

Die Spielregeln für das Modul:

NivelDoce - Die Elemente

&

NivelDoce - Die Tiere

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit
wird bei den Spielregeln die männliche Sprachform verwendet.

Dieses Kartenspiel beinhaltet Zahlenkarten von eins bis zwölf, Elementsymbole wie Luft, Feuer, Wasser und Erde, sowie die dazugehörigen Tiersymbole: Adler, Phönix, Fisch und Schlange.

Sonderkarten sind: Stopper, Wechsel, Wunsch, Klopfer, Joker und die Zieh-2-Karte.

Außerdem gibt es die Spielregelkarten, welche die **12 Etappen (Nivel)** beinhalten. Ziel ist es von **Nivel „1“** angefangen, die **Nivel „12“** zu erreichen. Hierbei muss **Nivel** für **Nivel** erfolgreich ausgelegt werden. Ausgelegt hat man, wenn die **Nivel** auf dem Tisch ausgelegt ist. Die Runde ist beendet, sobald ein Spieler alle Karten abgelegt hat. Jetzt muss der Spieler das nächste **Nivel** bewältigen. Es darf dabei kein **Nivel** übersprungen, oder ein anderes **Nivel** willkürlich ausgewählt werden.

Nur wer als Erster alle zwölf **Nivel** erfolgreich geschafft hat, gewinnt dieses Spiel.

Damit jeder Mitspieler weiß, in welchem **Nivel** er sich befindet, gibt es den Controller (ein ausgewählter Mitspieler), der auf einem Zettel alle Spielernamen notiert und Etappe für Etappe abhakt, welches **Nivel** der jeweilige Spieler erfolgreich erreicht hat.

Spielmaterial: 120 Karten

- | | | | |
|------------------------------------|---|----|------------------------|
| • Zahlkarten 1-12 in vier Farben | = | 48 | Zahlenkarten |
| • Elemente in vier Farben | = | 16 | Elementkarten |
| • Tierzeichen in vier Farben | = | 16 | Tierzeichenkarten |
| • Joker in vier Farben | = | 8 | Jokerkarten |
| • Stopper in vier Farben | = | 8 | Stopperkarten |
| • Wunschkarte in vier Farben | = | 4 | Wunschkarten |
| • Klopferkarte in vier Farben | = | 4 | Klopferkarten |
| • Richtungskarte in vier Farben | = | 4 | Richtungswechselkarten |
| • Zieh-2-Karte in vier Farben | = | 4 | Zieh-Karten |
| • Regelkarten mit den Etappen 1-12 | = | 8 | Stufen-Regelkarten |

Zusätzlich benötigt man noch ein Blatt Papier, bzw. einen Notizblock und einen Stift!

Spielvorbereitung:

Die **Nivel**-Regelkarte (eine Karte pro Spieler) bleibt, vor jedem Spieler zur Einsicht, offen liegen.

Vom gut gemischten Kartenstapel erhält jeder Mitspieler: „**12 Karten**“.

Diese ausgeteilten Kartenstapel bestehend aus 12 Karten, werden von jedem Spieler verdeckt aufgenommen.

Die restlichen Karten werden verdeckt als „Aufnahmestapel“ bereitgestellt. Die oberste Karte, womit das Spiel beginnt, wird vom Geber entnommen und offen (umgedreht) auf die Tischmitte gelegt. Die Startkarte sollte keine „Sonderkarte“ sein, wie: „Joker-, Stopper-, Wunsch-, Richtung-, Klopfer- oder Zieh-2-Karte!“ Falls doch, wird diese Karte im Stapel willkürlich hineingelegt und eine neue Karte oben vom Kartenstapel abgenommen und offen gelegt.

Spielverlauf:

Es wird im Uhrzeigersinn gestartet und reihum (Mitspieler für Mitspieler) gespielt. Der linke Spielpartner des Gebers beginnt das Spiel. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, hat folgendes zu beachten:

- Es muss eine Karte aufgenommen werden, entweder:
„vom Aufnahmestapel oder die oberste Karte vom Ablagestapel“
- anschließend kann die „entsprechende“, falls erreichte Stufe, auslegt werden
- Man muss eine Karte ablegen, entweder:
 - ▶ offen auf den Ablagestapel, oder
 - ▶ die Sonderkarte „Stopper & Zieh-2“ einem zugeordneten Mitspieler offen vor ihm hinlegen, oder
 - ▶ die Sonderkarte „Richtungswechsel“ neben bzw. wieder auf den Ablagestapel ablegen
- Hat jemand die Wunschkarte, darf man keine Karte aufnehmen, sondern legt diese auf den Stapel und kann dann bis zu weitere „6“ Karten ablegen und bis zu 7 Karten vom Aufnahmestapel ziehen.

Jeder Mitspieler startet mit **Nivel** „1“ und muss dann alle 12 **Nivel** (Etappen) hintereinander durchlaufen. Das **Nivel** ist nur bestanden, wenn der Mitspieler diese offen ausgelegt hat. Gelingt ihm oder ihr dies, so kann sie die restlichen Karten, die sich noch auf der Hand befinden, entweder bei sich selbst entsprechend anlegen, oder bei Mitspielern, die ebenfalls ausgelegt haben, anlegen. Haben alle die jeweilige Etappe abgelegt und Spieler besitzen noch Karten ist die Runde komplett abgeschlossen. Es beginnt eine neue Runde.

Das heißt:

Bei einer abgelegten „Folge“ kann der Mitspieler diese entsprechend erweitern, bei Farbe entsprechende Farbkarten anlegen, bei Tiere und Elemente die „Identische“ anlegen, bei Zwilling, Drilling und Vierling die entsprechend ausgelegten Kartenbilder anlegen. Bei den zwölf bzw. vierundzwanzig Augen können **keine** weiteren Karten angelegt werden.

Schafft man nicht seine Etappe abzulegen und die Runde ist beendet (ein Spieler hat alle Karten abgelegt), wird die **Nivel** solange gespielt und wiederholt, bis es dem Spieler gelingt, diese Etappe auszulegen. Hat der Spieler sein **Nivel** erreicht, so legt er sie erkennbar, für alle (offen) vor sich ab!

Es ist untersagt nur ein „Teil-**Nivel**“ abzulegen. Es muss immer die vollständige „**Nivel**“ mit Ihrer Kartenkombination ausgelegt werden. Wurde ausgelegt, kann jeder der ausgelegt hat, entsprechend an den abgelegten Karten der Mitspieler passende Karten anlegen.

Sonderkarten:

• **Der Joker:**

kann jede beliebige Karte und Farbe des Spiels ersetzen um ein **Nivel** zu vervollständigen oder Karten an bereits ausgelegten **Nivel** anzulegen. Bereits ausgelegte Joker können nicht durch eine passende Karte ersetzt werden. Der Joker besitzt die höchste Zahl „12“. Der Joker selbst kann keine andere Sonderkarte ersetzen.

- **Die Wunschkarte:**

Ein Mitspieler kann sobald er an der Reihe ist diese Wunschkarte ausspielen, ohne zuvor eine andere Karte aufgenommen zu haben. Er legt diese Karte auf den Ablagestapel und hat die Möglichkeit weitere, bis zu sechs Karten von seiner Hand auf die Wunschkarte bzw. Ablagestapel aufzulegen. Danach kann er die abgelegte Kartenzahl (max. 7 Karten) vom Aufnahmestapel aufnehmen. Danach darf er keine weitere Aktionen durchführen. Der nächste Spieler ist dran.

Die Wunschkarte alleine erlaubt nur eine Karte im Austausch vom Aufnahmestapel aufzunehmen. In Kombination mit der Wunschkarte darf der Spieler auch die Stopper-, Klopfer- oder Richtungskarte auf den Ablagestapel mit ablegen (es darf jedoch nie die Stopperkarte oben als Letzte auf dem Ablagestapel aufliegen!). Liegt die Richtungswechselkarte oben auf, erfolgt ein Richtungswechsel!

- **Der Stopper:**

diese Karte wird nicht für sich auf den Ablagestapel gelegt, sondern immer einem Mitspieler zugeordnet. Diese muss sichtbar vor ihm gelegt werden. Ab diesem Zeitpunkt muss er aussetzen, bis er an die Reihe kommt. Ist der Mitspieler an der Reihe, legt er diese Stopperkarte als einzige Aktion unter den Ablagestapel und der nächste Mitspieler ist dran. Die Stopperkarte darf nur „alleine“ ausgespielt werden und „auf“ den Ablagestapel liegen, wenn der Durchgang des Spielers somit beendet ist.

- **Die „Zieh 2“ – Karte**

Wenn ein Spieler/in diese Karte zieht oder beim Austeilen erhält, muss er beim Ablegen zwei neue Karten aufnehmen. Er kann aber auch, wie bei der Stopperkarte einem anderen Mitspieler die Karte zuweisen. Dieser muss dann, auch wenn es seine Letzte Abwurfkarte ist, zwei neue Karten ziehen und hat seine Etappe noch nicht beendet. Die Karte darf nicht in Verbindung mit der Wunschkarte abgelegt werden.

- **Die Richtungskarte:**

Das Spiel läuft in der Regel im Uhrzeigersinn. Wird die erste Richtungswechselkarte ausgespielt, legt man sie neben den Ablagestapel, für alle sichtbar ab. Das Spiel wird dann sofort gegen den Uhrzeigersinn weitergespielt. Wird von einem Mitspieler eine weitere Richtungswechselkarte abgelegt, wird die erste, welche neben dem Stapel liegt aufgenommen und „beide“ Richtungswechselkarten kommen auf den Ablagestapel. Jetzt wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt! Solange bis abermals eine Richtungskarte abgelegt wird.

- **Die Klopferkarte:**

Legt ein Mitspieler eine Karte auf den Ablagestapel, kann ein x-beliebiger Spieler, welcher nicht an der Reihe ist, die Klopferkarte werfen, und symbolisiert: „Ich brauche diese obenliegende Karte“. Der Mitspieler welcher regulär an der Reihe ist, kann jetzt entscheiden, ob er die oben liegende Karte auf dem Ablagestapel selber benötigt oder nicht. Braucht er sie selbst, nimmt er diese vom Ablagestapel auf, wobei derjenige, der die Klopferkarte zuvor ausgeworfen hat, diese zurück auf die Hand nehmen muss. Das Spiel läuft weiter. Benötigt der Spieler, der an der Reihe ist, die Karte nicht, kann der Mitspieler, welche die Klopferkarte geworfen hat, die obenliegende Karte vom Stapel erhalten. Die Klopferkarte bleibt dann als „letzte“ Karte oben auf dem Stapel liegen. Diese ist die einzige Möglichkeit außerhalb der Reihenfolge an eine gewünschte oder benötigte Karte, die auf dem Stapel liegt, heranzukommen.

Der Durchgang ist beendet wenn ein Spieler seine letzte Karte ablegen konnte. Danach geben alle Spieler (auch die, die nicht ihr Nivel erreicht haben) ihre Karten ab. Alle Karten, ohne Ausnahme, werden neu gemischt. Der Spieler links vom vorherigen Geber wird jetzt zum Geber. Die nächste Runde beginnt.

Achtung:

Nur wer vorher ein Nivel ausgelegt hat, kommt ins nächste Nivel.

Alle anderen müssen das gespielte und nicht ausgelegte Nivel wiederholen.

Die Stufenregeln:

Folgen

Folgen sind drei oder mehrere Karten mit unmittelbar aufeinander folgenden Zahlenwerten.

Die Farben sind dabei ohne Bedeutung.

Zwei Beispiele: 4er-Folge



Element und passende Tier

Ein Element ist z.B. „Erde“ und das dazu passende Tier ist dann „Schlange“.

Beim Wind ist das passende Tier der Adler.

Die Farbe spielt keine Rolle

Zwei Beispiele:

1 Element und passendes Tier



Augen

Zahlenkarten (ZK) die entweder für sich, oder addiert die entsprechende Augen-zahl ergeben: z.B.: ZK „8“ + ZK „4“ ergibt 12 Augen. Der Joker kann maximal 12 Augen ersetzen, z.B.: ZK „8“+ ZK „4“+ „Joker“ ergibt 24 Augen.

Beispiel: 24 Augen



Gleiche Karten

(Zwilling; Drilling; Vierling)

Gleiche Karten sind Kartenkombinationen, bei denen z.B. Zahlenwerte, Elemente oder Tierzeichen gleich sind (Drilling bestehend z.B. aus drei gleiche Zahlen, drei Adlerkarten oder drei Erdkarten).

Beispiel: Drilling



Spielregelübersicht:

Zahlenkarten

Zahlenkarten können nur zwischen 1 und 12 abgelegt werden.

Zwischen 12 und 1 gibt es keine direkte Verbindung.

Beispiel: Karten von 1 bis 12



Augen

Augen können nicht „gleichzeitig“ mit einer Folge abgedeckt werden.

Sie sind separat zu betrachten und können aus einer oder mehreren Zahlenkarten bestehen.

Beispiel: 7er-Folge und 12 Augen



2 Elemente & das passende Tier

„Zwei“ Elemente bedeutet, dass es zwei unterschiedliche Bilder sein müssen.

Zu den zwei Elementen müssen die passenden Tiere passen.

Die Farbe spielt hier keine Rolle.

Beispiel:

2 Elemente & 2 passende Tiere



Nivel-Einhaltung

Es dürfen die Karten nur so ausgelegt werden, wie das **Nivel** es vorschreibt.

Wird z.B. „ein“ Zwilling gefordert, kann der Spieler nicht „zwei“ Zwillinge ausspielen.

Beispiel: Zwilling



Die Nivel / Etappen

Unter: www.Nivel-Doce.com kann man die Spielregeln und die Nivel – Etappen als PDF herunterladen.

Die NivelDoce sind:

- 1| 4er-Folge & 1 Element und
das passende Tier
- 2| 7er-Folge & 12 Augen einer Farbe
- 3| 3er-Folge & Vierling & 2 Tiere
- 4| 8 Karten aus einer Farbe
- 5| 5er-Folge & Zwilling & 2 Elemente
- 6| 24 Augen & 2 Tiere & 2 Elemente
- 7| 4er-Folge & 5 Karten einer Farbe
- 8| Vierling & Drilling & Zwilling
- 9| 6er-Folge & 2 Elemente und je
das passende Tier
- 10| 5er-Folge & 4 Karten einer Farbe
- 11| Vierling & Zwilling & Zwilling
Zahlen & Element & Tier
- 12| 4er-Folge & Drilling & Zwilling

The NivelDoce are:

- 1| series of four & 1 element and
1 adequate animal
- 2| series of seven & 12 eyes of one colour
- 3| series of three & quadruplet & 2 animals
- 4| 8 cards of one colour
- 5| series of five & twin & 2 elements
- 6| 24 eyes & 2 animals & 2 elements
- 7| series of four & 5 cards of one colour
- 8| quadruplet & triplet & twin
- 9| series of six & 2 elements and
2 adequate animals
- 10| series of five & 4 cards of one colour
- 11| quadruplet numbers & 1 twin of & 1 twin of
& 1 element & 1 animal
- 12| series of four & triplet & twin

Los NivelDoce son:

- 1| secuencia de 4 & 1 elementos y
el animal adecuado
- 2| secuencia de 7 & 12 ojos de un color
- 3| secuencia de 3 & cuatrillizo & 2 animales
- 4| 8 cartas de un solo palo
- 5| secuencia de 5 & gemelo & 2 elementos
- 6| 2 animales & 24 ojos & 2 elementos
- 7| secuencia de 4 & 5 cartas de un solo palo
- 8| cuatrillizo & trillizo & gemelo
- 9| secuencia de 6 & 2 elementos y el
& 2 animales iguales
- 10| secuencia de 5 & 4 cartas de un solo palo
- 11| cuatrillizo & gemelo & gemelo
números & elemento & animal
- 12| secuencia de 4 & trillizo & gemelo

Los NivelDoce sont:

- 1| séquence de 4 & 1 élément et
1 animal adapté
- 2| séquence de 7 & 12 cartes d'une couleur
- 3| séquence de 3 & quadruplet & 2 animaux
- 4| 8 cartes d'une couleur
- 5| séquence de 5 & gemini & 2 éléments
- 6| 24 yeux & 2 animaux & 2 éléments
- 7| séquence de 4 & 5 cartes d'une couleur
- 8| quadruplet & triplet & gemini
- 9| séquence de 6 & 2 éléments et
& 2 animaux assortis
- 10| séquence de 5 & 4 cartes d'une couleur
- 11| quadruplet chiffres & gemini & gemini
& élément & animal
- 12| séquence de 4 & triplet & gemini