



Line-it®



Tim Juretzki

8+



Joey & Grumpy

Contenu



100 cartes Numéro
(réparties en 4 couleurs)



6 cartes Pari
(3, 3, 4, 4, 5, 5)



6 jetons
Bonus/Malus
(+3/-3, +4/-4, +5/-5)



1 jeton
Premier
joueur



4 jetons Jackpot
(un de chaque couleur)

But du jeu

Le but du jeu est de réaliser une ligne de cartes, croissante ou décroissante, pour marquer des points. À vous d'estimer s'il est temps d'empocher vos points et de commencer une nouvelle ligne ou d'attendre encore un peu pour remporter un jackpot !

Qu'est-ce qu'une ligne ?

Une ligne est constituée de plusieurs cartes Numéro et d'une carte Pari au maximum. Vous ne pouvez avoir qu'une seule ligne devant vous.

Pour commencer une ligne, vous devez jouer une carte devant vous (Numéro ou Pari). Cette carte peut venir du « marché » ou de votre main.

Lorsque vous jouez une deuxième carte Numéro dans votre ligne (la carte Pari ne compte pas), ceci définit si votre ligne est croissante ou décroissante.

♦ **Croissante** : chaque carte jouée doit être supérieure à la précédente.

♦ **Décroissante** : chaque carte jouée doit être inférieure à la précédente.

Les cartes Numéro



Une carte Numéro possède une couleur et un nombre. Les nombres vont de 1 à 100 et sont répartis en 4 couleurs. Chaque nombre est unique et il existe 25 cartes dans chacune des 4 couleurs. Chaque couleur est associée à un symbole : ♥ ♣ ♦ ★.

Les cartes Pari

Une carte Pari possède un chiffre compris entre +3 et +5.



Ce chiffre vous indique combien de points vous pouvez gagner (ou perdre) quand vous fermez votre ligne.

Pour remporter les points d'une carte Pari, vous devez avoir, dans votre ligne, autant ou plus de cartes Numéro que le chiffre indiqué, **après votre carte Pari**. Si vous n'avez pas suffisamment de cartes Numéro, vous perdez ce même nombre de points (voir recto, 2. Fermer sa ligne).

Rappel : vous ne pouvez avoir qu'une seule carte Pari dans votre ligne.

Pile de score

Lorsque vous remportez des cartes, placez-les face cachée devant vous afin de former votre pile de score.

Chaque carte Numéro dans votre pile vous rapportera 1 point à la fin de la partie.

Mise en place

1. Mélangez les cartes Numéro et Pari ensemble afin de constituer la pioche.
2. Placez les 4 jetons Jackpot face visible à côté de la pioche.
3. Désignez un premier joueur qui reçoit le jeton Premier joueur.

Déroulement de la partie

Dans *Line-it*, vous jouez jusqu'à épuisement de la pioche. À chaque manche de jeu, vous piochez des cartes pour compléter au mieux votre ligne, tenter de remporter un jackpot ou encore valider votre Pari.

Chaque manche de jeu se déroule en 3 étapes :

1. Constituer le marché
2. Tour des joueurs
3. Fin de la manche

I. Constituer le marché

Au début de la manche, piochez autant de cartes que de joueurs plus deux. Puis placez les cartes piochées face visible au centre de la table. Ces cartes constituent le marché.

2. Tour des joueurs

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue à tour de rôle.

Durant votre tour, vous **devez** :

- choisir une carte du marché (*obligatoire*).

Vous **pouvez** aussi :

- jouer une carte de votre main (*optionnel*).
- fermer votre ligne (*optionnel*).

♦ Choisir une carte du marché

Lorsque vous choisissez une carte du marché, vous pouvez la jouer immédiatement dans votre ligne ou l'ajouter à votre main.

Votre main est limitée à deux cartes.

Important : si vous ne pouvez pas jouer de carte du marché ni en ajouter une à votre main, vous **devez fermer votre ligne** pour pouvoir jouer.

♦ Jouer une carte de sa main

À n'importe quel moment de votre tour, vous pouvez jouer une, **et une seule**, carte de votre main dans votre ligne.

♦ Fermer sa ligne

Vous pouvez fermer votre ligne à tout moment durant votre tour.

Commencez par vérifier si vous avez joué une carte Pari :

- S'il est réussi, échangez votre carte Pari avec le **bonus** correspondant : **+3 +4 +5**
- S'il est raté, échangez votre carte Pari avec le **malus** correspondant : **-3 -4 -5**

Puis vous devez défausser 3 cartes de votre ligne et chaque carte restante rejoint votre pile de score, face cachée.



Pile de score d'Alain
(cartes + jeton(s) Pari)

Exemple : Alain ferme sa ligne. ① Il a réussi à placer 4 cartes à la suite de son Pari et échange donc sa carte Pari contre un jeton +4. ② Puis il doit défausser 3 cartes et ajoute les cartes restantes à sa pile de score.

③ Au total, Alain marquera 10 points (6 + 4) pour cette ligne.

3. Fin de la manche

À la fin de la manche, chaque carte Numéro du marché qui n'a pas été choisie est placée sous le jeton Jackpot correspondant à sa couleur (*voir ci-dessous*).

Le jeton Premier joueur est donné au joueur situé à gauche du premier joueur et les joueurs entament une nouvelle manche.

Note : les cartes Pari sont défaussées.



Remporter un jackpot



Lorsque vous posez dans votre ligne la troisième carte d'une même couleur, vous ajoutez toutes les cartes du jackpot de la couleur associée à votre pile de score.

Important : vous ne pouvez gagner qu'une seule fois chaque couleur de jackpot dans une même ligne.



Exemple : Simon pose une carte rouge dans sa ligne amenant son total de cartes rouge à 3. Il gagne le jackpot rouge et ajoute les 4 cartes rouge à sa pile de score.

Fin du jeu

Lorsqu'il n'y a plus assez de cartes pour jouer un nouveau tour de jeu, la partie s'arrête.

Les dernières cartes de la pioche sont placées sous leur jeton Jackpot.

En commençant par le premier joueur, vous pouvez jouer une première carte de votre main. Puis vous répétez cette étape avec la seconde.

Enfin, chaque joueur **doit fermer sa dernière ligne** et vous comptez les points. Chaque carte Numéro dans votre pile de score rapporte 1 point, auquel vous ajoutez les bonus ou malus de vos jetons Pari.

Le joueur ayant le meilleur score remporte la partie !

En cas d'égalité, la victoire est partagée.



DONNEZ
OU
RECYCLEZ



Adresses sur quefaire.demesdechets.fr

sous licence de



® & © Gigamic 2023



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 12-2022

ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com