

# Linja

Gioco da tavolo per due persone a partire dagli 8 anni di Steffen Mühlhäuser

## Contenuto

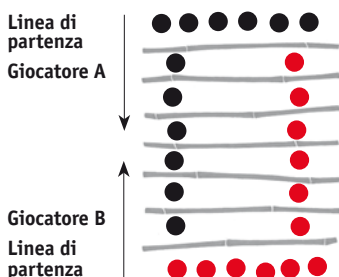
7 bastoncini di bambù  
2 x 12 pedine

## Scopo del gioco

Avanzare con il maggior numero di pedine proprie oltre l'estremità avversaria del campo di gioco.

## Preparazione

Ogni giocatore sceglie un colore e posiziona le sue dodici pedine come illustrato nella figura. Sorteggiare il giocatore che parte per primo.



## Svolgimento del gioco

Ogni turno di gioco può comprendere fino a tre mosse consecutive, chiamate "Mossa Iniziale", "Mossa Successiva" e "Mossa Bonus".

Si gioca a turno, sempre in direzione della linea di partenza avversaria. I salti indietro sono ammessi solo nella Mossa Bonus.

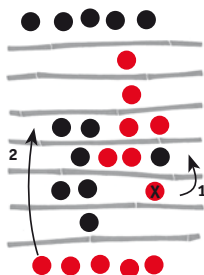
**Mossa Iniziale:** Il giocatore sposta una qualunque delle sue pedine nella riga successiva, saltando un bastoncino.

**Mossa Successiva:** Il numero di pedine di entrambi i colori già presenti nella riga di approdo determina la portata della Mossa Successiva.

La pedina appena spostata non si conta. I salti della Mossa Successiva devono essere compiuti tutti con una sola pedina.

## Esempio

Il giocatore B sposta la pedina X nella riga successiva. In questo caso ha diritto a quattro salti aggiuntivi per la Mossa Successiva. Ciò significa che può saltare quattro bastoncini con una qualsiasi delle sue pedine, anche con la pedina che ha spostato con la Mossa Iniziale.



## Casi particolari

Se con una Mossa Successiva una pedina esce dal campo di gioco ma ha ancora dei salti da fare, questi verranno persi.

Se con una Mossa Iniziale una pedina approda a una riga vuota o alla linea di arrivo (uscendo dal campo), il giocatore non ha diritto alla Mossa Successiva.

## Mossa Bonus

Se una pedina termina i suoi salti approdando esattamente alla linea di arrivo, il giocatore ha diritto a una Mossa Bonus. Può spostare una qualsiasi delle sue pedine a una riga successiva o precedente. A questo punto il turno di gioco termina.

## Righe occupate

Le righe del campo di gioco non possono contenere più di sei pedine.

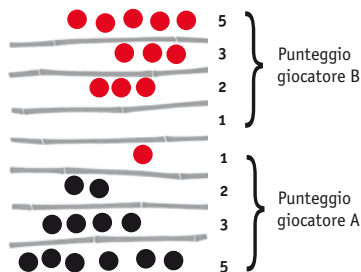
Una riga già completamente occupata viene inclusa nel conto dei salti e superata. Le linee di arrivo fuori dal campo di gioco possono accogliere un qualsiasi numero di pedine.

## Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutte le pedine di ciascun giocatore oltrepassano tutte quelle dell'avversario. (Un turno di gioco iniziato deve essere terminato.) Il conteggio si effettua secondo lo schema seguente.

Se alla fine della partita vi sono ancora pedine nella zona di conteggio avversaria, vengono calcolate come punti negativi.

## Esempio di conteggio



Giocatore ●: 46 punti  
Giocatore ●: 39 punti

Vince il giocatore con il punteggio più alto. Il giocatore che ha perso inizia la partita successiva.

## Regola Bonus opzionale

Volete aggiungere un pizzico di cattiveria al gioco? Potete applicare la regola seguente: nella Mossa Bonus è permesso spostare avanti o indietro una propria pedina oppure una dell'avversario. Tuttavia, le pedine avversarie che hanno raggiunto la linea di arrivo non possono essere spostate indietro.

Buon divertimento con Linja!