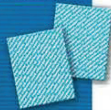




Le 1<sup>er</sup> à atteindre le 8<sup>e</sup> niveau gagne.

Par joueur :  
2 tuiles cachées ...



... et 4 cartes en main.

1.) Prendre 1 carte (de la pioche ou d'une pile de défausse)

2.) Valider éventuellement une tuile Animal.

3.) Poser 1 carte (sur sa pile de défausse).

# LEVEL<sup>®</sup>

## 8

### LE JEU DE CARTES

# JUNIOR

Un jeu de cartes amusant pour 2 à 5 enfants à partir de 6 ans

Auteur : Susanne Armbruster - Logo : Arthur Wagner - Illustrations : Nora Nowatzyk  
Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)  
Rédaction : Stefan Brück

## BUT DU JEU

Au cours de la partie, les joueurs récupèrent des tuiles Animal, l'une après l'autre. Chaque tuile récupérée permet de passer au niveau suivant. **Le premier joueur qui possède 8 tuiles Animal et atteint ainsi le 8<sup>e</sup> niveau remporte la partie.**

## CONTENU

45 cartes Animaux (composées chacune de 2 animaux)  
7 cartes Pâquerette (= joker)  
(3 cartes de remplacement)  
45 tuiles Animal (9 animaux en 5 exemplaires)  
(+ 3 tuiles de remplacement)



tuiles Animal

cartes Animaux

joker

## MISE EN PLACE DU JEU

Mélanger **les 45 tuiles Animal** et former une réserve, face cachée, au milieu de la table. Chaque joueur tire 2 tuiles, les regarde secrètement, puis les garde devant lui, face cachée.

Ces tuiles montrent 2 animaux ; le joueur doit maintenant essayer de valider l'une des deux. Il est permis de consulter ses tuiles à tout moment.

*Cas particulier : Si un joueur a deux fois le même animal, il remet une tuile dans la réserve et en retire une jusqu'à ce qu'il ait deux animaux différents.*

Mélanger **les 52 cartes** et placer la pile, face cachée, au milieu de la table : elle forme la pioche. Chaque joueur pioche **4 cartes** et les prend en main sans les montrer aux autres.

## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé retourne la première carte de la pioche et la pose à côté, face visible, orientée vers lui. C'est la première carte de sa défausse personnelle (voir illus. ci-dessous).

Son voisin de gauche commence. La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

### 1.) Prendre une carte

Quand vient son tour, le joueur prend une nouvelle carte : soit la 1<sup>re</sup> carte de la pioche, soit la carte visible au sommet de la pile de défausse du joueur de son choix (y compris la sienne !). Il a alors 5 cartes en main.

### 2.) Valider une tuile Animal

Le joueur peut ensuite valider l'une de ses deux tuiles Animal. Le chapitre « Les tuiles Animal » ci-dessous explique cette action en détail.

### 3.) Poser une carte

Pour finir, le joueur doit poser une carte, face visible, sur sa pile de défausse. Au cours de la partie, chaque joueur forme petit à petit sa pile de défausse (voir illus. Défausses à 4 joueurs).



C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer. À son tour, il doit 1.) prendre une carte, peut 2.) valider une tuile Animal et doit 3.) poser une carte sur sa pile de défausse. Et ainsi de suite...

Une tuile Animal est validée dès qu'un joueur pose exactement 4 cartes de cet animal.



### Les tuiles Animal

Chaque joueur possède toujours 2 tuiles Animal différentes. Chacune montre l'un des 9 animaux : lapin, poule, chien, chat, vache, cheval, mouton, cochon ou chèvre.

Pour valider une tuile, un joueur doit rassembler 4 cartes de cet animal. S'il y parvient, il les pose devant lui (pendant la 2<sup>e</sup> action de son tour de jeu). Il peut ensuite retourner la tuile Animal correspondante, face visible, devant lui. Elle est validée et le joueur monte d'un niveau. Bravo !

Important : Une tuile Animal ne peut être validée qu'en une seule fois, en posant 4 cartes d'un coup. Un joueur ne peut donc jamais poser moins de 4 cartes.

**Exemple :**  
Laura peut retourner sa tuile « Lapin » si elle peut poser exactement 4 cartes représentant cet animal. Les autres animaux représentés sur ces cartes sont sans importance.



Tirer ensuite 4 nouvelles cartes et 1 nouvelle tuile.

Les 4 cartes posées sont ensuite glissées, face visible, sous la défausse du joueur. Il pose sa 5<sup>e</sup> carte sur le dessus de sa pile.

Puis, il prend 4 nouvelles cartes de la pioche pour reconstituer sa main, ainsi qu'une nouvelle tuile de la réserve dont il prend bien sûr connaissance. Si elle est identique à celle qu'il possède déjà, il la remet dans la réserve jusqu'à ce qu'il tire un animal différent. C'est ensuite au joueur suivant de jouer...

**Remarque :** Si la pioche au milieu de la table est épuisée, récupérer toutes les cartes des piles de défausse à l'exception de celle du dessus et les mélanger pour former la nouvelle pioche. La 1<sup>re</sup> carte continue de former la pile de défausse.

Un joker remplace tout animal.



Une carte Pâquerette remplace **n'importe quel animal**. Un joueur peut utiliser jusqu'à 4 pâquerettes pour valider une tuile Animal.



**Exemple :**  
Avec les cartes représentées, Sarah peut valider sa tuile Cochon ou Chèvre en posant les cartes correspondantes.



Le 1<sup>er</sup> à atteindre le niveau 8 gagne.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur réussisse à valider et à retourner sa 8<sup>e</sup> tuile Animal. Il a ainsi atteint le **niveau 8** le premier et gagne la partie.

### VARIANTE POUR LES PLUS JEUNES

Dans cette variante, chaque joueur possède 3 tuiles Animal (au lieu de 2) ; il a donc plus de choix.

Il est également possible de combiner les deux règles : les plus âgés jouent avec 2 tuiles Animal, les plus jeunes avec 3.

### VARIANTE POUR LES PLUS GRANDS

Dans cette variante, chaque joueur ne dispose pas de 2 tuiles personnelles, mais **autant de tuiles** que le nombre de joueurs +1 sont alignées, face visible, au milieu de la table (*par exemple, 5 tuiles à 4 joueurs*). Quand vient son tour, le joueur qui peut valider une de ces tuiles, c'est-à-dire jouer les 4 cartes correspondantes, prend la tuile et la place, face visible, devant lui. Elle est alors remplacée par une nouvelle tuile de la réserve... Ici, il est possible qu'un animal soit présent plusieurs fois au milieu de la table. Le premier joueur à s'emparer de sa 8<sup>e</sup> tuile et à atteindre ainsi le **niveau 8** gagne la partie.

