



# Line-it®



Tim Juretzki

8+



Joey & Grumpy

## Material



**100 Zahlenkarten**  
(in 4 Farben)



**6 Wettkarten**  
(3, 3, 4, 4, 5, 5)



**6 Bonus-/Straf-Marker**  
(+3/-3, +4/-4, +5/-5)



**1 Startmarker**



**4 Jackpot-Marker**  
(1 pro Farbe)

## Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es, aufsteigende oder absteigende Reihen von Karten zu bilden, um Punkte zu sammeln. Du musst entscheiden, ob du deine Punkte sichern und eine neue Reihe beginnen möchtest, oder lieber noch ein bisschen wartest, um vielleicht den Jackpot zu gewinnen!

### Was ist eine Reihe?

Eine Reihe besteht aus mehreren Zahlenkarten und maximal 1 Wett-Karte. Du kannst immer nur 1 einzige Reihe vor dir liegen haben.

Um eine Reihe zu beginnen, lege eine Zahlen- oder Wettkarte vor dich. Diese Karte kann entweder aus dem „Markt“ oder von deiner Hand kommen.

Die zweite Zahlenkarte deiner Reihe legst du rechts an die erste Karte an. Sie bestimmt, ob deine Reihe aufsteigend oder absteigend ist. Falls die erste oder zweite Karte deiner Reihe eine Wettkarte ist, bestimmt die dritte Karte, ob deine Reihe aufsteigend oder absteigend ist.

♦ **Aufsteigend:** Jede gespielte Zahlenkarte muss einen höheren Wert als die vorherige Karte in der Reihe haben.

♦ **Absteigend:** Jede gespielte Zahlenkarte muss einen niedrigeren Wert als die vorherige Karte in der Reihe haben.

## Zahlenkarten



Jede Zahlenkarte hat eine Farbe und eine Zahl. Die Zahlen gehen von 1 bis 100 und sind in 4 Farben aufgeteilt. Jede Zahl gibt es genau 1 Mal im Stapel und es gibt 25 Karten in jeder Farbe. Jede Farbe hat eines dieser Symbole: ♥ ♣ ♠ ★

## Wett-Karten



Auf jeder Wett-Karte steht entweder +3, +4 oder +5.

Diese Zahl zeigt an, wie viele Punkte du zusätzlich gewinnst (oder verlierst), wenn du deine Reihe beendest.

Um die Punkte auf der Wett-Karte zu gewinnen, musst du genau so viele Zahlenkarten **nach der Wett-Karte** an deine Reihe anlegen. Falls du nicht so viele Zahlenkarten anlegen konntest, verlierst du die entsprechende Anzahl an Punkten (siehe „Deine Reihe beenden“ auf Seite 2).

**Zur Erinnerung:** Du kannst in deiner Reihe nur 1 Wettkarte haben.

## Punktstapel

Wenn du Karten von einer beendeten Reihe bekommst, legst du sie als Punktstapel verdeckt vor dich.

Jede Zahlenkarte in deinem Punktstapel ist am Ende der Partie 1 Punkt wert.

## Spielvorbereitung

1. Mischt die Zahlenkarten und die Wett-Karten zu einem Nachziehstapel zusammen.
2. Legt die 4 Jackpot-Marker offen neben den Nachziehstapel.
3. Bestimmt zufällig, wer den Startmarker erhält und die Partie beginnt.

## Spielablauf

In *Line-it* spielt ihr so lange, bis der Nachziehstapel leer ist. In jeder Runde der Partie zieht ihr Karten, um eure Reihen zu bilden, und versucht, einen Jackpot oder eine Wette zu gewinnen.

**Jede Runde der Partie besteht aus 3 Schritten:**

1. Den Markt auslegen
2. Spielzüge
3. Ende der Runde

### 1. Den Markt auslegen

Zu Beginn der Runde deckt ihr Karten vom Stapel auf und legt sie in die Tischmitte, bis dort 2 Karten mehr liegen, als Personen mitspielen.

Diese Karten bilden den Markt.

## 2. Spielzüge

Ihr seid im Uhrzeigersinn nacheinander am Zug. Es beginnt, wer den Startmarker hat.

In deinem Zug **musst** du:

- eine Karte vom Markt nehmen

Du **darfst** außerdem:

- eine Karte aus deiner Hand ausspielen
- deine Reihe beenden

### ♦ Eine Karte vom Markt nehmen

Wenn du eine Karte vom Markt nimmst, darfst du sie entweder direkt an deine Reihe anlegen oder sie auf die Hand nehmen.

Du darfst immer nur maximal 2 Karten auf der Hand haben.

**Wichtig:** Falls du die Karte, die du vom Markt genommen hast, weder direkt an deine Reihe anlegen noch auf die Hand nehmen kannst, **musst du deine Reihe sofort beenden**. Dann kannst du die Karte ausspielen und mit ihr eine neue Reihe beginnen.

### ♦ Eine Karte aus deiner Hand ausspielen

Zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug darfst du eine Karte aus deiner Hand (**nur eine!**) ausspielen und sie an deine Reihe anlegen.

### ♦ Deine Reihe beenden

Du kannst deine Reihe zu einem beliebigen Zeitpunkt in deinem Zug beenden.

Wenn in der Reihe eine Wett-Karte liegt, überprüfst du erst, ob du die Bedingung der Wette erfüllt hast:

- Falls ja, tauschst du die Wett-Karte gegen den entsprechenden Bonus-Marker: **+3, +4 oder +5**.
- Falls nein, tauschst du die Wett-Karte gegen den entsprechenden Straf-Marker: **-3, -4 oder -5**.

Dann wirfst du 3 Karten aus deiner Reihe ab und legst die übrigen verdeckt auf deinen Punktestapel.

**+6 Punkte**

**Beispiel:** Ben beendet seine Reihe. ① Er war erfolgreich und hat nach seiner Wett-Karte noch 4 Karten an seine Reihe angelegt, also tauscht er die Wett-Karte gegen einen +4-Marker. ② Dann wirft er 3 Karten ab und legt die anderen auf seinen Punktestapel. ③ Ben sammelt mit dieser Reihe insgesamt 10 Punkte (6 + 4).

## 3. Ende der Runde

Nachdem ihr alle einmal am Zug wart, endet die Runde.

Legt die übrigen Zahlenkarten aus dem Markt jeweils unter den Jackpot-Marker der entsprechenden Farbe (siehe Beispiel unten).

Die übrigen Wett-Karten aus dem Markt werden abgeworfen.

Der Startmarker wird nach links weitergegeben.

Wer ihn nun hat, beginnt die nächste Runde.



Einen Jackpot gewinnen



Wenn du die **dritte** Karte einer Farbe an deine Reihe anlegst, nimmst du dir alle Karten aus dem Jackpot-Stapel dieser Farbe und legst sie auf deinen Punktestapel. Falls der Jackpot in diesem Moment leer ist, bekommst du leider nichts.

**Wichtig:** Du kannst nur mit der dritten Karte einer Farbe den Jackpot gewinnen. (Die 4., 5. usw. zählt nicht.)

**Beispiel:** Simon legt eine rote Karte an seine Reihe an, das ist die 3. rote Karte. So gewinnt er den roten Jackpot, in dem gerade 4 Karten liegen. Diese 4 Karten legt er auf seinen Punktestapel.

## Ende der Partie

Die Partie endet, wenn im Nachziehstapel nicht mehr genügend Karten für eine neue Runde übrig sind.

Die letzten Karten des Nachziehstapels werden unter die entsprechenden Jackpot-Marker gelegt. Nun spielt ihr alle noch eine letzte Karte von der Hand aus. Es beginnt, wer den Startmarker hat.

Dann **müsst ihr alle eure letzte Reihe beenden** und zählt eure Punkte zusammen. Jede Zahlenkarte in euren Punktestapeln ist 1 Punkt wert. Addiert bzw. subtrahiert dann die Werte von euren Bonus- bzw. Straf-Markern.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

Bei einem Gleichstand teilen sich alle am Gleichstand Beteiligten den Sieg.