

# 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

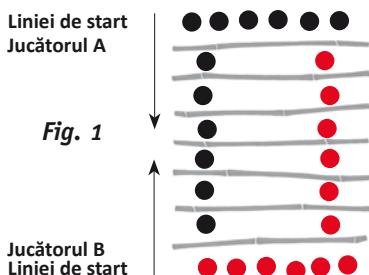
## Obiectivul jocului

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

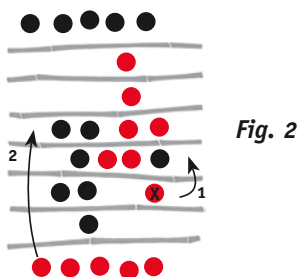
Fiecare jucător poate face când este la rând maxim trei mutări, la care ne vom referi mai departe drept "Prima mutare", "A doua mutare" și "Mutarea bonus". Mișcările sunt făcute în direcția opusă liniei de start (casa proprie a fiecăruia). Nu este permisă mutarea înapoi decât la „Mutarea bonus.”.

**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.

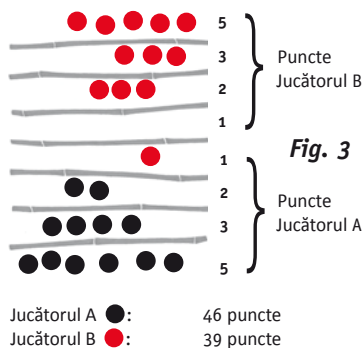
## Rândul ocupat

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.