



Joueurs : 2-6

Âge : à partir de 8 ans

Durée : 15 minutes

MATÉRIEL

4 dés, 1 bloc de jeu, 4 crayons

BUT DU JEU

Dans LINYO, tu essaies d'atteindre le maximum de cases en dessinant 4 lignes distinctes. Celui qui a le moins de cases vides gagne.

Tout au début du jeu, chaque joueur dessine 4 cases de départ sur sa propre feuille de jeu. Ensuite les 4 dés ayant chacun 2 points bleus, orange et gris clair vont définir les cases qui pourront être utilisées pour continuer une des 4 lignes. Un tracé de ligne intelligent apporte un Bonus qui permettra d'avoir encore moins de cases vides à la fin du jeu.

PRÉPARATION

Chaque joueur prend un crayon et une feuille de jeu. Vous décidez quel côté de la feuille vous voulez utiliser. Tous les joueurs doivent utiliser le même côté. Vous désignez un joueur qui va commencer. Celui-ci lance une fois les 4 dés.

DÉBUT DU JEU

Le résultat du premier lancé de dés donne les couleurs des quatre cases de départ de vos lignes. Chaque joueur dessine un ● sur les 4 cases de couleur correspondante.

Il est aussi possible de commencer sur une case étoile Bonus ☆.



DÉROULEMENT DU JEU

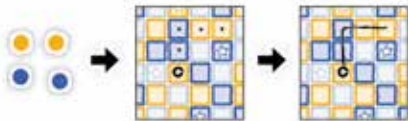
C'est maintenant au tour du joueur suivant (toujours dans le sens d'une aiguille d'une montre) de lancer les dés. Tous les dés doivent toujours être lancés en même temps et il n'est pas autorisé de modifier le résultat.

Exception : Seulement dans le cas où un joueur a réussi un lancé de 4 dés d'une seule et même couleur, il a le droit de modifier au maximum 3 dés **à sa convenance**.
Un dé doit rester inchangé !



Ensuite tous les joueurs **doivent** continuer **une seule ligne** de leur choix **au maximum de 4 cases**. Chaque joueur ne peut utiliser chaque dé qu'une seule fois. Une ligne peut seulement être prolongée avec des cases adjacentes horizontalement ou verticalement et peut être tordue autant de fois que souhaité. Une prolongation en diagonale n'est pas autorisée.

Si un joueur ne sait pas exactement comment il veut prolonger sa ligne, il peut marquer les cases possibles avec un point pour ensuite les relier (voir l'exemple).



Dès que tous les joueurs ont prolongé une de leurs lignes, c'est la fin du tour et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés et tous les joueurs **doivent** de nouveau prolonger **exactement une ligne au maximum de 4 cases**. On joue de cette façon jusqu'à la fin de la partie.

Important : À partir du moment où une ligne a été prolongée, il est seulement possible de la continuer à partir de la dernière case utilisée de cette ligne. Il **n'est pas autorisé** de recommencer une ligne depuis la case de départ.

De plus les lignes **ne peuvent pas se croiser** !

Les étoiles Bonus ☆

Si un joueur prolonge une ligne et **s'arrête** sur une case **étoile Bonus**, il a le droit de **prolonger** cette ligne **d'une case adjacente supplémentaire**. Il est ainsi possible de prolonger dans ce cas une ligne de 5 cases en un tour.



Il est autorisé de finir exprès une ligne sur une étoile Bonus et de ne pas utiliser les dés restant non utilisés. Il n'y a aucune obligation d'utiliser ce Bonus.

À la fin du tour

Chaque joueur doit maintenant vérifier si des lignes doivent être terminées. La fin d'une ligne est ainsi marquée par une **×**. Cette ligne ne peut plus être prolongée durant la suite de la partie.



- Si un joueur **n'a prolongé aucune ligne**, il doit **choisir** une de ses lignes et la **terminer**.
- Si un joueur a prolongé pendant ce tour une ligne **d'une seule case**, il doit **terminer cette ligne**. La case supplémentaire du Bonus compte évidemment dans le nombre de cases.
- De plus toutes les lignes qui ne peuvent plus être prolongées **doivent** être terminées parce qu'elles n'ont plus de cases disponibles pour être prolongées. Cela peut arriver à une ligne qui vient d'être prolongée pendant ce tour mais aussi à des lignes qui à cause d'une prolongation d'une autre ligne n'ont plus de cases disponibles pour être prolongées.



Important : il n'est pas autorisé de **terminer volontairement une ligne**, qui a été prolongée d'au moins 2 cases pour par exemple terminer prématurément la partie.

FIN DU JEU ET DECOMPTE DES POINTS

Dès qu'au moins **un joueur a toutes ses lignes terminées** à la fin d'un tour, la partie est finie pour tous les joueurs.

Placez une **+** dans toutes les cases qui n'ont pas été utilisées et comptez-les par ligne. *Les cases de départ ● ainsi que les cases sur lesquelles une ligne a été terminée ✕ comptent comme utilisées.*

Faites la somme de tous les chiffres de chaque ligne. Le joueur qui a le moins de cases non utilisées est le vainqueur de la partie.



Si plusieurs joueurs ont **le même nombre de points** geben, le vainqueur est celui qui a le moins de points et **la plus longue ligne** y compris les ● et ✕.

AUGMENTATION DE LA DIFFICULTÉ DU JEU

Pour rendre le jeu un peu plus complexe, on peut augmenter le nombre de cases (3 ou 4) que les joueurs doivent utiliser pour prolonger une ligne. Cela veut dire qu'une ligne doit être prolongée d'au moins 3 ou 4 cases pour éviter d'être terminée.

Avec le niveau de difficulté 3, il est très difficile d'utiliser toutes les cases mais ce n'est pas impossible.

Avec le niveau de difficulté 4, personne n'a encore réussi. Bonne chance !

Remarque : Dans LINYO, les joueurs peuvent jouer ensemble avec des niveaux de difficulté différents ! Le niveau de difficulté choisit ne dit rien sur le nombre de points atteignable.

