



- Règle du jeu

F

LIGHT-LINE !

Auteur : Jörg Domberger

F

Jeu de cartes pour 1 à 8 joueurs à partir de 7 (ou 5) ans

Durée de la partie : 10–15 minutes

Contenu :

60 cartes « lignes »

1 règle du jeu

LINE pour 2 à 6 joueurs à partir de 7 ans

Des lignes de couleurs se dessinent sous vos yeux. Attention, il y en aura de plus en plus ! Gardez toujours une vue d'ensemble si vous ne voulez pas perdre le fil ! Comment prolonger la ligne bleue ? Ou vaut-il mieux poursuivre la rouge ? Peut-être la verte sera-t-elle plus avantageuse et peut-être la noire peut-elle vous rapporter des points elle aussi ? Former de longues lignes et si possible plusieurs en même temps, tel sera votre objectif pour remporter la partie !

Préparatifs :

- Triez les 60 **cartes « lignes »** en fonction des chiffres figurant au verso, mélangez séparément la pile de chaque chiffre et placez ces piles face cachée (le chiffre au-dessus) au bord de la surface de jeu, elles constitueront des pioches.
- Placez la première carte de la pile des « 3 » au centre de la table, face visible, ce sera la carte de départ.

- Puis chaque joueur pioche 1 carte de la pile des « 3 » et la prend en main.

Déroulement de la partie :

- C'est le joueur le plus âgé qui commence.
- Le joueur dont c'est le tour pose sa carte face visible à côté d'une ou de plusieurs carte(s) « lignes » se trouvant déjà au centre de la table.

Règles pour poser les cartes :

- La carte posée doit prolonger au moins une ligne de couleur, mais les couleurs de toutes les autres connexions ne doivent pas obligatoirement coïncider.
- Les cartes doivent être posées les unes à côté des autres, côté large contre côté large ou côté étroit contre côté étroit, sans décalage entre elles (voir Règles pour poser les cartes).

Remarque : *Une ligne se termine quand elle change de couleur, quand elle ne débouche pas sur une connexion ou quand elle s'arrête au bord des cartes. Par exemple, sur la carte récapitulative, la ligne verte est limitée par le bord des cartes et par un changement de couleur. Les lignes jaunes sont chacune limitées par le bord des cartes et par une absence de connexion.*

- Chaque joueur essaie de poser sa carte de manière 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.
- Pour chaque tronçon de la ligne considérée, le

joueur obtient un point. Un tronçon est une ligne d'une carte, même si celle-ci est visuellement entrecoupée par une autre ligne sur la carte.

(Dans l'exemple, la ligne rouge déjà continue du haut rapporte 2 points).

- Si le joueur réussit à prolonger plusieurs lignes avec sa carte, il compte toutes les lignes valables et obtient des points pour tous les tronçons de ligne utilisés pour former celles-ci.
- Il prend **au maximum 2 cartes** sur les pioches de chiffres, la somme des chiffres doit correspondre à la somme des points obtenus. Il empile cette ou ces carte(s) devant lui, le côté avec le chiffre au-dessus.
- Comme un joueur ne peut pas prendre plus de 2 cartes de points, il peut recevoir au maximum 10 points au cours de son tour, même si les lignes prolongées devraient lui rapporter plus.

Remarque : *S'il n'est pas possible de prendre plus de 2 cartes de points, c'est pour empêcher qu'un joueur prenne de nombreuses cartes de petite valeur pour composer ses points et que cela précipite la fin de la partie.*

Exemple (voir exemple) : *Karine place sa carte de telle manière qu'elle prolonge la ligne verte par un troisième tronçon (3 points). Elle ajoute en même temps un nouveau tronçon à une ligne rouge (2 points). Peu importe que le bleu continue en noir et que le jaune ne soit pas prolongé. Karine reçoit en tout 5 points, elle prend une carte de points sur la pile des « 5 » (ou un « 2 » et un « 3 »).*

- Si aucun endroit ne convient pour poser la carte qu'il a piochée, le joueur la met sous la pile correspondante (le chiffre au-dessus). Puis il pioche aussitôt une nouvelle carte sur la pile du chiffre de son choix, qu'il peut jouer immédiatement (et procède ainsi, le cas échéant, jusqu'à ce qu'il reçoive des points).
- Ensuite, le joueur pioche la première carte de la pile du chiffre de son choix, puis c'est au tour de son voisin de gauche de jouer, et ainsi de suite.

Fin de la partie :

- La partie se termine dès qu'un joueur ne peut plus prendre ses points (avec 1 ou 2 cartes(s)) sur les pioches de chiffres. On termine le tour. Lorsque le nombre exact de points obtenus n'est plus disponible, le joueur reçoit le nombre de points inférieur le plus proche en fonction des cartes disponibles.
- Le joueur qui a le plus de points a gagné, en cas d'égalité c'est celui qui a le moins de cartes de points qui gagne.

LONG-LINE pour 2 à 7 joueurs à partir de 8 ans

Les joueurs essaient **tous en même temps** de former une ligne aussi longue que possible dans leur propre étalage.

- Il faut un crayon et du papier pour noter les points.
- On joue en 6 tours.
- Au début du tour, mélangez les 60 cartes « lignes » et distribuez 8 cartes à chaque joueur, chacun les empile devant lui, face cachée. Les cartes restantes

ne seront pas utilisées pour ce tour, écartez-les.

- À un signal, les joueurs retournent leurs cartes et chacun compose sa **propre** ligne dans son **propre** étalage. Contrairement au jeu de base, ici, **une seule** ligne par joueur compte !
- Tous les joueurs jouent en même temps et essaient de former le plus vite possible avec leurs 8 cartes une ligne d'une seule couleur aussi longue que possible (pour les règles pour poser les cartes, voir le jeu de base).
- Dès qu'un joueur pense avoir composé une longue ligne, il crie « LINE ! » suivi du nombre de cartes de la ligne formée dans son étalage. Le tour est alors terminé pour ce joueur. Les autres joueurs ne peuvent plus utiliser lors du tour en cours les chiffres que quelqu'un a déjà criés !
- Tous les autres joueurs doivent alors former leurs lignes avec plus ou moins de cartes et donc crier des chiffres plus grands ou plus petits.

Exemple : *Karine crie « LINE 6 ». Tom a lui aussi une ligne de 6 cartes, mais il n'a pas été assez rapide pour crier. Il a maintenant la possibilité de former une nouvelle ligne de 7 ou de 8 cartes, ou d'enlever une carte et de crier « LINE 5 » avant que Jenny ne le fasse et ne bloque ainsi le 5.*

- Un tour se termine quand tous les joueurs sauf un ont crié « LINE ».
- Chaque joueur reçoit le nombre de points correspondant au nombre qu'il a crié, on note ces points (on ne prend pas de cartes de points). Le dernier joueur reçoit lui aussi des points pour la ligne qui

se trouve actuellement dans son étalage, mais il reçoit au maximum un point de moins que le joueur qui obtient le moins de points au cours de ce tour.

- On mélange les 60 cartes, on les distribue comme au début de la partie et le tour suivant commence.
- Après 6 tours, c'est le joueur qui a obtenu le plus de points qui gagne.

KIDZ-LINE pour 2 à 7 joueurs à partir de 5 ans et pour des joueurs de niveaux différents

À KIDZ-LINE, plusieurs lignes apparaissent dans l'étalage et sont prolongées. Comme dans le jeu de base, en posant sa carte, on n'est obligé de prolonger qu'une seule des lignes existantes.

- Mélangez les 60 cartes « lignes » et formez-en une pile. Placez la première carte au centre de la table, face visible, et distribuez 6 cartes à chaque joueur, que chacun empile devant lui, face cachée. Les cartes restantes ne seront pas utilisées au cours de la partie, écartez-les.
- Le joueur le plus jeune retourne la première carte de sa pile et essaie de poser celle-ci selon les règles décrites dans le jeu de base. S'il y parvient, c'est au tour de son voisin de gauche, et ainsi de suite.
- Si aucun endroit ne convient pour poser la carte, le joueur la met sous sa pile de cartes. Le tour de son voisin de gauche commence alors immédiatement.
- La partie se termine au bout de 6 tours.
- C'est le joueur qui a pu poser le plus de cartes qui gagne, ou les joueurs le cas échéant.

SOLO-LINE pour 1 joueur à partir de 8 ans

Le joueur essaie de former une longue ligne avec toutes ses cartes.

- Il mélange les 60 cartes et en prend 10.
- Avec ces cartes, le joueur essaie de former une ligne (pour les règles pour poser les cartes, voir le jeu de base).
- Le noir est la couleur joker : il peut remplacer la couleur nécessaire pour prolonger la ligne (*exemple : noir-rouge-rouge-noir-rouge-noir-rouge*).
- Le joueur gagne quand il a réussi à assembler toutes ses cartes en une ligne.
- On peut augmenter le niveau de difficulté comme on veut en variant le nombre de cartes distribuées au début.

HEAD-LINE pour 2 à 4 joueurs à partir de 10 ans

À HEAD-LINE, tous les joueurs essaient simultanément de former dans leur tête une ligne avec les cartes de l'étalage, sans prendre celles-ci en main.

- Écartez des 60 cartes « lignes » les cartes avec les chiffres suivants : 4 cartes « 3 », 3 cartes « 4 » et 2 cartes « 5 ».
- Mélangez ces 9 cartes et empilez-les au centre de la table, le côté avec le chiffre au-dessus (ce sera la pile du tour en cours).
- Mélangez toutes les cartes « lignes » restantes.
- Formez-en une pile que le joueur le plus âgé prend en main, le côté avec le chiffre au-dessus.
- Il retourne les cartes de cette pile une à une et les

pose au centre de la table, les unes à côté des autres. Il est important de retourner les cartes de manière à ce qu'elles soient toujours visibles pour les autres joueurs en premier.

- En fonction de la vitesse à laquelle il retourne les cartes, le joueur détermine le rythme de la partie.
- Tous les joueurs essaient simultanément de former une ligne avec les cartes retournées (pour les règles d'assemblage des cartes, voir le jeu de base). Ici, une seule ligne est prise en compte !
- Le chiffre figurant actuellement sur le dessus de la pile du tour en cours indique combien de cartes doivent être assemblées en une ligne d'une couleur.
- Chaque joueur s'imagine comment prolonger une ligne de carte en carte, en commençant par une carte de son choix. Aucune carte ne doit être prise en main, tournée ou déplacée pour le moment (on ne peut le faire que de tête !)
- Dès qu'un joueur a trouvé une ligne qui convient, il crie « LINE ! », prend **immédiatement** les cartes dont il a besoin au centre de la table et les assemble pour former sa solution.

Remarque : *Pour éviter qu'un joueur ne crie trop vite et ne commence qu'ensuite à chercher une solution, il est important de placer tout de suite devant soi les cartes dont on a besoin et de les assembler rapidement pour former la ligne imaginée.*

- Si la ligne d'une couleur est correctement formée et de la bonne longueur, le joueur reçoit la première carte de la pile du tour en cours. Il la pose devant lui, le côté avec le chiffre au-dessus, elle

représente les points qu'il gagne.

- Si les cartes ne coïncident pas ou ne forment pas de ligne continue, le joueur doit se défausser d'une carte de son choix parmi les cartes de points qu'il a déjà gagnées. S'il n'a pas de carte de points, il ne doit pas se défausser.
- Si plusieurs joueurs crient « LINE ! » en même temps, on recommence le tour avec de nouvelles cartes.
- Dans tous les cas, toutes les cartes « lignes » figurant face visible dans l'étalage sont ramassées et remises sous la pile que le joueur le plus âgé tient en main.
- À un signal, le tour suivant commence, la carte à chiffre du dessus de la pile indique à nouveau de combien de tronçons devra être constituée la nouvelle ligne.
- La partie se termine dès que la pile de chiffres du centre de la table est épuisée.
- Le gagnant est celui qui totalise le plus de points sur les cartes qu'il a obtenues.



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

© copyright 2013 / 2019

Règles pour poser les cartes



