



Cédric Annonier, 2026.

*Cette règle pour cette version **DUEL** du jeu LIGNE 5 vous est proposée par l'auteur.*

Elle n'est pas la propriété de Widyka, ni distribuée par l'éditeur.

Le matériel reste le même que pour le jeu de base.



Mise en place :

- Un joueur pose devant lui le M rouge, l'autre joueur pose devant lui le B vert.
- Le T jaune est placé entre les joueurs.

Chaque joueur a donc sa couleur (son "moyen de transport") attribuée (vert vs rouge). La ligne jaune est "**commune**" aux deux joueurs.

- Chaque joueur reçoit 5 cartes faces cachées (mains de départ).
- Le reste des cartes constitue la pioche.

Tour de jeu :

- A son tour, le joueur pioche une carte, puis doit poser au moins une carte sur l'une des 3 lignes. *Exactement comme pour la version de base : autant de cartes qu'il souhaite (de cette couleur), un seul joker, etc.*
 - S'il ne veut pas / ne peut pas poser sur l'une des 3 lignes, il pose une carte de sa main face cachée sur sa **défausse personnelle**.
- Cette défausse n'est pas son moyen de transport secret : **cette notion n'existe plus**.*

Fin de ligne :

- Si le joueur finit sa propre ligne (par exemple, le joueur rouge pose un 5 rouge), ces cartes sont défaussées **à côté de la pioche** et le jeu se poursuit (le joueur rouge vient de « sauver ses fesses »!).
- Si c'est l'adversaire qui finit la ligne (par exemple, le joueur vert pose un 5 rouge), le joueur **additionne les points de sa ligne** (notés sur un papier comme d'habitude).
- Le joueur qui finit la ligne jaune (en posant un ou plusieurs 5 jaune(s)) donne les points de cette ligne jaune **à son adversaire**.

Fin de main :

- Le joueur qui vide sa main met fin à la manche :
- Son adversaire additionne les points des cartes de sa propre **ligne**, les points des cartes qui lui restent en **main** ET les points des cartes de sa **défausse personnelle**.
- Toutes les cartes sont mélangées et c'est reparti pour un tour.

Fin du jeu :

- Lorsqu'un joueur atteint / dépasse 50* points à la suite d'une **fin de ligne**, on note les points et on finit cette manche (avec une fin de main).
 - Lorsqu'un joueur atteint / dépasse 50* points à la suite d'une **fin de main**, le jeu se termine immédiatement.
 - Le joueur avec le moins de points à l'issue de cette manche finale gagne la partie.
- (* ou 100 points, à décider en début de partie)