

Level 10

Reglas de juego





Level 10

1-5 personas / 20 minutos / Mayores de 8 años

Los secuaces del despiadado Lord Doon han invadido los cinco mundos del Reino de Woz. Ahora, Izzy ha de embarcarse en una gran aventura para salvar su amado hogar. Para lograrlo, tendrá que ir con mucha cautela, enfrentarse a sus enemigos, encontrar tesoros y aliarse con criaturas mágicas a lo largo de 10 niveles. Sin embargo, no puede hacerlo sin vuestra ayuda. ¿Conseguiréis que Izzy llegue hasta el último nivel o *Level 10*?

Contenido:

40 cartas de Nivel, numeradas del 1 al 8

(de 5 mundos distintos: Desierto, Bosque, Cielo, Volcán y Pantano):



10 cartas de Reinicio

(2 por cada mundo, todas numeradas con un 0):



3 cartas de Pausa:



Elementos de una carta de Nivel:

Número del nivel:

Icono del mundo:

¡Una imagen de Izzy durante su aventura!

¡Poned las cartas en orden para descubrir la historia al completo!



Nota: el Pantano (morado) está representado por una calavera. El resto de los mundos están representados por los siguientes iconos:



Desierto



Bosque



Volcán



Cielo

Objetivo del juego:

Level 10 es un juego de cartas cooperativo, es decir, no competís entre vosotros, sino que tenéis que trabajar en equipo para ayudar a Izzy a pasar por los 10 niveles de los 5 mundos del Reino de Woz. Jugaréis las cartas de uno en uno y las iréis colocando en una cuadrícula de 5×10 hasta (con suerte) completar la partida. Cada uno de los mundos que visite Izzy estará representado por una de las cinco filas de cartas de la cuadrícula. Para ganar, tendréis que colocar las 40 cartas de Nivel y las 10 cartas de Reinicio en dicha cuadrícula. Si en algún momento uno de vosotros no puede jugar una carta durante su turno, todos (sí, Izzy también) habréis perdido.

Preparación:

En primer lugar, disponed las cinco parejas de cartas de Reinicio a la izquierda de lo que serán las cinco filas de los mundos, tal y como se indica a continuación:




Las cartas de  se colocarán en esta fila durante la partida.




Las cartas de  se colocarán en esta fila durante la partida.




Las cartas de  se colocarán en esta fila durante la partida.






Las cartas de  se colocarán en esta fila durante la partida.








Las cartas de  se colocarán en esta fila durante la partida.

Después, tenéis que determinar el nivel de dificultad de la partida, que dependerá del número de cartas de Pausa que utilicéis. Cuantas menos cartas de Pausa, más difícil será la partida.

| Nivel de dificultad: | Número de cartas de Pausa en el mazo: |
|----------------------|---|
| Principiante |  |
| Estándar |  |
| Pro |  |
| Maestro | ¡Ninguna! |

Ahora, barajad las cartas de Pausa que vayáis a utilizar junto con las cartas de Nivel y colocadlas en un mazo bocaabajo. Devolved a la caja las cartas de Pausa que no vayáis a utilizar. Una vez hecho esto, repartid las cartas del mazo tal y como se indica en la siguiente tabla. Las cartas sobrantes tras el reparto serán el mazo común del que iréis robando durante la partida, así que dejadlas a vuestro alcance.

| Número de personas: | Mano inicial: |
|---------------------|---|
| 1 | 10x  |
| 2 | 7x  |
| 3 | 6x  |
| 4 | 5x  |
| 5 | 4x  |

Por último, mirad vuestras cartas individualmente y, teniendo en cuenta las siguientes reglas de comunicación, decidid en grupo quién debería ser el jugador inicial. ¡Ya tenéis todo listo para empezar!

Reglas de comunicación:

Cuando juguéis una partida de *Level 10*, no podéis enseñar vuestras cartas a nadie. Como jugador, solo puedes compartir la siguiente información con el resto del equipo:

- Puedes revelar cuántas cartas tienes de un mundo.
- Puedes sugerir en qué mundo te gustaría jugar en tu turno.
- Puedes decir que te gustaría jugar una carta de Reinicio de un mundo en concreto.
- No puedes dar información de ningún otro tipo. Especialmente, no puedes decir o dar pistas sobre los números de las cartas que tienes en la mano.

Una ronda de juego:

Jugaréis por turnos en el sentido de las agujas del reloj empezando por el jugador inicial hasta (con suerte) colocar las 50 cartas de Nivel y de Reinicio en la cuadrícula.

Excepción: en partidas de 5 personas, cuando el último jugador de la ronda juegue su carta y termine la columna actual disfrutará de otro turno inmediatamente; es decir, jugará una segunda carta con la que iniciará la siguiente columna. Por lo tanto, este doble turno hará que la posición de último (y primer jugador) vaya rotando en cada ronda.

En tu turno, tienes que llevar a cabo una de estas dos acciones:

- A) Jugar una carta de Nivel o una carta de Pausa de tu mano o,
- B) Colocar una carta de Reinicio.

Si durante tu turno no puedes hacer ninguna de las dos, la partida termina inmediatamente y ¡todos habréis perdido!

Veamos las acciones más detalladamente...

A) Jugar una carta de Nivel o una carta de Pausa de tu mano

Para realizar esta acción, simplemente juega una de tus cartas de Nivel o de Pausa y colócala en la cuadrícula siguiendo las reglas de colocación de cartas (ver más adelante). Una vez la hayas colocado, roba una carta nueva del mazo y añádela a tu mano. Esta es la acción más común del juego.

B) Colocar una carta de Reinicio

Para realizar esta acción, elige un mundo y mueve una de las cartas de Reinicio que hay a la izquierda de esa fila al extremo derecho de esta, siguiendo las reglas de colocación de cartas (ver más adelante). Una vez hecho esto, si hay al menos 1 carta en el mazo común, elige 0, 1 o 2 cartas de tu mano y descártate de ellas boca abajo, dejándolas en la parte inferior del mazo (en el orden que elijas), y roba el mismo número de cartas de la parte superior de este.

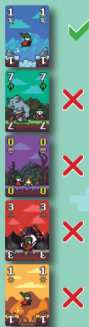
No podrás realizar esta acción si:

- No quedan cartas de Reinicio en ese mundo o,
- Ya hay una carta de Reinicio en la columna actual.

Reglas de colocación de cartas:

Para poder colocar una carta en la cuadrícula tendrás que seguir las siguientes reglas...

1) Todas las cartas de Nivel de una fila deben pertenecer al mismo mundo y solo puede haber una fila para cada mundo.



Ejemplo: esta carta pertenece al mundo situado en la primera fila de la cuadrícula, el del Cielo, por lo que solo podrás colocarla en esta fila. Es decir, esta carta no puede ir en el resto de las filas, ya que no encaja con los otros mundos.

2) El número de la carta de Nivel que vayas a colocar en la cuadrícula debe tener un número igual o superior al número de la carta que vayas a quedar a su izquierda. Si colocas una carta de Reinicio, el último número de esta fila queda reestablecido a 0. Es decir, tras una carta de Reinicio, podrás jugar una carta de ese mundo con cualquier número.



Cualquier carta de Cielo con un número superior a 3 podrá ir aquí.

Cualquier carta de Bosque con un número superior a 3 podrá ir aquí.

Cualquier carta de Pantano con un número superior a 4 podrá ir aquí.

Cualquier carta de Volcán con un número superior a 6 podrá ir aquí.

Cualquier carta de Desierto con un número igual o superior a 0 podrá ir aquí.

3) En tu turno, tienes que colocar la carta en la columna en la que estéis jugando. Únicamente podrás empezar una nueva columna cuando la anterior esté totalmente completa. Por ejemplo, solo se puede colocar una carta en la segunda columna una vez que la primera esté completa, y así sucesivamente.



En este ejemplo, la siguiente carta tendrá que ser, o bien una carta de Bosque (verde), o bien una carta de Volcán (roja). Nadie podrá colocar una carta perteneciente a cualquiera de los otros mundos hasta que la columna del nivel actual esté completa.

4) En cada columna, siempre de 5 cartas, tendrá que haber obligatoriamente 4 cartas de Nivel o de Pausa y 1 carta de Reinicio. Así, al final de la partida, deberá haber exactamente 2 cartas de Reinicio por fila.



Hay exactamente 1 carta de Reinicio en esta columna.



Hay más de una carta de Reinicio en esta columna.



No hay ninguna carta de Reinicio en esta columna.



5) En tu turno, puedes jugar una carta de Pausa en lugar de una carta de Nivel. Cuando pongas una, el valor de esa carta de Pausa será el mismo que el de la carta que está a su izquierda. Por ejemplo, si la carta que está a la izquierda es una carta de Reinicio, el valor de la carta de Pausa será de 0.



Esta carta de Pausa equivale a una de Cielo 2.

Esta carta de Pausa equivale a una de Pantano 0.

Si os quedáis sin cartas en el mazo:

Si vuestro mazo se queda sin cartas, la partida continúa, solo que no podréis robar más cartas. Si esto sucede, ganáis una habilidad especial que os servirá de ayuda:

Cuando uno de vosotros coloque una carta de Pausa podrá, además, descartarse de una carta de Nivel perteneciente al mundo de la fila en la que ha colocado la carta de Pausa (si tiene alguna en la mano). Para ello, tendrá que colocar la carta de la que se quiera descartar debajo de la carta de Pausa. Solo se puede descartar una carta de Nivel por cada carta de Pausa.

Si uno de vosotros se queda sin cartas en la mano, la partida continúa, pero os saltaréis su turno durante el resto de la partida.

Ganar o perder la partida:

Si conseguís colocar las 50 cartas de Nivel y de Reinicio en la cuadrícula ¡habréis ganado la partida!

Si embargo, si alguno de vosotros no puede realizar ninguna de las acciones posibles, la partida termina inmediatamente y todos habréis perdido.



En el ejemplo de arriba, el equipo ha perdido la partida.

Es el turno de Andrea, que solo tiene una carta de Bosque 6 (verde) en la mano. Andrea no puede jugar esta carta después de la carta de Bosque 8 que está en la cuadrícula (ya que tiene un número inferior). Además, las dos cartas de Reinicio de este mundo ya se han jugado. Por lo tanto, Andrea no puede realizar ninguna acción en su turno. Obviamente, si el grupo hubiese elegido un nivel más bajo de dificultad, habría tenido alguna oportunidad de jugar una carta de Pausa. Desafortunadamente, solo han conseguido llegar al nivel 10 (la décima columna de cartas) en tres de los cinco mundos... ¿Creéis que podéis hacerlo mejor?

Si queréis llevar un recuento de los puntos de partida en partida, podéis contar cuántas cartas de Nivel y de Reinicio habéis conseguido colocar en la cuadrícula al final de la partida. Esa será vuestra puntuación final, a la que tendréis que sumar puntos extra por el número de cartas de Pausa que no hayáis utilizado: +5 puntos por una, +20 puntos por dos y +40 puntos por tres.

Si habéis conseguido colocar TODAS las cartas de Nivel y de Reinicio en la cuadrícula, añadid los siguientes puntos extra por el número de cartas de Pausa que no hayáis utilizado: +10 puntos por una, +30 puntos por dos y +50 puntos por tres.

Solo los mejores consiguen llegar a los 100 puntos. ¡Cualquier puntuación por encima de 50 ya es muy buena!

Consejos:

- Cuando juguéis cada columna, os será muy útil hablar sobre quién debería colocar la carta de Reinicio.
- Quitando la décima columna, evitad colocar una carta con el número 8 dos veces en la misma columna porque, a menos que tengáis alguna carta de Pausa disponible, perderéis en la siguiente columna.
- Una vez hayáis utilizado las 2 cartas de Reinicio de un mundo, es esencial que juguéis el resto de las cartas en el orden exacto, ya que no podréis volver a reiniciar dicha fila.



Créditos:

Diseño del juego: Hisashi Hayashi

Ilustraciones: Francisco Coda

Traducción de las reglas originales: HAL99 & Daryl Chow

Traducción al español: Laura Castro Trullén

Maquetación: Ricardo Martínez Vicente

Agradecimientos: Japon Brand, Okazu Brand
y Tasty Minstrel Games



@EditionsMatagot

www.matagot.com

Todos los derechos reservados:

Editions Matagot

135 rue du Tondu,

33000 – Burdeos – Francia

Fabricado en China.

ATENCIÓN: No apropiado para menores de 3 años.

Contiene piezas pequeñas. Peligro de asfixia.

Conserve esta información para su referencia.



