

LES POINTS

Dès qu'un joueur pose un **5 « terminus »** (ou équivalent avec un joker) sur une ligne, celle-ci est considérée **complète**.

Les autres joueurs **doivent révéler leur moyen de transport secret**. Le joueur qui a terminé la ligne ne révèle pas sa carte, il est protégé.

Si le moyen de transport secret **d'un joueur correspond à la ligne terminée**, il reçoit alors **les points de cette ligne**.

Pour calculer les points, additionnez toutes les valeurs des cartes de la ligne y compris les doublons et la valeur des jokers s'il y en a.

Exemple :



Points de la ligne :
 $1 + (2 \times 2) + 3 + 6 (\text{joker}) + 5 = 19 \text{ points}$

Ces points s'ajoutent à ceux déjà obtenus.

À NOTER :

Si **plusieurs joueurs ont choisi le même moyen de transport**, seul celui avec **la plus petite valeur** récupère les points (s'il y a égalité, tous les joueurs concernés marquent les points).

Si un joueur utilise un **joker chiffre** comme moyen de transport secret, celui-ci compte comme **les trois transports à la fois**. Il récupère les points **s'il possède la plus petite valeur**.
Un joker couleur ne peut pas être utilisé ici.

6

Si **personne ne récupère les points**, les cartes de la ligne sont **mises de côté**. Elles seront **ajoutées au score d'une future ligne complète**.

La ligne est alors **vidée** (les cartes M, T et B restent visibles). Les joueurs **remettent face cachée** leur carte « moyen de transport secret », et la partie continue **avec le joueur suivant**.

FIN DE MANCHE

Une manche se termine **dès qu'un joueur n'a plus de carte en main**. Les autres joueurs additionnent les points de toutes les cartes qu'ils ont encore en main, y compris celles des moyens de transport secrets.

Exemple :



Points de la main



Points du Moyen de Transport secret

TOTAL DES POINTS :
 $1 + 6 (\text{joker}) + 3 + 5 + 1 = 16 \text{ points}$

Le joueur qui a vidé sa main marque **0 point**. Les scores sont ajoutés à ceux déjà obtenus. Si **aucun joueur n'a atteint 100 points**, les cartes sont toutes remélangées et une nouvelle manche commence.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine **dès qu'un joueur atteint ou dépasse 100 points**. Le joueur avec le **moins de points remporte la partie**.

7

widyka!

Suivez notre actualité



Et découvrez LA CHAÎNE YOUTUBE WIDYKA avec des tutos qui vous expliquent tous nos jeux !!!

⚠ Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petits éléments : danger d'étouffement. Retirez tout emballage avant de donner le jouet à votre enfant. Prière de conserver l'emballage pour référence ultérieure. Les couleurs et les détails du contenu peuvent varier. Fabriqué en France.

⚠ Warning! Not suitable for children under 36 months. Choking hazard due to small parts which may be swallowed. Dispose of all packaging safely before you give the toy to your child. Please retain the packaging for future reference. Colours and details may be different. Made in France.



RÉFÉRENCE A2602218 - LIGNE 5
WDK GROUPE PARTNER - NODE PARK TOURAINE
90 RUE GUGLIELMO MARCONI 37310 TAUXIGNY - FRANCE
www.wdkpartner.com - sav@wdkpartner.com - MARQUE DÉPOSÉE
N° de lot : WDKPE20261EMF



UN JEU D'AMBIANCE ADDICTIF DE CÉDRIC ANNONIER

www.widyka.com



VENEZ VOIR LA DÉMO DU JEU !

FABRIQUÉ EN FRANCE

LIGNE 5



7+ ans

3-5 joueurs

20 min

widyka!

CONTENU DU JEU

• 3 cartes «ligne» : **Metro**, **Tram** et **Bus**

• 59 cartes :

• 45 cartes chiffres



valent autant de points
que la valeur de la carte

• 10 jokers chiffres

(Remplace le chiffre correspondant, peu importe la couleur)



valent autant de points
que la valeur de la carte

• 3 jokers couleurs

(Remplacent la couleur correspondante, peu importe le chiffre)

• 1 super-joker

(Remplace n'importe quel chiffre, peu importe la couleur)



6 points



7 points

BUT DU JEU

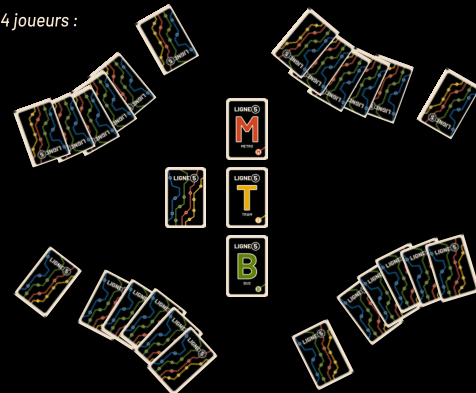
Avoir le moins de points possible en fin de partie.

2

MISE EN PLACE

- Posez les **3 cartes «ligne»** sur la table, l'une au-dessous de l'autre.
- Préparez un tableau des scores sur une feuille.
- Mélangez et distribuez **6 cartes face cachée** à chaque joueur.
- Chaque joueur choisit **1 carte de sa main**, qu'il place **face cachée** devant lui => **c'est son moyen de transport secret**.
- Le reste des cartes constitue la **pioche**, posée face cachée sur la table.

À 4 joueurs :



3

LA PARTIE

Le jeu se joue **dans le sens des aiguilles d'une montre**, celui qui a pris les transports en commun en dernier commence la partie.

À son tour, chaque joueur doit **piocher une carte** (si la pioche est vide, mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche) puis effectuer **l'une des actions suivantes** :

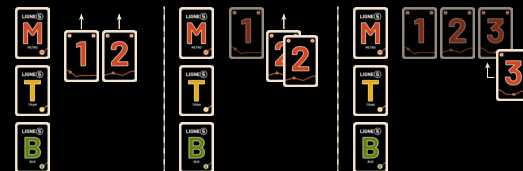
DÉFAUSSER UNE OU PLUSIEURS CARTES SUR LES LIGNES :

- Respecter l'ordre croissant **de 1 à 5** sans sauter de numéro.
- Ne jouer que **sur une seule ligne de couleur** à son tour de jeu.
- Poser **un seul joker par tour**.

À NOTER, vous pouvez :

- **Poser plusieurs cartes** du même chiffre et de la même couleur.
- **Superposer** des cartes « Chiffre ».

Exemples :



4

- **Remplacer un Joker** déjà posé (sans aucune carte posée dessus).

Exemples :



Le joker «3» est remplacé
par un 3 rouge et repart
dans la main du joueur.

Le joueur peut encore jouer
un joker lors de ce tour.



Le joker «rouge» est remplacé
par un 3 rouge. Le joueur le rejoue
immédiatement, il remplace
maintenant un 4 rouge.

Le joueur ne peut plus jouer
de joker lors de ce tour.

OU

CHANGER SA CARTE DE MOYEN DE TRANSPORT SECRET :

À son tour de jeu, un joueur peut choisir de **changer son moyen de transport secret** ou d'en **modifier la valeur** plutôt que de compléter une ligne. La nouvelle carte est posée **face cachée sur la précédente**. Lors du comptage des points, toutes les cartes empilées seront additionnées.

**Si un joueur ne peut pas jouer,
il doit obligatoirement effectuer cette action.**

5