

Linja

Ein Spiel für zwei Personen ab 8 Jahren
von Steffen Mühlhäuser

Spielmaterial

7 Bambusstäbe,
2 x 12 Spielsteine

Spielziel

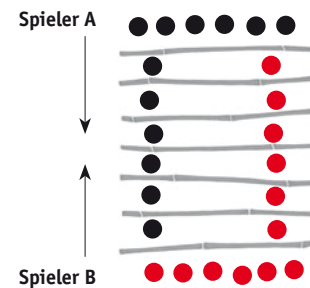
Ziel des Spiels ist es, mit den eigenen Steinen möglichst weit auf die gegenüberliegende Seite des Feldes zu gelangen.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Farbe und stellt seine zwölf Steine nach dem abgebildeten Schema auf.

Spielweise

Gezogen wird immer in Richtung der gegnerischen Startlinie. Rückwärtslaufen ist nicht erlaubt.



Ein Spielzug besteht in der Regel aus zwei direkt aufeinander folgenden Einzelaktionen. Diese werden im Weiteren mit „Anfangszug“ und „Folgezug“ bezeichnet.

1. Anfangszug

Wer an der Reihe ist, zieht zunächst mit einem beliebigen seiner Steine über einen Stab in die nächste Reihe.

2. Folgezug

Die Anzahl der Steine, auf die der ziehende Stein hier trifft, bestimmt die Weite des anschließenden Folgezuges.

Gezählt werden dabei die **eigenen** und die **gegnerischen** Steine, die sich in der Reihe befinden. Der neu dazu gezogene Stein wird **nicht** mitgezählt.

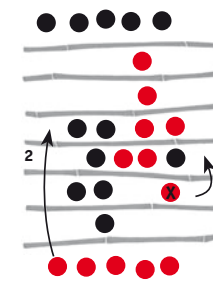
Die Schritte des Folgezuges müssen alle mit **einem** Spielstein abgelaufen werden.

Verlässt ein Stein mit dem Folgezug das Feld mit überzähliger Schrittlänge, verfallen die restlichen Schritte.

Nach dem Folgezug ist der Gegner an der Reihe.

Beispiel:

Spieler B zieht mit Stein X in die nächste Reihe und erhält dadurch im Folgezug vier Zusatzschritte. Das heißt, er kann direkt im Anschluss mit einem beliebigen seiner Steine vier Stäbe überspringen, auch mit dem Stein, der den ersten Zug ausgeführt hat.



Drei Sonderfälle

1. Betritt ein Spieler mit einem seiner Steine im **Anfangszug** die Ziellinie (Verlassen des Feldes) erhält er **einen** Zusatzschritt, unabhängig davon wie viele Steine sich auf der Ziellinie befinden.
2. Betritt ein Spieler mit einem seiner Steine im **Anfangszug** eine leere Reihe, erhält der Spieler **keinen** Folgezug.
3. Erreicht ein Spieler mit einem seiner Steine im **Folgezug** eine leere Reihe, ist er **nochmal am Zug** (mit Anfangszug und Folgezug). Erreicht ein Stein mit dem zweiten Folgezug erneut eine leere Reihe, hat dies keine Konsequenzen mehr.

Besetzt

Innerhalb des Feldes dürfen nicht mehr als sechs Steine in einer Reihe stehen.

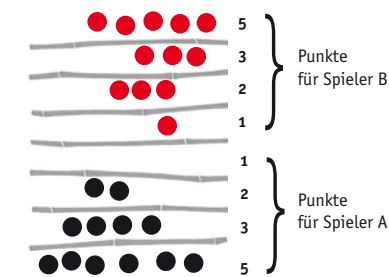
Eine voll besetzte Reihe kann nach wie vor von anderen Steinen überquert werden, dabei wird die Reihe mitgezählt.

Auf den Ziellinien außerhalb des Feldes dürfen beliebig viele Steine stehen.

Ende des Spieles

Die Partie ist in dem Moment zu Ende, wenn beide Parteien vollständig aneinander vorbeigezogen sind. Die entstandene Spielsituation wird nach dem folgenden Schema ausgewertet.

Beispiel für eine Auswertung:



Spieler A ●: 46 Punkte

Spieler B ●: 41 Punkte

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Der Verlierer beginnt das nächste Spiel.

Linja

A game for two players from eight up
by Steffen Mühlhäuser

Content

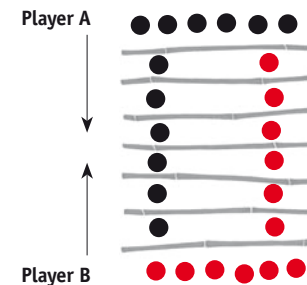
7 bamboo sticks
2 x 12 pieces

Object of the game

It is the object of the game to advance your own pieces as far as possible towards the other side of the field.

Preparations

Each player chooses a colour and places his twelve pieces according to the illustration below. A starting player is chosen at random.



How to play

All moves are made in the direction of the opposing starting row. It is not allowed to move backwards.

Each move usually consists of two succeeding single actions, which will be referred to as „Initial Move“ and „Following Move“ in these instructions.

1. Initial Move

The player whose turn it is moves any one of his pieces over one stick to the next row.

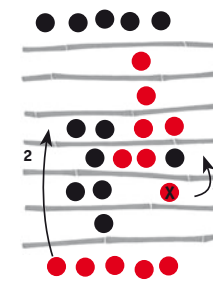
2. Following Move

The number of pieces already on this row determines the length of the Following Move. Both your own and your opponent's pieces are counted, except the piece that was just moved. The steps of the Following Move have to be made by **one** piece.

In case a piece leaves the field during a Following Move all remaining steps expire. After the Following Move, it is the opponent's turn again.

Example

Player B moves piece X onto the next row and by doing so gets four additional steps in the Following Move. That means he can immediately jump over four sticks with any one of his pieces, including the piece that made the initial move.



Three Special Situations

1. In case a player's piece reaches the target row (i. e.: leaves the field) with its **Initial Move** that player is rewarded **one** additional step, no matter how many pieces there are on the target row.
2. When a piece reaches an empty row with its **Initial Move** the player is **not** rewarded a Following Move.
3. When a piece reaches an empty row with a **Following Move** the player is rewarded **another full turn** (with Initial Move and Following Move). If the piece again reaches an empty row with the second Following Move the player is not rewarded another turn.

Occupation

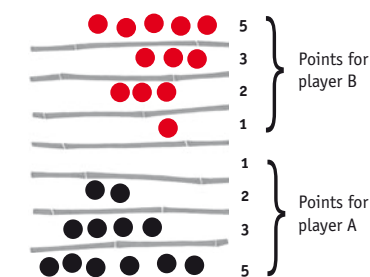
There must never be more than six pieces in one row. A fully occupied row can be passed by other pieces and counts normally towards the limit of steps.

On the target rows outside of the field, there can be any number of pieces.

End of Game

The game ends immediately when the pieces of both players have completely passed each other. The resulting situation is evaluated as follows.

Example for an evaluation:



Player A ●: 46 points

Player B ●: 41 points

The player who scored more points wins the game.

The losing player starts the next game.

Linja

Gioco da tavolo per due persone a partire dagli 8 anni.

Di Steffen Mühlhäuser

Contenuto

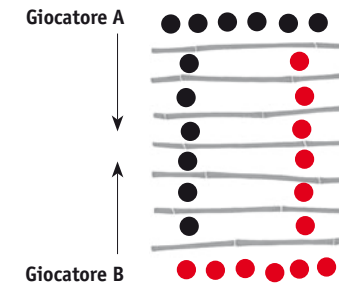
7 bastoncini di bambù
2 x 12 pedine

Scopo del gioco

Avanzare il più possibile con le proprie pedine in direzione del campo avversario.

Preparazione del gioco

Ciascun giocatore sceglie un colore e posiziona le proprie dodici pedine come illustrato nella figura. Si sceglie a caso il giocatore che parte per primo.



Svolgimento del gioco

Ciascun turno di gioco consiste in due mosse successive chiamate „Mossa Iniziale“ e „Mossa Successiva“.

I salti sono permessi solo in avanti, cioè in direzione dell'avversario.

Lo spazio più vicino a ogni giocatore viene chiamato „Riga Target“, non fa parte del campo di gioco e costituisce il target dell'avversario.

1. Mossa Iniziale

Il giocatore sposta una qualunque delle proprie pedine sul campo immediatamente successivo a quello in cui si trova.

2. Mossa Successiva

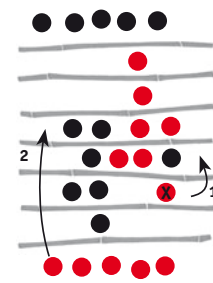
Il numero di pedine di entrambi i colori già presenti sul campo di arrivo (la pedina appena spostata non verrà quindi conteggiata) determina la portata della Mossa Successiva, ovvero quanti bastoncini il giocatore potrà saltare in questa seconda mossa. Tale spostamento verrà compiuto interamente da **una** sola pedina.

Nel caso in cui una pedina raggiunga la Riga Target e gli rimangano ancora dei salti da fare, questi verranno persi.

Il turno passa quindi all'altro giocatore.

Esempio

Il giocatore B sposta la propria pedina X sul campo immediatamente successivo, conquistando in tal modo 4 salti in avanti per la Mossa Successiva. Potrà quindi muovere la propria pedina, inclusa quella appena spostata, saltando quattro bastoncini in direzione dell'avversario.



Casi particolari

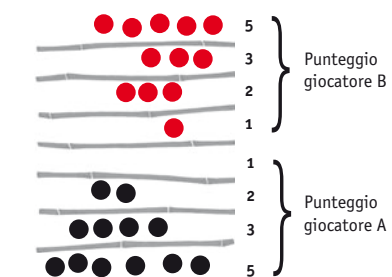
1. Se un giocatore raggiunge la Riga Target grazie alla **Mossa Iniziale**, allora ha diritto per la seconda mossa a un salto in più rispetto a quelli dovuti in base al numero delle pedine già presenti sul campo di arrivo.
2. Quando una pedina approda a un campo vuoto grazie alla **Mossa Iniziale**, allora il giocatore perde il diritto alla Mossa Successiva.
3. Nel caso in cui una pedina approdi a un campo vuoto grazie alla **Mossa Successiva**, il giocatore conquista un intero turno di gioco in più, ovvero una nuova Mossa Iniziale **e una nuova** Mossa Successiva. Se grazie a questo secondo turno di gioco raggiunge nuovamente un campo vuoto grazie alla Mossa Successiva, non conquista un nuovo turno.

Limite dei campi

Ciascun campo non può contenere più di sei pedine contemporaneamente. Un campo già completamente occupato viene conteggiato (e superato) normalmente durante i salti in avanti. Non c'è invece limite alcuno per le Righe Target.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena tutte le pedine di ciascun giocatore oltrepassano tutte quelle dell'avversario. Il conteggio si effettua come segue:



Giocatore ●: 46 punti

Giocatore ●: 41 punti

Vince il giocatore con il punteggio più alto.

Il giocatore che ha perso la mano di gioco inizia la mano successiva.

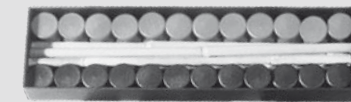
Traduzione di Patricia Cleri

Linja

Spielanleitung
Instruction
Regola del gioco



Steffen • Spiele



© 2003 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2, 56288 Krastel
Germany

www.steffen-spiele.de

Linja

Un jeu pour deux, à partir de 8 ans, par Steffen Mühlhäuser

Matériel

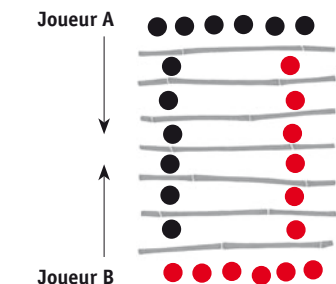
7 baguettes en bambou
2 x 12 pions en bois

But du jeu

Le but du jeu est d'avancer ses pions le plus près possible de la ligne de départ de l'adversaire.

Avant de jouer

Chaque joueur choisit une couleur et dispose ses pions comme indiqué sur le schéma. Le joueur qui commence est tiré au sort.



Comment jouer

Les pions vont toujours en direction de la ligne de départ de l'adversaire. Il est interdit de reculer.

Chaque tour est composé de deux actions successives: „le coup de départ“ et „le coup supplémentaire“.

1. Le coup de départ

Le joueur dont c'est le tour avance un de ses pions d'une rangée en le faisant passer par dessus une baguette.

2. Le coup supplémentaire

Le nombre de pions qui se trouvent sur la rangée atteinte par le pion joué détermine le nombre de rangées que franchira un des pions du joueur lors de ce coup supplémentaire.

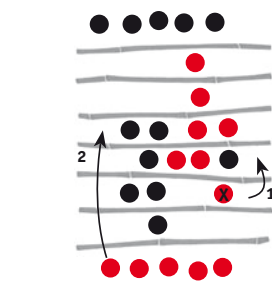
On compte les pions du joueur et aussi ceux de l'adversaire qui se trouvent sur cette rangée. On ne *compte pas* le pion qui vient d'être joué. Après avoir compté, on ne déplacera *qu'un seul* pion.

Un pion peut sortir du plateau (c'est-à-dire arriver sur la ligne de départ de l'autre couleur) avant d'avoir sauté le nombre convenu de baguettes. On annule alors les déplacements restants.

Exemple

Le joueur B avance son pion X sur la rangée suivante sur laquelle se trouvaient 4 pions. Cela signifie qu'il peut avancer un de ses pions, n'importe lequel (même celui qu'il vient d'avancer), de 4 rangées.

Une fois ce deuxième déplacement terminé, c'est au tour de l'adversaire.



Trois cas particuliers

- Lorsqu'un pion arrive au bout du plateau lors du *coup de départ*, le joueur qui a joué ce pion peut avancer un autre pion *d'une* rangée, quelque soit le nombre de pions se trouvant sur la rangée.
- Si un pion arrive sur une rangée vide lors du *coup de départ*, le coup supplémentaire est *annulé*.
- Si un pion arrive sur une rangée vide lors du *coup supplémentaire*, alors le joueur qui a joué ce pion peut *rejouer* (un coup de départ et un coup supplémentaire). Ceci ne peut se produire qu'une seule fois par tour, même si lors du deuxième coup supplémentaire un pion arrive sur une rangée vide.

Règle d'occupation

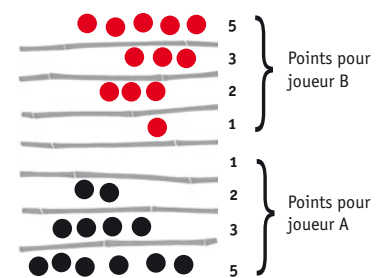
Entre deux baguettes de bambou, il ne peut y avoir que 6 pions maximum. Une rangée complète (occupée par 6 pions) peut être traversée par les autres pions et est comptée lors des déplacements.

Hors du plateau, c'est-à-dire, sur les lignes de départ, le nombre de pions n'est pas limité.

Fin du jeu

La partie touche à sa fin lorsque tous les pions se sont croisés (il ne pourra plus y avoir 2 pions de couleurs différentes sur la même rangée). Les joueurs comptent leurs points suivant le schéma suivant.

Exemple d'application



Joueur A ●: 46 points
Joueur B ●: 41 points

Le joueur qui a le plus de points a gagné la partie et le perdant peut commencer la partie suivante.

Traduction: Anaïs Gaulard

Linja

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

Componentes

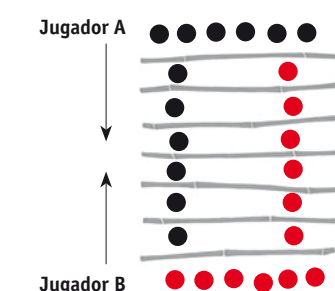
7 bastoncillos de bambú
2x12 fichas

Objetivo del juego

Los jugadores intentan llegar con sus fichas al otro lado del tablero con más fichas que el oponente.

Despliegue 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

Todos los movimientos se hacen siempre hacia la línea de salida contraria. No se permiten movimientos hacia atrás. Cada turno consiste, habitualmente, en dos movimientos separados a los que llamaremos „Movimiento Inicial“ y „Segundo Movimiento“ a lo largo de estas instrucciones.

1. Movimiento Inicial

El jugador en su turno mueve cualquiera de sus doce fichas por encima de un bastoncillo a la siguiente fila.

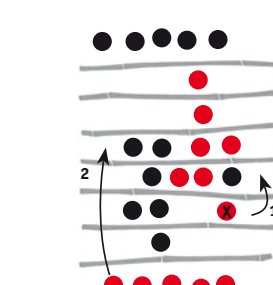
2. Segundo Movimiento

El número de fichas en la fila donde 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.

Si una ficha llega a la meta en su segundo movimiento y le sobran puntos de movimiento, éstos se pierden. Después de este segundo movimiento es el turno del oponente.

Ejemplo

El jugador B mueve la ficha X a la siguiente fila. Por lo tanto, su segundo movimiento consistirá en cuatro puntos ya que contamos dos fichas rojas y dos negras. Puede saltar sobre cuatro bastoncillos con una cualquiera de sus fichas (incluyendo la que se usó en el movimiento inicial).



Tres situaciones especiales

- Si una ficha llega a la línea de meta contraria con su *movimiento inicial*, el segundo movimiento del jugador consistirá de un *solo* punto. Es decir, el número de fichas en la meta no se cuentan para el segundo movimiento.
- Si una ficha mueve a una fila vacía en su *movimiento inicial* el jugador *no* tendrá segundo movimiento.
- Cuando una ficha llegue a una fila vacía con su *segundo movimiento* el jugador recibirá un *turno extra completo* (con su correspondiente movimiento inicial y segundo movimiento). Si la ficha llegara otra vez a una fila vacía gracias a este movimiento el jugador ya no recibirá un turno extra.

Filas ocupadas

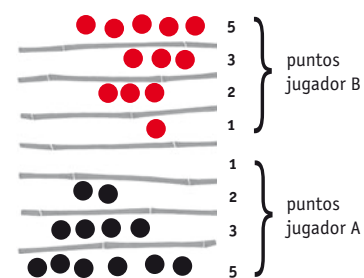
No podrán haber nunca más de seis fichas en una fila.

Una fila así ocupada, sin embargo, sigue permitiendo el movimiento a través de ella. Por supuesto, durante este movimiento la línea ocupada sigue contando contra los puntos de movimiento del jugador. El número de fichas en las dos metas no está restringido.

Fin de la partida

El juego termina cuando las fichas de ambos jugadores se han superado completamente. Es decir, cuando ninguna ficha roja está (dentro del terreno de juego) con fichas negras en la misma fila y viceversa. Pasaremos entonces a puntuar la partida tal como se ve en la ilustración.

Ver ejemplo de puntuación



Jugador A ●: 46 puntos
Jugador B ●: 41 puntos

El jugador con más puntos es el ganador. El perdedor comenzará la siguiente partida.

Traducido al español por Jordi Ciprés (Jugar x Jugar)

Linja

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

Conteúdo da caixa

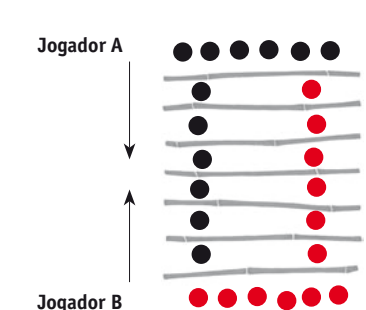
7 pauzinhos de bambu
2 conjuntos de 12 peças

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.



Como jogar

Todos os movimentos são feitos na direcção oposta à linha de partida. Não é permitido andar para trás.

Cada jogada é normalmente composta por dois movimentos, que nestas regras designaremos por “Movimento Inicial” e “Movimento Seguinte”.

1. Movimento Inicial

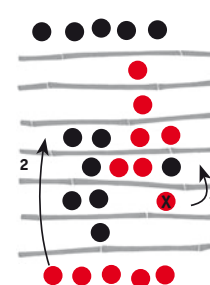
O jogador escolhe uma das suas peças que faz avançar para a fila seguinte, saltando por cima de um pauzinho de bambu.

2. 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.



Três casos especiais

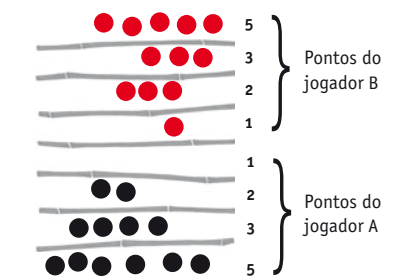
- Se no *Movimento Inicial* uma peça chega à última fila (para lá do último bambu), o jogador pode avançar *uma* casa extra no Movimento Seguinte, independentemente do número de peças na fila de chegada.
- Se no *Movimento Inicial* uma peça chega a uma fila vazia, o jogador *não* tem direito ao Movimento Seguinte.
- Se no *Movimento Seguinte* uma peça chega a uma fila vazia, o jogador pode *jogar de novo* (Movimento Inicial e Movimento Seguinte). No entanto, se no Movimento Seguinte dessa segunda jogada a peça alcança de novo um espaço vazio já não há lugar a uma jogada adicional.

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. Nesse momento, procede-se à contagem de pontos da seguinte maneira:



Jugador A ●: 46 pontos
Jugador B ●: 41 pontos

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

Tradução: Morapiaf

Linja

Règles
Reglamento
Regras



Steffen • Spiele