



# Line-it®



Tim Juretzki

2-5 20' 8+

Joey y Grumpy

## Contenido



100 cartas de número (en 4 colores)



6 cartas de objetivo (3, 3, 4, 4, 5, 5)



6 fichas de objetivo (+3/-3, +4/-4, +5/-5)



1 ficha de turno inicial



4 fichas de bote (1 de cada color)

## Objetivo del juego

En *Line-it* tendrás que formar una línea de cartas en orden ascendente o descendente. ¿Intentarás completar rápido tu línea para asegurar sus puntos o te arriesgarás a añadir más cartas para ganar el bote, cumplir objetivos y llevarte una recompensa mucho mayor?

### ¿A qué llamamos línea?

Una línea se compone de varias cartas de número y, como máximo, una carta de objetivo. En todo momento solo puedes tener una única línea frente a ti.

Para iniciar una línea, coloca ante ti una carta de número o de objetivo. Puedes colocarla desde tu mano o desde el mercado central.

La segunda carta de número que coloques en tu línea debe colocarse a la derecha de la primera carta, y determinará si la línea seguirá un orden ascendente o descendente. Si la primera o la segunda carta de la línea es una carta de objetivo, será la tercera carta la que determine el orden ascendente o descendente.

♦ **Ascendente:** Cada carta que coloques en tu línea debe tener un valor mayor que la anterior.

♦ **Descendente:** Cada carta que coloques en tu línea debe tener un valor menor que la anterior.

### Cartas de número



Cada carta de número tiene dos informaciones: un color y un número.

Los números van del 1 al 100, sin repetirse, y se reparten entre los 4 colores. Por tanto, hay 25 cartas por color. Cada una de ellas está asociada con una de estas cuatro figuras: ♥ ♣ ♦ ♠.

### Cartas de objetivo



Cada carta de objetivo muestra un +3, +4 o +5.

Este número indica cuántos puntos adicionales ganarás (o perderás) cuando completes una línea en la que esté dicha carta.

Para poder ganar los puntos de una carta de objetivo, debes haber añadido ese número de cartas **después de la propia carta de objetivo**. Si completas la línea sin haber jugado ese número de cartas tras la de objetivo, pierdes dicho número de puntos (*ver 2. Completar tu línea*).

**Recuerda:** solo puedes tener 1 carta de objetivo en tu línea.

## Pila de puntuación

Cuando puntúes cartas, colócalas boca abajo frente a ti formando tu pila de puntuación. Cada carta de número en tu pila de puntuación valdrá 1 punto al final de la partida.

## Preparación

1. Baraja juntas las cartas de número y de objetivo para formar un mazo de robo.
2. Coloca las 4 fichas de bote bocarriba junto al mazo de robo.
3. Quien vaya a comenzar a jugar recibe la ficha de primer turno.

## Cómo se juega

La partida dura hasta que se agote el mazo de robo. En cada ronda, robaréis cartas para intentar completar vuestras líneas, ganar un bote y/o cumplir un objetivo.

Cada ronda consta de 3 pasos:

1. Desplegar el mercado
2. Jugar vuestros turnos
3. Fin de la ronda

### I. Desplegar el mercado

Al principio de cada ronda, robad del mazo tantas cartas como participantes +2 y colocadlas bocarriba en el centro de la mesa.

Estas cartas forman el mercado.

## 2. Jugar vuestros turnos

Alternad turnos, comenzando por quien tenga la ficha de turno inicial y siguiendo en sentido horario.

En tu turno, **debes**:

- Robar una carta del mercado.

También **puedes**, opcionalmente:

- Jugar una carta desde tu mano.
- Completar tu línea.

### ♦ Robar una carta del mercado

Cuando robes una carta del mercado, puedes o bien añadirla inmediatamente a tu línea o bien llevártela a tu mano.

En todo momento puedes tener un máximo de 2 cartas en tu mano.

**Importante:** Si no puedes jugar en tu fila la carta que tomes del mercado y además tienes ya 2 cartas en tu mano, **debes completar tu línea primero** para poder jugar la carta.

### ♦ Jugar una carta desde tu mano

En cualquier momento durante tu turno, puedes jugar **una única carta** desde tu mano para añadirla a tu línea.

### ♦ Completar tu línea

Puedes completar tu línea en cualquier momento durante tu turno.

Si hay una carta de objetivo en tu fila, comprueba primero:

- Si cumples la condición del objetivo, descarta la carta de objetivo y obtén una ficha de objetivo del número correspondiente por el lado positivo (+3, +4 o +5).
- Si no la cumples, descarta la carta de objetivo y obtén una ficha de objetivo del número correspondiente por el lado negativo (-3, -4 o -5).

Después, descarta 3 de las cartas de tu línea y añade el resto de cartas bocabajo a tu pila de puntuación.



**Ejemplo:** Alicia completa su línea. ① Ha conseguido jugar 4 cartas tras su carta de objetivo, por lo que descarta esta y obtiene una ficha +4. ② Ahora descarta 3 de las cartas de su fila y añade las restantes a su pila de puntuación. ③ Alicia ha ganado un total de 10 puntos (4+6) por esta línea.

## 3. Fin de la ronda

Después de que haya jugado su turno todo el mundo, se acaba la ronda. Las cartas de número que quedan en el mercado se colocan bajo la ficha de bote de su color (ver ejemplo más abajo).

Las cartas de objetivo que quedaran se descartan.

La ficha de turno inicial pasa a la siguiente persona en sentido horario y comienza una nueva ronda.



Ganar un bote



Cuando añadas la tercera carta del mismo color a tu línea, ¡ganas el bote de ese color! Añade a tu pila de puntuación todas las cartas que hubiera bajo la ficha de bote de ese color. Si el bote de dicho color estuviera vacío, no ganas nada.

**Importante:** Solo ganas el bote de un color una única vez por cada línea.



**Ejemplo:** Paola juega la tercera carta roja en su línea. Gana el bote rojo, que tiene 4 cartas. Las añade, bocabajo, a su pila de puntuación.

## Fin de la partida

La partida termina cuando no haya suficientes cartas para desplegar el mercado al comenzar una nueva ronda.

Colocad bajo las fichas de bote correspondientes todas las cartas que queden en el mazo. Cada persona, empezando por quien tenga la ficha de turno inicial, juega una última carta desde su mano.

Después, cada persona **debe completar su línea** y añadir los puntos que correspondan a su pila de puntuación.

Cada carta de número en tu pila de puntuación vale 1 punto. Suma todas y añade después los puntos (*positivos y/o negativos*) de las fichas de puntuación que hayas conseguido.

Quien más puntos tenga habrá ganado la partida de *Line-it*.

En caso de empate, se comparte la victoria.