

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





Lino

Sur le plateau de jeu variable, les joueurs posent à tour de rôle une pierre sur une case libre. Les joueurs gagnent des points pendant le jeu lorsqu'ils ferment une rangée et à la fin du jeu ils reçoivent des points lorsqu'ils ont aligné 4 pierres ou plus de leur couleur. Celui qui obtient le plus de points remporte la partie. Pour les joueurs avancés, il y a aussi un jeu avec des points bonus.

Contenu

- 1 tableau de bord
- 4 petits cubes marqueurs (50 points/ 100 points)
- 50 pierres (de 2 couleurs différentes)
- 56 cases

Jeu standard

Définitions

- **Une case** un carreau sur lequel une pierre peut être posée.
- **Une case inoccupée** une case sur laquelle aucune pierre n'est posée.
- **Rangée** plusieurs cases se touchant en ligne droite aussi bien horizontalement, verticalement ou en diagonale et se terminant par un espace ouvert.
- **Rangée fermée** Toutes les cases dans la rangée sont remplies avec des pierres.

Préparation

Les cases sont posées sur la table selon l'exemple 1 (page 5) avec la face cachée, c'est à dire les chiffres vers le bas. Le tableau bord et les petits cubes marqueurs sont posés à côté. Chaque joueur reçoit 25 pierres d'une couleur et place une des pierres sur le 0 du tableau de bord. Tout joueur ayant dépassé les 50 points, devra prendre 1 petit cube marqueur, dès qu'il aura dépassé de nouveau les 50, il faudra mettre le petit cube sur la face de 100 points.

Construction du plateau de jeu

Le joueur qui a perdu une partie en dernier commence. Il déplace l'une des cases à un autre endroit. De cette façon les joueurs déplacent à tour de rôle 3 cases chacun, à condition que les règles suivantes soient respectées:

- Après chaque déplacement, toutes les cases du champ de jeu devront toucher un côté ou un angle d'une autre case.
- Une case ne peut être placée à un endroit, où une case a déjà été supprimée.
- Une case, qui a déjà été déplacée, ne peut être à nouveau déplacée.

Remplir le plateau de jeu

Les joueurs placent à tour de rôle une de leurs pierres sur une case inoccupée. Dès qu'un joueur ferme une rangée, le joueur marque autant de points que la longueur de cette rangée. Plusieurs rangées peuvent être fermées en même temps, ce qui implique que la pierre placée peut rapporter plusieurs points à la fois,

comme indiqué dans l'exemple 2 (page 5).

Attention! Le joueur doit (par lui-même) s'apercevoir qu'il ferme la rangée cela lorsque que c'est encore son tour.

Fin du jeu

Dès que la dernière pierre est placée, c'est la fin du jeu. Il reste des cases inoccupées. Maintenant les joueurs reçoivent aussi des points pour les rangées de pierres qu'ils ont alignées, voir exemple 3 (page 5). Cette fois aussi le joueur devra lui-même voir les rangées.
Chaque 4 sur une rangée = 10 points
Chaque 5 sur une rangée = 20 points
Chaque 6 sur une rangée = 30 points
Chaque 7 ou plus sur une rangée = 40 points
Pour éviter de compter double, le compte doit commencer horizontalement puis verticalement et finalement se terminer par les rangées diagonales.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. Si vous souhaitez que le combat soit un combat loyal, vous n'avez qu'à jouer deux fois sur le même champ de jeu, ainsi chaque joueur commence la partie une fois.

Jeu bonus

Pour le jeu bonus les cases sont placées selon l'exemple 1 (page 5) avec la face visible donc les chiffres tournés vers le haut. A la fin du jeu il y a maintenant des points supplémentaires à gagner. Les chiffres visibles sur les cases inoccupées procurent des points au joueur qui joue avec la couleur correspondante, voir exemple 4 (page 6).

L'étoile procure 10 points au joueur possédant le plus grand nombre de cases adjacentes. En cas d'égalité, le joueur possédant l'étoile reçoit 10 points. (La pierre sur l'étoile n'est comptée qu'en cas d'égalité) voir exemple 5 et 6 (page 6)

Tuyau: Il est également possible de jouer avec une combinaison du jeu standard et du jeu bonus, en ne laissant voir que les étoiles par exemple.

Nombre de joueurs: 2

Age: 8 +

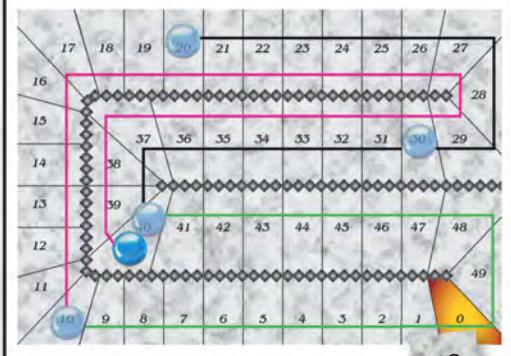
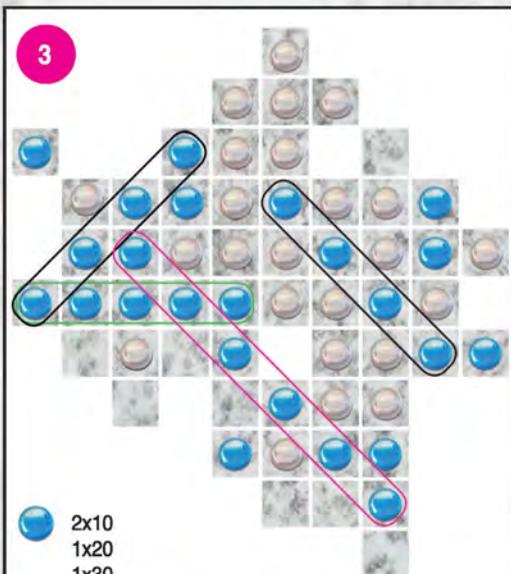
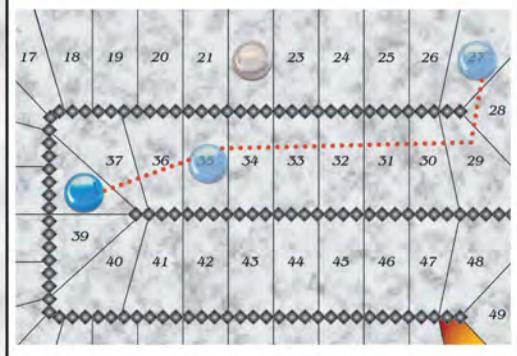
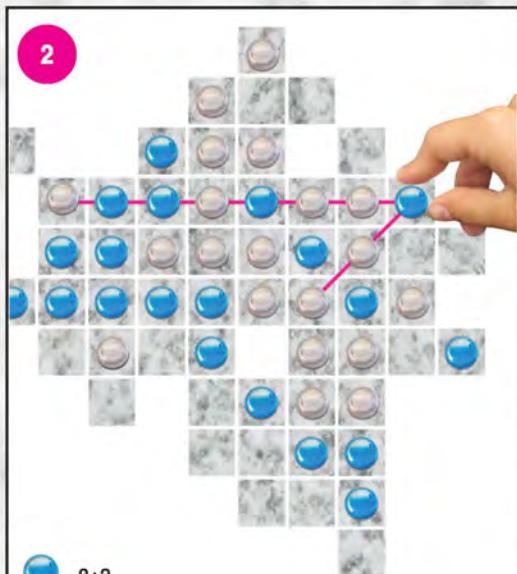
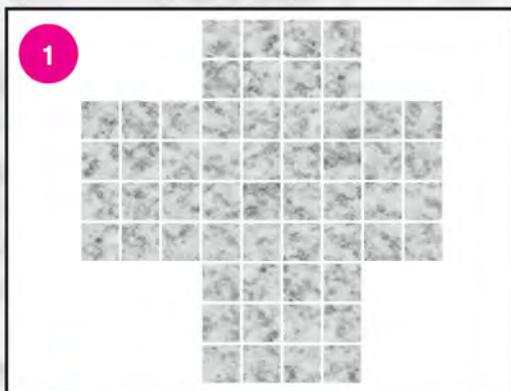
Durée: 20 minutes

Auteur: Chislaine van den Bulk

Illustrations: Remco Gazan

Traduction: Carla Magalhaes

Lino



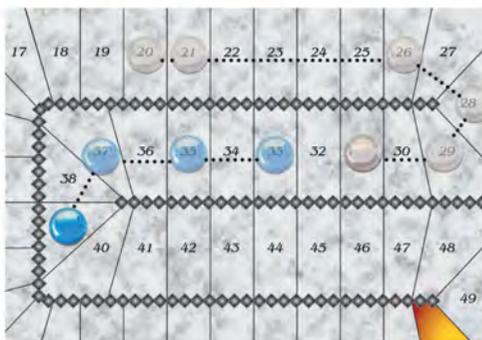
Lino

4

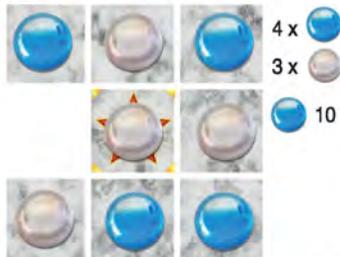


 2+2+2

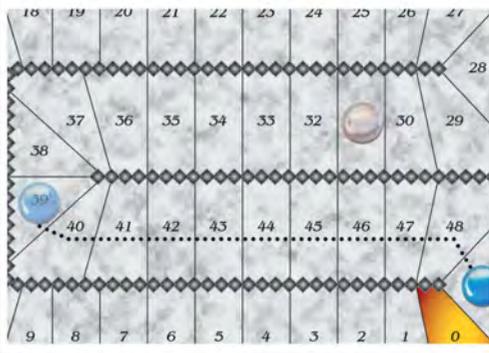
 1+5+2+1+2



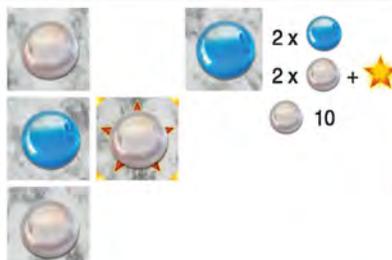
5



4 x 
3 x 
 10



6



2 x 
2 x  + 
 10

