



- Reglas del juego

E

# LIGHT-LINE !

Autor: Jörg Domberger

E

Juego de cartas para 1–8 jugadores a partir de 7 (5) años  
Duración del juego: 10–15 minutos

## Contenido:

60 cartas con líneas  
1 reglas del juego

## LINE para 2–6 jugadores a partir de 7 años

Hay muchas líneas de colores. Y cada vez son más. Por eso, aquí lo más importante es conservar el rumbo sin perder ninguna conexión. ¿Cómo puedo seguir la línea azul? ¿O es mejor seguir la línea roja? O quizás la línea verde tiene más posibilidades y puede puntuarse junto con la negra.

El objetivo de este juego es formar líneas largas tratando de ir formando varias líneas a la vez.

## Preparativos:

- Las 60 **cartas con líneas** se clasifican según los números que aparecen en su reverso. Entonces, se barajan por separado los distintos mazos de cartas agrupados por números y se colocan boca abajo (con los números hacia arriba) en un borde de la mesa.
- A continuación, se levanta la primera carta del mazo del número 3 y se coloca boca arriba en el centro de la mesa como carta de inicio.
- Después, cada uno de los jugadores toma 1 carta del mazo del número 3 y la sujeta con la mano.

## Desarrollo del juego:

- Empieza a jugar el jugador de mayor edad.
- Cada jugador, en su turno, coloca su carta boca arriba junto a una o más cartas con líneas que ya estén situadas en el centro de la mesa.

## Reglas de alineación:

- Con la carta que se juegue se **debe** al menos alargar una línea del mismo color; las demás conexiones, sin embargo, no tienen que ser del mismo color.
- Las cartas **deben** alinearse de forma que coincidan los dos lados más largos o bien los dos lados más cortos y **sin que las cartas queden desplazadas** (ver ejemplo de reglas de alineación).

**Observación:** *Una línea acaba cuando pasa a ser de otro color, cuando desemboca en una conexión vacía o cuando finaliza en el borde de la carta. Por ejemplo, en la carta de ayuda, la línea verde está cortada por el borde de la carta y por un cambio de color, mientras que las líneas amarillas están cortadas respectivamente por el borde de la carta y por una conexión vacía.* ière à former une ligne aussi longue que possible. Pour ce faire, il a le droit d'essayer d'abord de placer sa carte à côté de l'étalage.

- Todos los jugadores intentan colocar su carta de tal manera que puedan formar con ella una línea lo más larga posible. Para ello, pueden probar distintas alineaciones con las cartas de muestra.
- Cada jugador recibe un punto por cada tramo de línea puntuado. Un tramo es la línea de una carta, aunque gráficamente parezca que está cortada por

otra línea de la carta (*en el ejemplo, la línea continua roja de arriba se puntúa con 2 puntos*).

- Si un jugador consigue alargar varias líneas con su carta, podrán puntuarse todas las líneas válidas, por lo que recibirá puntos por todos los tramos utilizados para ello. Para obtener los puntos, el jugador deberá tomar **un máximo de 2 cartas** de los mazos de números de tal forma que el resultado de la suma de dichos números coincida con el número de puntos logrados. Estas dos cartas las coloca junto a él en un mazo con los lados de los números mirando hacia arriba.
- Como un jugador solo puede llevarse un máximo de 2 cartas con puntos, la puntuación máxima que puede obtener durante su turno es de 10 puntos, por mucho que le correspondiesen más puntos por las líneas que hubiera conseguido alargar.

**Nota:** *El máximo de cartas con puntos que puede llevarse cada jugador durante una ronda es de 2 para evitar que un jugador consiga sus puntos con muchas cartas pequeñas puntuadas y que el juego acabe más pronto.*

**Ejemplo (ver el gráfico):** *Carmen coloca su carta de tal forma que consigue alargar la línea verde con un tercer tramo (3 puntos) y, al mismo tiempo, completa una línea roja con un tramo (2 puntos). Aquí, no importa que la línea azul pase a ser negra y que no se amplíe la línea amarilla. Carmen recibe un total de 5 puntos, por lo que se lleva una carta del mazo del número 5 (o bien una carta del mazo del número 2 y una del número 3).*

- Si su carta no puede colocarse correctamente en ningún sitio, el jugador la pone bajo el mazo corres-

pondiente (con el mismo número en el reverso) y, entonces, toma una nueva carta de cualquier mazo. Esta carta la podrá jugar directamente (hasta que obtenga algún punto).

- A continuación, el jugador toma la carta de arriba de cualquier mazo de cartas con número, pasa el turno al jugador de su izquierda y se sigue jugando así sucesivamente.

### **Final del juego:**

- El juego finaliza en cuanto un jugador no pueda obtener correctamente sus puntos (con 1 o 2 cartas) de los mazos de cartas con número. En ese caso, la ronda se sigue jugando hasta el final. Si ya no quedan cartas para reunir exactamente el mismo número de puntos logrados, el jugador recibirá la siguiente puntuación más baja que pueda formarse con las cartas aún disponibles.
- Gana el jugador que obtenga el mayor número de puntos y, en caso de empate, el jugador con el menor número de cartas con puntos.

### **LONG-LINE para 2–7 jugadores a partir de 8 años**

Los jugadores intentan formar al mismo tiempo una línea lo más larga posible en su propia muestra personal.

- Se necesitan papel y lápiz para anotar los puntos logrados.
- Se juegan 6 rondas.
- Al principio de la ronda se barajan las 60 cartas con líneas y se reparten 8 cartas a cada jugador. Entonces, los jugadores colocan sus cartas junto a ellos en un mazo con las cartas boca abajo. Las cartas restantes ya no se van a utilizar en la partida, por lo

que se dejan a un lado.

- A la orden de una señal acordada entre los jugadores, estos levantan sus cartas y cada uno forma su **propia** línea en su **propia** muestra personal. Aquí, al contrario que en la versión estándar del juego, solo se puntúa **una** única línea por jugador.
- Todos los jugadores juegan a la vez e intentan formar con sus 8 cartas una línea de un solo color (ver las reglas de la versión estándar) lo más larga y lo más rápido posible.
- En cuanto un jugador considera que ha formado una línea larga, dice en voz alta "LÍNEA" y el número de cartas de las que se compone su línea. Con esto, la ronda acaba para este jugador. **Los demás jugadores no pueden repetir un número nombrado por otro jugador en la misma ronda.**
- Los demás jugadores deben formar sus líneas con más o menos cartas y, por lo tanto, nombrar un número mayor o menor.

***Ejemplo:** Carmen dice "LÍNEA 6". Pablo tiene también una línea compuesta por 6 cartas, pero no ha sido tan rápido como Carmen en decir "LÍNEA 6", por lo que ahora solo puede formar una nueva línea de 7 u 8 cartas o bien quitar una carta y decir "LÍNEA 5" antes de que Paula lo diga y, con ello, bloquee también el número 5.*

- La ronda se acaba cuando han dicho "LÍNEA" todos los jugadores menos uno.
- Cada jugador recibe el número dicho en puntos que aquí se anotan (no se reciben puntos de los mazos de cartas). El jugador que ha quedado en último lugar también recibe puntos por la línea que ha

formado, pero recibe como máximo un punto menos que el jugador que menos puntos ha logrado durante esta ronda.

- A continuación, se vuelven a barajar las 60 cartas, se reparten entre los jugadores tal y como se indica arriba y se empieza con la siguiente ronda. Gana el jugador que haya obtenido el mayor número de puntos al final de las 6 rondas.

### **KIDZ-LINE para 2–8 jugadores a partir de 5 años y para jugadores con distintos niveles**

En la versión KIDZ-LINE, el objetivo es formar y ampliar varias líneas en la muestra. Aquí, al igual que en la versión estándar, al jugar una carta solo se puede alargar una línea ya existente.

- Primero, se barajan las 60 cartas con líneas. Entonces, la carta de arriba del mazo se coloca boca arriba en el centro de la mesa y se reparten 6 cartas a cada uno de los jugadores. Estas cartas las agrupan los jugadores en un mazo propio que colocan boca abajo junto a ellos. Las demás cartas no se van a necesitar en este juego, por lo que pueden dejarse a un lado.
- El jugador de menor edad comienza levantando la carta de arriba de su mazo e intenta alinearla de la misma forma que en la versión estándar del juego. Si puede alinearla, pasa el turno al jugador de su izquierda y se sigue jugando así sucesivamente.
- Si el jugador no puede colocar la carta correctamente, la pone bajo su mazo de cartas y pasa el turno al jugador de su izquierda.
- El juego finaliza después de 6 rondas.
- Gana el jugador que más cartas haya logrado alinear y, en caso de empate, todos los jugadores empatados.

## **SOLO-LINE para 1 jugador a partir de 8 años**

El jugador intenta formar una línea larga con todas sus cartas.

- Entonces, el jugador intenta formar una línea con esas cartas (ver reglas de alineación en la versión estándar).
- El color negro es aquí un color comodín, por lo que puede utilizarse para alargar una línea de cualquier color (*por ejemplo, una línea válida puede estar formada por tramos de los siguientes colores: negro-rojo-rojo-negro-rojo-negro-rojo*).
- El jugador gana si ha logrado formar una línea con todas sus cartas.
- El nivel de dificultad del juego puede aumentarse incrementando el número de cartas que recibe el jugador.

## **HEAD-LINE para 2–4 jugadores a partir de 10 años**

En la versión HEAD-LINE, todos los jugadores intentan formar a la vez una línea mental con las cartas puestas boca arriba sobre la mesa sin poder tocarlas en ningún momento con las manos.

- De las 60 cartas con líneas, se sacan las siguientes cartas con números: 4 cartas con el número 3, 3 cartas con el 4 y 2 cartas con el 5.
- Estas 9 cartas se barajan y se colocan sobre la mesa en un mazo central con el lado del número de las cartas hacia arriba.
- Las demás cartas con líneas se barajan.
- El jugador de mayor edad las coloca en un mazo con el lado del número hacia arriba y sostiene el mazo con una mano.
- Entonces, este jugador va levantando las cartas del mazo una a una y las va colocando en el centro de la mesa una al lado de la otra. Aquí, es muy importante



que los demás jugadores sean siempre los primeros en ver las cartas que se van levantando.

- El jugador del mazo puede determinar el ritmo del juego aumentando o disminuyendo la velocidad con la que va levantando las cartas.
- Todos los jugadores intentan formar a la vez una línea con las cartas puestas boca arriba sobre la mesa (ver reglas de alineación de la versión estándar). En esta versión solo se puntúa una única línea.
- El número de la carta de arriba del mazo central indica cuántas cartas se deben unir en una línea del mismo color.
- Empezando por una carta cualquiera, cada jugador se imagina mentalmente cómo puede alargar una línea carta a carta, pero todo ello sin tocar, girar o mover ninguna carta con la mano, sino solo imaginándose mentalmente la línea.
- En cuanto un jugador se ha imaginado mentalmente una línea, dice en voz alta "LÍNEA", saca **sin dilación** del centro de la mesa las cartas que necesita y compone con ellas la línea que se ha imaginado mentalmente.

**Nota:** *Para que un jugador no diga "LÍNEA" precipitadamente y después empiece a buscar una solución, es importante que el jugador que ha dicho "LÍNEA" coloque las cartas junto a él y forme rápidamente la línea que se ha imaginado.*

- Si la línea de un color está compuesta por el número de cartas indicado en la primera carta del mazo central y está alineada correctamente, el jugador se lleva la carta de arriba del mazo central y la coloca junto a él como puntuación lograda dejando el lado

del número de la carta hacia arriba.

- En cambio, si las cartas no están bien alineadas o no forman una línea continua, el jugador deberá entregar una carta cualquiera con puntos que ya haya ganado y dejarla sobre un descarte. Si aún no ha ganado ninguna carta con puntos, entonces, no tendrá que entregar nada.
- En caso de que varios jugadores digan en voz alta "LÍNEA" simultáneamente, deberá repetirse la ronda con cartas nuevas.
- En cualquier caso, todas las cartas con líneas puestas boca arriba sobre la mesa deberán agruparse y colocarse bajo el mazo que sujeta con la mano el jugador de mayor edad.
- La siguiente ronda comienza a la orden de una señal acordada entre los jugadores y en esta ronda será también la carta de arriba del mazo central la que indique por cuántos tramos tiene que estar compuesta la nueva línea.
- El juego finaliza en cuanto se acaben todas las cartas del mazo central. Gana el jugador que haya reunido con sus cartas el mayor número de puntos.

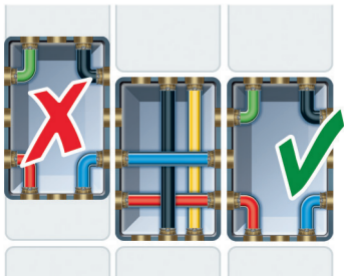
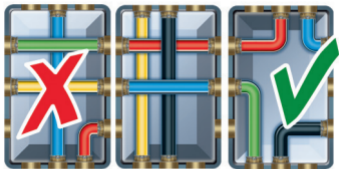


*ADLUNG Spiele*

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.  
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006  
<http://www.adlung-spiele.de> • [info@adlung-spiele.de](mailto:info@adlung-spiele.de)

© copyright 2013 / 2019

## Reglas de alineación



# Ejemplo

