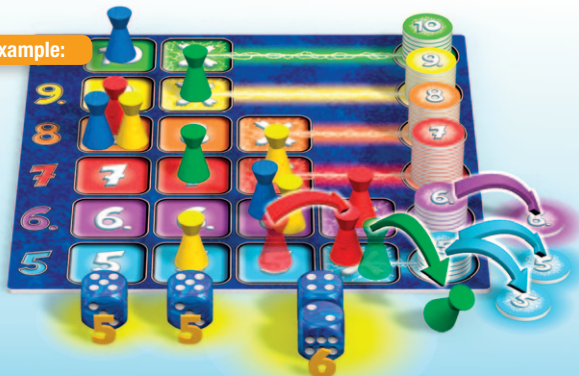


Having rolled 5-5-5-5, the yellow player can carry straight on up to the X square in row 5 and take a chip.

The red player's piece which was already on this X square is returned to its owner.

If a player already has a piece standing on the X square and he forms a group with this number, he automatically receives another chip – possibly in the same turn that he landed on the X square!

Example:



The red player divides his dice into two 5s and a 6. As he is already standing on the X square in row six, he may take a 6 chip. Red moves his piece one space forwards in row 5 for the first 5 rolled, ousts green and takes a 5 chip. Red also receives a 5 chip for the second 5, as he was already standing on the X square.

If there are no more chips left in a row, no pieces can be moved (and no points scored) in this row. If there are any pieces remaining in this row, they are removed from the board and taken completely out of the game.

LUCKY LOSER COMBINATION

If a player rolls two, three or four “1s”, the player may turn **all the “1s” except one** to a **number of their choice** and then move their pieces as in a normal roll of the dice.

Example:



A player rolls three 1s and a 5. The player turns a 1 to a 5 and a 1 to a 6. He then divides them into groups of 7 and 10.

BONUS CARDS

As soon as players have collected a complete set consisting of **six different chips** they may take the top bonus card. Stack these six different chips on the bonus card – this helps to keep track of them. Additional bonus cards can be taken when a second or third complete set of chips has been collected.

End of the game

The game ends after the round in which 3 stacks of chips have been used up **or** all bonus cards have been taken. The player whose turn it is finishes his turn and the round is completed, so that all players have had the same number of turns.

The player with the most points wins, i.e. the total of the numbers on his chips, including the bonus cards.

LEVEL X

Een spannend dobbelspel van Stefan Risthaus voor 2 tot 4 spelers van 8 jaar en ouder.

Inhoud

- 1 speelbord
- 4 dobbelstenen
- 24 speelstenen (6 per kleur)
- 57 chips (12x5, 11x6, 10x7, 9x8, 8x9 en 7x10)
- 4 bonuskaartjes (15, 12, 9 en 6 punten)

Het doel

Door goede dobbelsteencombinaties te gooien kun je veel punten behalen. Probeer op de X te komen en daar te blijven staan, dan krijg je punten. Maar de stenen vliegen hier sneller vanaf dan je lief is.

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt neergelegd, en de chips worden op de ronde gekleurde vakjes gelegd (bij de juiste kleur). Bij 2 of 3 spelers wordt van elke kleur 1 chip minder neergelegd. De bonuskaartjes worden op een stapeltje naast het speelbord gelegd. Onderop de 6, daarboven de 9, dan de 12 en de 15 ligt bovenop. Elke speler kiest een kleur stenen en legt deze voor zich neer.



Het spel

Je speelt volgens de wijzers van de klok. De jongste speler begint en gooit alle dobbelstenen. Dan verdeelt hij de dobbelstenen zo, dat er geprobeerd wordt om totalen tussen de 5 en de 10 te krijgen. Daarna worden de stenen op het speelbord verdeeld

Bij het vormen van een totaal geldt:

- Elke groep mag uit diverse dobbelstenen bestaan (ook uit maar één)
- Elke dobbelsteen mag maar tot één groep horen
- Het aantal ogen op de dobbelsteen moeten helemaal geteld worden
- Dobbelstenen kunnen ook niet gebruikt worden

Bijvoorbeeld:

Een speler gooit 2-3-5-6. Deze speler kan de volgende groepen maken:

Na zijn keuze voor een bepaalde groep plaatst de speler zijn speelsteen op de desbetreffende rij op het bord in de richting van het X-veld. Heeft hij nog geen stenen op het speelbord, dan zet hij zijn steen op het eerste vakje van de rij. Het is toegestaan om meerdere groepen met dezelfde som te gebruiken om zo zo snel mogelijk bij de X te komen. (zie voorbeeld).

Bijvoorbeeld:



De speler deelt zijn worp op in de groep 5-5-6. Dan zet hij een nieuwe steen op het eerste vakje van de 6 en een steen op het eerste vakje van de 5. Omdat hij nog een keer 5 heeft, mag hij zijn steen direct doorzetten naar het 2e vakje van de 5.

In elke rij mag van elke speler maar één steen staan. In een rij kunnen wel diverse stenen van diverse spelers staan. **Op het X-vakje mag altijd maar één steen staan!**

Wie een X-vakje bereikt heeft, pakt **een chip** van het bijbehorende stapeltje. De chips worden voor de speler neergelegd op volgorde van waarde. Bereikt een speler het X-vakje waar al een andere speler staat, dan wordt deze van het bord afgespeeld en gaat de steen terug naar de eigenaar. De nieuwe aankomer krijgt dan een chip.

Opmerking: een verdrongen speelsteen kan later weer opnieuw gebruikt worden.

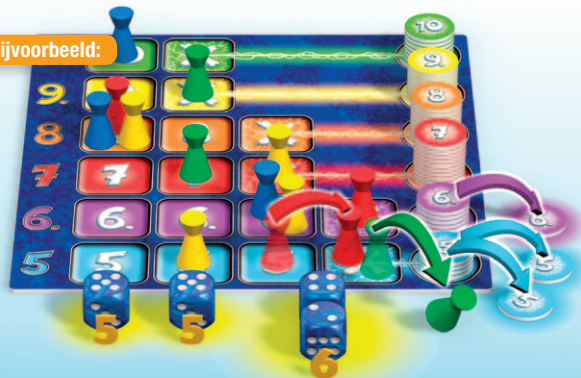
Bijvoorbeeld:



Bij 5-5-5-5 kan de gele speler met een nieuwe speelsteen direct naar het X-vakje en krijgt hij een chip. De rode steen wordt dan van het bord gespeeld en teruggegeven aan zijn eigenaar.

Als een speler een groep heeft gemaakt, waarvan zijn speelsteen al op het X-vakje staat, dan krijgt hij een direct een chip – dit mag ook als hij al in dezelfde beurt dit vakje bereikt heeft.

Bijvoorbeeld:



De rode speler maakt na zijn worp een groep van twee 5-en en een 6. Omdat hij op de 6e rij al op de X staat, mag hij meteen een chip pakken van de 6. In de 5e rij verzet rood zijn figuur 1 vakje, speelt de groene van het bord en pakt een chip van de 5. Voor de 2e 5 krijgt rood meteen een chip omdat hij al op de X staat.

Zijn de chips van een bepaalde rij op, dan kunnen in deze rij geen stenen meer verzet worden (en geen punten meer gewonnen worden). Staan er nog stenen in deze rij, dan worden deze van het speelbord afgehaald en niet meer gebruikt.

WINST-VERLIES COMBINATIE

Hebben 2, 3 of 4 dobbelstenen een "1", dan mag deze speler **deze stenen willekeurig gebruiken** en de dobbelsteen omdraaien naar het getal dat hij nodig heeft.

Bijvoorbeeld:



Een speler gooit drie 1-en en een 5. De speler draait één 1 naar een 5 en één 1 naar een 6. De speler heeft dan een groep gemaakt van 10 en van 7.

BONUSKAARTJES

Zodra een speler een set heeft van **6 verschillende chips**, mag hij het bovenste bonuskaartje pakken. Deze legt hij voor zich neer en plaatst hier de 6 chips op zodat het voor iedereen duidelijk is. Je mag meerder bonuskaartjes pakken, als je je 2e of 3e set van 6 chips hebt verzameld.

Einde van het spel

Het spel eindigt nadat 3 chipsstapels op zijn of als alle bonuskaartjes weg zijn. De ronde wordt wel afgemaakt, zodat iedereen een gelijk aantal rondes heeft gespeeld.

De speler met de meeste punten wint. Daarvoor tel je alle punten op je chips en de bonuskaartjes.

LEVEL X

Un emocionante juego de dados creado por Stefan Risthaus para 2 a 4 jugadores a partir de 8 años.

Componentes

- 1 tablero
- 4 dados
- 24 peones (6 de cada color)
- 57 fichas (12 de valor 5, 11 de 6, 10 de 7, 9 de 8, 8 de 9 y 7 de 10)
- 4 cartas de bonificación (15, 12, 9 y 6 puntos)

Objetivo del juego

Conseguir la máxima cantidad de puntos combinando de forma óptima los resultados de la tirada de dados. Los puntos se consiguen en las casillas marcadas con una "X". Sin embargo, los peones colocados en estas casillas pueden ser expulsados fuera de ellas más fácilmente de lo que les gustaría a los jugadores.

Preparativos

Se coloca el tablero en el centro de la mesa y las fichas se apilan en las casillas redondas del color correspondiente. Si sólo juegan 2 ó 3 jugadores, se retira del juego una ficha de cada color.

Las cartas de bonificación se colocan en una pila al lado del tablero, ordenadas según su valor: el 6 abajo de todo, a continuación el 9, el 12 y el 15 en lo alto. Cada jugador toma todos los peones de su color y los coloca frente a él.



Desarrollo del juego

Se juega por turnos en sentido horario. El jugador más joven empieza a jugar y tira todos los dados. A continuación, los dados se dividen en varios grupos cuyos totales sumen de 5 a 10. Estos totales se corresponden con las filas del tablero y permiten a los jugadores colocar sus peones y avanzarlos por estas filas.

Reglas para formar los grupos:

- Cada grupo puede estar formado por cualquier cantidad de dados (incluso por un solo dado).
- Cada dado sólo puede pertenecer a un grupo.
- Se han de contar en su totalidad los puntos de cada dado.
- Se puede prescindir por completo de cualquier dado.

Ejemplo:

Un jugador tira los dados y el resultado es 2 – 3 – 5 – 6. El jugador podría dividir los dados en los grupos siguientes:



Cada grupo (sumando los puntos de los dados) permite al jugador avanzar un peón de su color una casilla en dirección a la casilla X en la fila correspondiente. Si no tiene ningún peón en esa fila, entonces el jugador coloca un peón en la primera casilla de la fila. Los jugadores pueden hacer varios grupos con el mismo total durante su turno, lo que les permitirá avanzar varias casillas a la vez en la misma fila (ver ejemplo).

Ejemplo:



El jugador amarillo divide sus dados en los grupos 5 – 5 – 6. Esto le permite colocar un nuevo peón en la primera casilla de la fila 6 y un nuevo peón en la fila 5. El segundo 5 le permite avanzar este peón una casilla más en la misma fila.

Cada jugador sólo puede tener un peón en juego en cada fila. Puede haber cualquier cantidad de peones de colores diferentes en la misma casilla numerada. **Sin embargo, las casillas X de las filas sólo pueden estar ocupadas por un único peón.**

Cuando un jugador llega a la casilla X de una fila, **inmediatamente recibe una ficha** de la pila correspondiente. Las fichas se colocan boca arriba delante de los jugadores, ordenadas según su valor.

Si un jugador llega a una casilla X que ya estuviera ocupada por el peón de otro jugador, este peón es expulsado: se retira del tablero y se devuelve a su propietario. En este caso, el recién llegado también recibe la ficha.

Nota: Los peones que han sido expulsados del tablero pueden volver a entrar en juego de la forma habitual, siendo colocados en la primera casilla de una fila.

Ejemplo:



Al haber conseguido 5 – 5 – 5 – 5, el jugador amarillo puede llegar directamente a la casilla X de la fila 5 y tomar una ficha.

El peón del jugador rojo ya estaba en la casilla X, así que es expulsado y se devuelve a su propietario.

Si un jugador ya tiene un peón colocado en la casilla X y forma un grupo con el número de la fila, automáticamente recibe otra ficha, incluso aunque sea el mismo turno en que el peón haya llegado a la casilla X.

Ejemplo:



El jugador rojo divide sus dados en dos 5 y en un 6. Como ya tiene un peón en la casilla X de la fila 6, puede tomar otra ficha 6. El jugador rojo avanza su peón una casilla en la fila 5 por el primer 5 de los dados, expulsa al jugador verde y recibe una ficha de 5. El jugador rojo recibe también una ficha de 5 por el segundo 5 de la tirada, porque ya estaba colocado en la casilla X.

Si ya no quedan fichas en una fila, los peones no pueden avanzar (y no se consiguen puntos) en esa fila, ni ser colocados en ella. Si hay algún peón en esa fila, se retira del tablero y se elimina completamente del juego.

COMBINACIÓN DEL PERDEDOR AFORTUNADO

Si un jugador saca dos, tres o cuatro "1" en los dados, puede convertir **todos los "1" excepto uno** en **cualquier número a su elección** y a continuación avanzar sus peones como en una tirada normal.

Ejemplo:



Un jugador tira tres 1 y un 5. El jugador convierte un 1 en un 5 y un 1 en un 6. A continuación los divide en grupos de 7 y 10.

CARTAS DE BONIFICACIÓN

Cuando un jugador haya conseguido un set completo, consistente en **seis fichas diferentes**, puede robar la carta superior de la pila de cartas de bonificación. Las seis fichas diferentes se apilan encima de la carta de bonificación; esto ayuda a llevar el control de ellas. La siguiente carta de bonificación la podrá robar el siguiente jugador que consiga un set completo de fichas.

Fin de juego

La partida acaba al final de la ronda en la que queden agotadas 3 pilas de fichas en total **o bien** cuando se hayan robado todas las cartas de bonificación. El jugador que tenga el turno lo finaliza y se juega hasta completar la ronda, de forma que todos los jugadores acaben jugando la misma cantidad de turnos.

El jugador que tenga más puntos es el ganador. Los puntos se cuentan sumando los valores de las fichas y los valores de las cartas de bonificación

© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspele.de

