

Linja

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

Componentes

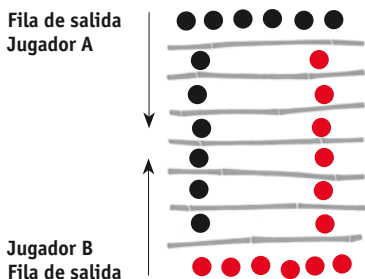
7 bastoncillos de bambú, 2 x 12 fichas

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".

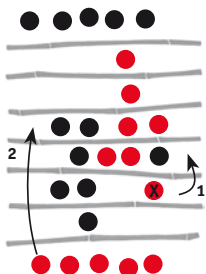
Los jugadores llevarán a cabo estos movimientos en su turno, siempre en la dirección de la fila de salida del contrario. Solo se permite mover hacia atrás durante el "Movimiento Extra".

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

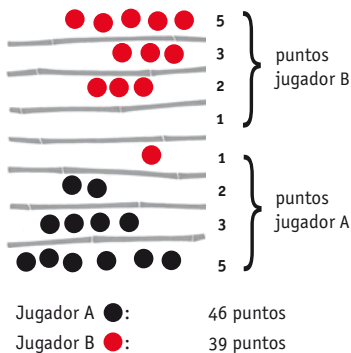
No podrá haber nunca más de seis fichas en una fila. Una fila así ocupada, sin embargo, sigue permitiendo el movimiento a través de ella y deberá contarse al mover. El número de fichas fuera de tablero (fila de salida) no está restringido.

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!