

Linja

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

Matériel

7 baguettes en bambou, 2 x 12 pions en bois

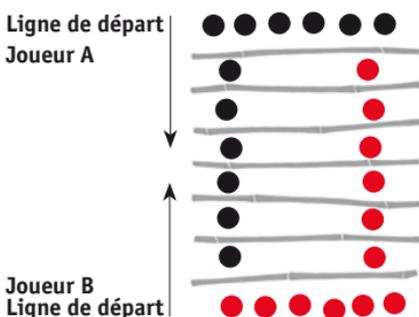
But du jeu

Le but du jeu est d'avancer le plus possible de ses pions jusqu'au côté opposé du plan de jeu.

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit une couleur et dispose ses douze pions comme indiqué sur le schéma.

Le premier joueur est tiré au sort.



Déroulement du jeu

Un même tour peut comporter jusqu'à trois actions distinctes et successives.

Elles sont appelées ici « coup de départ », « coup de suite » et « bonus ».

Les joueurs jouent chacun leur tour, toujours en direction de la ligne de départ de l'adversaire. Il est interdit de reculer, sauf dans le cadre d'un bonus.

Coup de départ: Le joueur dont c'est le tour de jouer avance d'abord l'un de ses pions d'une rangée, en passant par-dessus une baguette.

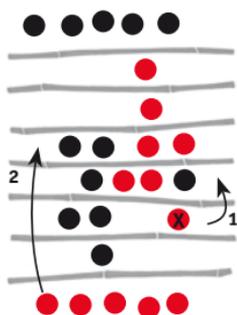
Coup de suite: Le nombre de pions dans la rangée atteinte par le pion joué détermine le nombre de rangées à avancer lors du coup de suite.

On compte les pions du joueur dont c'est le tour et les pions adverses. Le pion joué et ajouté à la rangée n'est pas compté.

Le coup de suite est effectué avec un seul pion.

Exemple

Le joueur B avance son pion X d'une rangée et bénéficie donc d'un coup de suite de quatre rangées. Il peut donc passer au-dessus de quatre baguettes avec n'importe lequel de ses pions, même celui qu'il vient d'avancer.



Cas particuliers

Si un pion sort du plan de jeu pendant un coup de suite sans avoir avancé du nombre de rangées convenu, les déplacements restants ne sont pas effectués.

Si l'un des joueurs place l'un de ses pions sur une rangée vide ou atteint son but (la ligne de départ de l'adversaire) pendant son coup de départ, il ne bénéficie d'aucun coup de suite.

Bonus

Si un pion atteint la ligne de départ adverse en avançant du nombre exact de rangées convenu, le joueur bénéficie d'un bonus et peut rejouer. Il peut alors avancer ou reculer d'une rangée l'un de ses pions. C'est ensuite à l'autre joueur de jouer.

Occupation

Une rangée intérieure ne peut comporter plus de six pions.

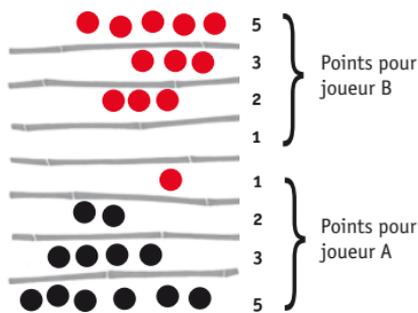
Toute rangée pleine peut être franchie par les autres pions, mais elle est alors décomptée elle aussi. Les deux lignes de départ, à l'extérieur du plan de jeu, peuvent comporter un nombre illimité de pions.

Fin de la partie

La partie s'achève lorsque les deux joueurs ont croisé tous leurs pions. (Un coup commencé peut être joué jusqu'au bout.) Les points sont comptés selon le schéma de pondération suivant.

Si des pions se trouvent encore dans la moitié adverse du plan de jeu à la fin de la partie, les points correspondants (selon la rangée) sont déduits du total.

Exemple de décompte:



Joueur A ● : 46 points

Joueur B ● : 39 points

Le joueur qui a le plus de points remporte la partie.

Le perdant commence la partie suivante.

Règle de bonus optionnelle

Vous préférez un jeu un peu plus méchant ? Vous pouvez opter pour la règle suivante :

Le joueur qui bénéficie d'un bonus peut avancer ou reculer d'une rangée l'un de ses pions, mais aussi un pion adverse. Les pions adverses qui ont atteint l'objectif ne peuvent pas reculer.

Amusez-vous bien avec Linja !