

# Linja

Un juego para 2 jugadores a partir de 8 años diseñado por Steffen Mühlhäuser.

## Componentes

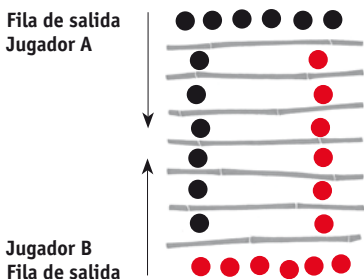
7 bastoncillos de bambú, 2 x 12 fichas

## Objetivo del juego

El objetivo del juego es avanzar las fichas propias lo más cerca posible del otro lado del tablero.

## Preparación del juego

Cada jugador escoge un color y coloca sus doce fichas tal y como se muestra en la ilustración. El primer jugador se escoge al azar.



## Desarrollo del juego

Un movimiento consiste en hasta tres acciones consecutivas pero separadas. A partir de ahora, les llamaremos "Movimiento Inicial", "Segundo Movimiento" y "Movimiento Extra".

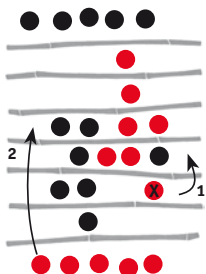
Los jugadores llevarán a cabo estos movimientos en su turno, siempre en la dirección de la fila de salida del contrario. Solo se permite mover hacia atrás durante el "Movimiento Extra".

**Movimiento Inicial:** El jugador en su turno mueve cualquiera de sus fichas por encima de un bastoncillo a la siguiente fila.

**Segundo movimiento:** El número de fichas en la fila dónde acaba de saltar una ficha determina la distancia del Segundo Movimiento. Se cuentan tanto tus fichas como las de tu oponente exceptuando la ficha que, con su salto, acaba de entrar en esa fila. El Segundo Movimiento sólo puede ser realizado por una ficha.

## Ejemplo

El jugador B mueve la ficha X a la siguiente fila, consiguiendo así un Segundo Movimiento de cuatro espacios. Ahora podrá saltar sobre cuatro bastoncillos con una cualquiera de sus fichas, incluyendo la que se usó en el movimiento inicial.



## Situaciones especiales

Si una ficha sale del tablero (la fila de salida del contrario) durante su Segundo Movimiento con puntos sobrantes de movimiento, estos se pierden.

Si una ficha mueve a una fila vacía o sale del tablero (la fila de salida del contrario) con su Movimiento Inicial, el jugador no tendrá Segundo Movimiento.

## Movimiento Extra

Cuando una ficha llega a la fila de salida del contrario con el número exacto de movimientos, dispondrá de un Movimiento Extra. Podrá, inmediatamente, mover una cualquiera de sus fichas una fila hacia adelante o hacia atrás. Con esto terminará su turno.

## Filas ocupadas

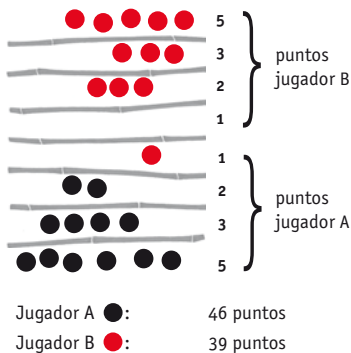
No podrá haber nunca más de seis fichas en una fila. Una fila así ocupada, sin embargo, sigue permitiendo el movimiento a través de ella y deberá contarse al mover. El número de fichas fuera de tablero (fila de salida) no está restringido.

## Fin de la partida

La partida termina, inmediatamente, cuando las fichas de ambos jugadores se han sobrepasado completamente. (El jugador en turno podrá, sin embargo, terminar su movimiento completamente).

Pasaremos entonces a puntuar la partida. Las fichas que aún estén en la zona de puntuación del oponente al final de la partida, contarán como puntos negativos según la fila en que estén.

Ejemplo de puntuación:



El jugador con más puntos será el ganador. El perdedor iniciará la siguiente partida.

## Movimiento Extra opcional

¿Qué tal un poco de mala leche? En ese caso, sigue las siguientes reglas:

Durante el Movimiento Extra, en lugar de mover una ficha propia podrá moverse una ficha del oponente hacia adelante o hacia atrás. Las fichas del oponente que hayan llegado a la fila de salida no podrán moverse hacia atrás.

¡Divertíos con Linja!

# Linja

Een spel van Steffen Mühlhäuser voor 2 personen vanaf 8 jaar.

## Spelmateriaal

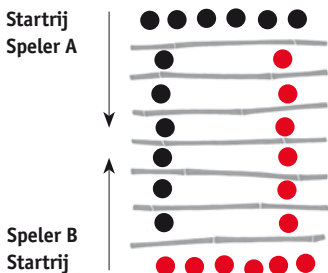
7 Bamboestokjes, 2 x 12 Speelstenen

## Doel

Doel van het spel is om zo veel mogelijk eigen stenen naar de overkant van het speelveld te brengen.

## Vorbereiding

De spelers kiezen een kleur en stellen hun stenen volgens onderstaand schema op. Geloot wordt wie begint.



## Spelregels

Een beurt kan bestaan uit 3 acties na elkaar, die steeds worden aangeduid als:

“Beginzet”; “Vervolgzet”; “Bonuszet”.

De beurten gaan om en om.

Gepeeld wordt in de richting van de startrij van de tegenstander. Terugzetten is alleen toegestaan in een Bonuszet.

**Beginzet:** De aan de beurt zijnde speler verplaatst een eigen steen over een stokje naar een volgend veld in zijn speelrichting.

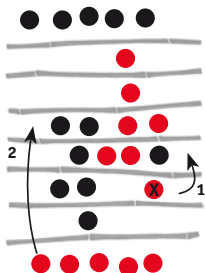
**Vervolgzet:** Het oorspronkelijk in dit veld liggende aantal stenen (dus zonder de gespeelde steen) bepaalt het aantal velden dat door een nieuw te kiezen steen (mag ook de gespeelde steen zijn) met uitsluitend deze gekozen steen vervolgens vooruit verplaatst wordt.

## Voorbeeld

De rode speler verplaatst in zijn beurt als eerste steen X naar een volgend veld.

Dit veld werd bezet door in totaal 4 stenen.

De speler kiest er vervolgens voor een steen uit de voorraad te spelen en verplaatst deze steen 4 velden in de zettingrichting



## Bijzondere situaties

Wordt in de Vervolgzet het laatste Bamboestokje gepasseerd naar de doellinie en is het aantal zetten dan niet nul, dan vervallen de overige zetten.

Verplaatst de speler een steen in zijn Beginzet over het laatste stokje naar zijn doellinie dan vervalt zijn Vervolgzet.

## Bonuszet

Bereikt een speler zijn doellinie precies met het aantal beschikbare zetten dan verdient hij een “Bonuszet”. Hij mag nu in een extra zet een willekeurig te kiezen eigen steen 1 veld voor- of 1 veld achteruit verplaatsen.

Hierna wisselt de beurt.

## Maximum aantal stenen

Op 1 speelveld kunnen maximaal 6 stenen (kleur is niet relevant) staan.

Een vol bezet speelveld telt nog steeds mee bij het aantal velden waarover verplaatst wordt, maar een steen kan nooit op dat veld eindigen. Op de doellinie is er geen limiet aan het aantal stenen dat daarop staat.

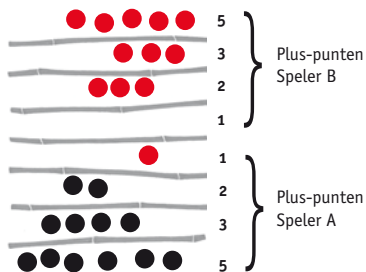
## Einde

Het spel eindigt als alle eigen stukken de stukken van de tegenpartij zijn gepasseerd.

(Een begonnen beurt moet volledig worden gespeeld). De na het beëindigen bereikte eindpositie van de stukken bepaalt de behaalde waarde.

N.B. mocht een speler nog stenen in de te tellen rijen van de tegenstander hebben dan tellen deze als minpunten.

## Voorbeeld



Speler A ●: 46 punten

Speler B ●: 39 punten

De speler met de meeste punten is de WINNAAR. Bij een vervolgspel start de verliezende speler.

## Optionele Bonusregel

Houd je wel van meer ‘pep’ in het spel dan is er nog de mogelijkheid om te kiezen voor een bijzondere “Bonusregel”.

Als zo wordt gespeeld dan mag de “Bonuszet” ook worden benut om een steen van de tegenstander voor- of achteruit te zetten. Maar stenen van de tegenstander die hun doellinie bereikt hebben zijn veilig en kunnen niet meer worden verplaatst.

Veel speelplezier met Linja.

# Linja

Um jogo para 2 pessoas a partir de 8 anos criado por Steffen Mühlhäuser

## Conteúdo da caixa

7 pauzinhos de bambu, 2 conjuntos de 12 peças

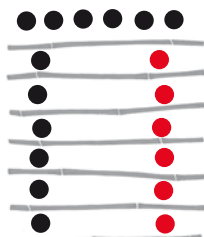
## Objectivo do jogo

Avançar com as próprias peças o mais longe possível na direcção do campo do adversário.

## Preparação

Cada jogador escolhe uma cor e coloca as suas peças de acordo com a ilustração abaixo. O primeiro jogador é escolhido aleatoriamente.

### Linha de partida Jogador A



### Jogador B

### Linha de partida

## Como jogar

Cada jogada é composta até três movimentos, que nestas regras designaremos por "Movimento Inicial", "Movimento Seguinte" e "Movimento Bónus".

Todos os movimentos são feitos na direcção oposta à linha de partida, em direcção ao campo do adversário. Apenas no "Movimento Bónus" é permitido andar para trás.

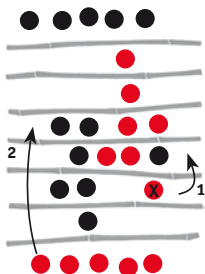
**Movimento Inicial:** O jogador escolhe uma das suas peças que faz avançar para a fila seguinte, saltando por cima de um pauzinho de bambu.

**Movimento Seguinte:** O número de peças presentes nessa fila determina o número de filas a avançar no Movimento Seguinte, por uma e só uma peça à escolha, incluindo a que foi jogada no Movimento Inicial. Contam-se para este efeito tanto as peças do jogador como as do seu adversário.

Se a peça jogada chegar à última fila, passando o último bambu, o movimento termina aí, mesmo que o movimento permitisse avançar mais filas.

## Exemplo

No Movimento Inicial, o jogador B avança com a peça X para a fila seguinte. Como existem quatro peças nessa fila, o jogador poderá avançar quatro filas com qualquer uma das suas peças, incluindo a que foi jogada no Movimento Inicial.



## Casos Especiais

Se no Movimento Seguinte uma peça chega à fila final e ainda lhe sobram passos, esses passos são ignorados. Se no Movimento Inicial uma peça chega a uma fila vazia ou chega à fila final, o jogador não tem direito ao Movimento Seguinte.

## Movimento Bónus

Quando uma peça chega à fila final com o número exacto de passos, o jogador tem direito a um Movimento Bónus: pode mover qualquer uma das suas peças uma fila para a frente ou para trás e termina o seu turno.

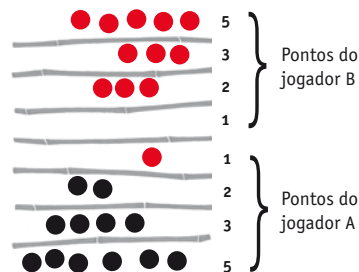
## Lotação

Durante o jogo, nenhuma fila poderá conter mais de seis peças. Um fila ocupada pode ser atravessada por uma peça em movimento, contando normalmente para o número de filas a atravessar nesse movimento. Na última fila (para lá do último bambu), pode haver qualquer número de peças.

## Final do jogo

O jogo termina quando as peças de cada jogador passaram completamente as do seu adversário. O jogador que está a jogar ainda pode terminar o seu turno. Nesse momento, procede-se à contagem de pontos da seguinte maneira:

Exemplo



Jogador A ●: 46 pontos

Jogador B ●: 39 pontos

O jogador que alcançou maior número de pontos ganha o jogo. O jogador que perdeu começa o jogo seguinte.

## Movimento Bónus alternativo

E que tal um toquezinho de maldade? Uma regra alternativa é a seguinte: no Movimento Bónus, o jogador pode mover não apenas uma das suas peças, mas também uma das peças do adversário uma fila para a frente ou para trás. As peças do adversário que já alcançaram a fila final não podem ser movidas para trás.

Esperamos que o Linja lhe traga muitas horas de convívio em família e com amigos.

# Linja

Joc de strategie pentru doi jucători de la 8 ani în sus, de Steffen Mühlhäuser

## Conținut:

7 bețe de bambus, 2 x 12 piese de lemn negre și roșii

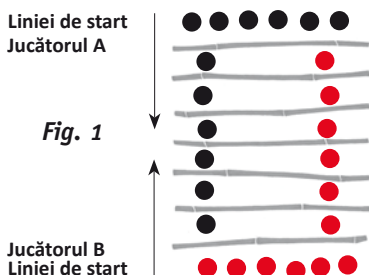
## Obiectivul jocului

Să avansezi cu cât mai multe dintre piesele tale cât de mult spre casa adversarului, în celălalt capăt al câmpului de joc.

## Pregătirea jocului

Fiecare jucător își alege culoarea și așează cele 12 piese conform Fig.1.

Jucătorul care începe este ales aleator.



## Desfășurarea jocului

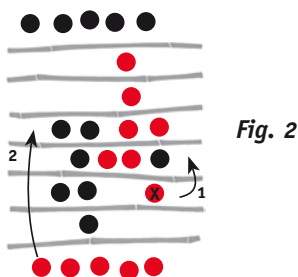
Fiecare jucător poate face când este la rând maxim trei mutări, la care ne vom referi mai departe drept "Prima mutare", "A doua mutare" și "Mutarea bonus". Mișcările sunt făcute în direcția opusă liniei de start (casa proprie a fiecăruia). Nu este permisă mutarea înapoi decât la „Mutarea bonus.”.

**Prima mutare:** Jucătorul care este la rând mută oricare piesă un pas, peste un băț, pe următorul rând.

**A doua mutare:** Numărul pieselor existente deja pe rândul pe care s-a mutat cu ocazia primei mutări, va determina numărul de pași posibili pentru A doua mutare. Atât piesele tale cât și cele ale adversarului se calculează, cu excepția celei care tocmai a fost mutată. Pașii celei de A doua mutări trebuie să fie făcuți de o singură piesă, piesa care s-a mutat deja sau oricare altă piesă.

## Exemplu:

Jucătorul B mută piesa X pe noul rând și astfel câștigă 4 pași la mutarea următoare (Fig.2). Aceasta înseamnă că el poate merge imediat peste patru bețe cu oricare dintre piesele sale, inclusiv cu piesa cu care a făcut Prima mutare.



## Situații speciale

Când o piesă ajunge în casa adversarului după o A doua mutare, iar numărul de pași este mai mare, pașii rămași se anulează. Jucătorul nu primește dreptul încă unei mutări. Apoi urmează tura celui alt jucător. Dacă piesa ajunge iar pe un rând gol, el nu mai are dreptul la o A doua mutare.

## Mutarea Bonus

Când o piesă ajunge în casa adversarului la efectuarea numărului exact de pași, jucătorul e recompensat cu o Mutare Bonus. Lui îi va fi permis să mute înainte cu un rând sau înapoi cu un rând orice piesă a sa.

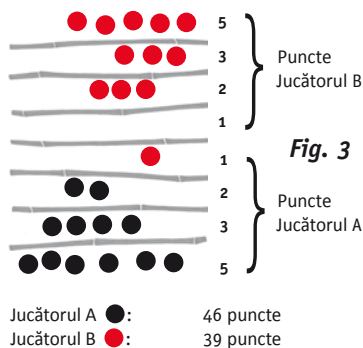
## Rândul ocupat

Nu este voie să fie mai mult de 6 piese pe un rând; el se consideră rând ocupat și nu se va muta pe el decât după ce unul dintre jucători va muta (elibera) o piesă de pe el. Un rând ocupat poate fi însă parcurs cu alte piese și calculat ca număr de pași. În casa fiecăruia pot fi oricâte piese (proprie sau ale adversarului) pe parcursul jocului (nu se consideră niciodată rând ocupat).

## Finalul jocului și calcularea punctajului

Jocul se încheie când piesele ambilor jucători au trecut complet unele de celelalte (similar ofsaidului din fotbal). Jucătorul al cărui rând este are voie să-și termine mutările. Se va calcula apoi punctajul fiecărui jucător similar Fig. 3 (punctele se calculează înmulțind numărul de piese de pe un rând cu 5 pentru primul rând, 3 pentru al doilea, 2 pentru al treilea și cu 1 pentru al patrulea și însumând punctele de pe cele patru rânduri ce constituie zona de punctare): Orice piesă rămasă încă în zona de punctare a adversarului la sfârșitul jocului este calculată ca punct de penalizare în funcție de rândul pe care este.

Exemplu de evaluare:



Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă. Se pot juca mai multe partide/runde (câștigătorul a două din trei sau trei din cinci, etc); jucătorul care a pierdut o rundă este cel care va începe jocul următor.

## Varianta agresivă

În timpul Mutării Bonus este permis nu numai să muți o piesă de-a ta, dar și o piesă a adversarului înainte sau înapoi. Piesele adversarului ajunse în casa acestuia NU au voie să fie mutate înapoi.