

# Linja

A zen duel for ages  
8 and up, by  
Steffen Mühlhäuser

## Components

7 bamboo sticks

2 x 12 wooden pawns

## Goal of the Game

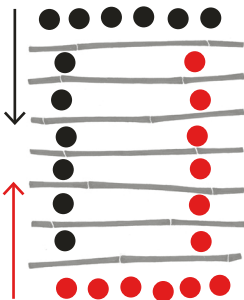
Win as many points as possible by moving your pawns as far as possible towards your opponent's starting line.

## Setup

Each player chooses a color and arranges their 12 pawns as shown on the diagram. Randomly choose a player to go first.

Starting line  
Black

Starting line  
Red



## How to Play

A single turn can include up to 3 actions: an 'Opening Move', a 'Follow-Up Move' and a 'Bonus Move'. Take turns to play, always in the direction of your opponent's starting line. Moving backwards is only allowed with a 'Bonus Move' action (see page 2).

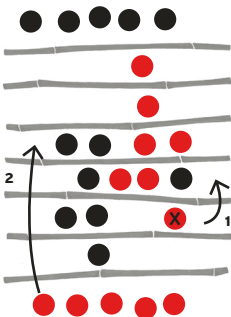
**Opening Move:** On your turn, always begin by advancing 1 of your pawns by 1 row, jumping over a stick.

**Follow-Up Move:** After your Opening Move, you may make a Follow-Up Move. Choose any 1 of your pawns (including the one you just moved) and advance it by a number of rows equal to the number of pawns in the row you moved to during your Opening Move.

The pawn you used for the Opening Move is not counted towards this total.

## Example

Red advances their pawn X by 1 row. This means they can make a Follow-Up Move of 4 rows (the pawn used for the Opening Move is not counted). They choose 1 of their pawns and advance it by 4 rows.



## Special Cases

If a pawn reaches the opponent's starting line with moves remaining, these extra moves are ignored.

If a pawn lands on an empty row or reaches its goal (the opponent's starting line) during its Opening Move, it does not trigger a Follow-Up Move.

## Bonus Move

If a pawn reaches the opponent's starting line by moving the exact number of rows allowed, the player receives a Bonus Move and may play again. The player may move any 1 of their pawns forwards or backwards by one row. The turn then passes to their opponent.

## Pawn Limit

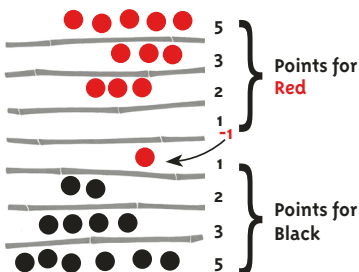
The inside rows may not contain more than 6 pawns each. A moving pawn can still move past a full row, but may not end its movement there. The 2 starting lines on the outside of the play area can contain an unlimited number of pawns.

## End of the Game

The game ends when all the pawns of the 2 colors have passed each other. The active player still gets to finish their turn. The points are calculated according to the following weighting scheme.

Each pawn still located on its own side of the play area at the end of the game causes the player to lose 1 point.

## Example Scoring



Points for **Black**: 46 points

Points for **Red**: 39 points

The player with the most points wins the game. The losing player starts the next game.

## Optional Bonus Rule

To spice up the game, you may add the following rule: during a Bonus Move, the player may move any 1 of their pawns forwards or backwards by 1 row, or move any 1 of their opponent's pawns. The opponent's pawns that have reached their goal are 'locked' and can no longer be moved.

**Have fun playing Linja!**

# Linja

Ein Zen-Duell für alle  
ab 8 Jahren, von  
Steffen Mühlhäuser

## Material

7 Bambusstäbe

24 Spielsteine aus Holz (12 je Farbe)

## Ziel des Spiels

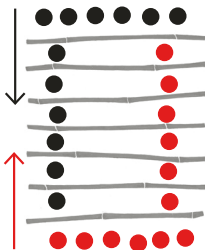
Erziele so viele Punkte wie möglich, indem du deine Spielsteine so nahe wie möglich an die gegnerische Startlinie heranbewegst.

## Vorbereitung

Jeder wählt eine Farbe und stellt seine 12 Spielsteine auf, wie auf der Abbildung dargestellt. Bestimmt nach Belieben, wer anfängt.

Startlinie  
Schwarz

Startlinie  
Rot



## Spielablauf

Ein Zug kann aus bis zu 3 Aktionen bestehen:

»Eröffnungsbewegung«, »Folgebewegung« und »Bonus«. Ihr seid abwechselnd am Zug und bewegt euch immer in Richtung der gegnerischen Startlinie. Zurückbewegen könnt ihr euch nur mit Hilfe eines »Bonus« (siehe S. 2).

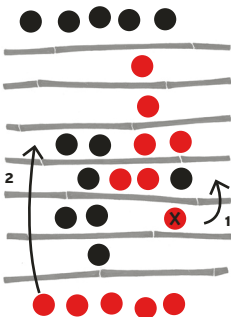
**Eröffnungsbewegung:** Sobald du am Zug bist, bewegst du zuerst immer 1 deiner Spielsteine um 1 Reihe vorwärts, wobei du über einen Stab springst.

**Folgebewegung:** Nach deiner Eröffnungsbewegung darfst du eine Folgebewegung ausführen. Wähle dafür beliebig 1 deiner Spielsteine (zum Beispiel den, den du gerade bewegt hast) und rücke mit ihm vor. Die Anzahl der Reihen, die du mit ihm vorrückst, entspricht der Anzahl der Spielsteine in der Reihe, auf der du mit deiner Eröffnungsbewegung gelandet bist.

Der Spielstein, den du für deine Eröffnungsbewegung verwendet hast, zählt nicht.

## Beispiel

Rot rückt seinen Spielstein X um 1 Reihe vor. Dadurch darf Rot eine Folgebewegung von 4 Reihen ausführen (der Spielstein, der für die Eröffnungsbewegung verwendet wurde, zählt nicht mit). Rot wählt 1 seiner Spielsteine und rückt ihn um 4 Felder vor.



## Sonderfälle

Falls ein Spielstein die gegnerische Startlinie erreicht und noch weiter vorrücken müsste, bleibt er dort stehen.

Falls ein Spielstein während seiner Eröffnungsbewegung auf einer leeren Reihe oder im Ziel (also auf der gegnerischen Startlinie) landet, löst dies keine Folgebewegung aus.

## Bonus

Falls ein Spielstein die gegnerische Startlinie erreicht, indem er genau so viele Reihen vorrückt wie erlaubt, löst du einen Bonus aus. Das heißt, du darfst 1 beliebigen deiner Spielsteine um 1 Reihe vorwärts **oder rückwärts** bewegen. Danach ist dein Gegenüber am Zug.

## Spielsteinlimit

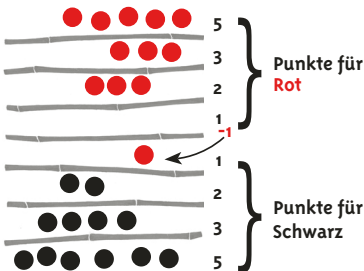
Auf den inneren Reihen können jeweils nicht mehr als 6 Spielsteine stehen. Ein Spielstein, der sich bewegt, darf zwar eine volle Reihe betreten, aber nicht seine Bewegung dort beenden. Auf den 2 Startlinien auf der Außenseite des Spielbereichs dürfen beliebig viele Spielsteine stehen.

## Ende der Partie

Die Partie endet, sobald die 2 Farben mit allen Spielsteinen aneinander vorbeigezogen sind. Wer in diesem Moment am Zug ist, spielt diesen Zug noch zu Ende. Nun werden die Punkte berechnet.

Für jeden deiner Spielsteine, der am Ende der Partie noch auf deiner Seite des Spielbereichs steht, verlierst du 1 Punkt.

## Beispielwertung



Punkte für **Schwarz**: 46 Punkte

Punkte für **Rot**: 39 Punkte

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Wer verloren hat, beginnt die nächste Partie.

## Optionale Bonusregel

Um das Spiel aufzupeppen, dürft ihr die folgende Regel anwenden: Während du einen Bonus abhandelst, darfst du wählen, ob du einen deiner eigenen oder einen gegnerischen Spielstein um 1 Feld vor- bzw. zurückbewegst. Gegnerische Spielsteine, die ihr Ziel erreicht haben, sind »gesperrt« und können nicht mehr bewegt werden.

## Viel Spaß mit Linja!

# Linja

Un duel zen, à partir de 8 ans, par Steffen Mühlhäuser

## Matériel

7 baguettes en bambou

2 x 12 pions en bois

## But du jeu

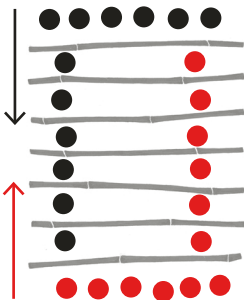
Gagner le plus de points en avançant ses pions le plus loin possible en direction de la ligne de départ de l'adversaire.

## Mise en place

Chacun·e choisit une couleur et dispose ses douze pions comme indiqué sur le schéma. Tirez au sort qui jouera en premier.

Ligne de départ Noir

Ligne de départ Rouge



## Déroulement du jeu

Un même tour peut comporter jusqu'à trois actions : un « Coup de départ », un « Coup de suite » et un « Bonus ». Jouez à tour de rôle, toujours en direction de la ligne de départ adverse. Il est interdit de reculer, sauf dans le cadre d'un bonus (voir page suivante).

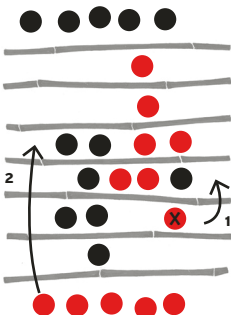
**Coup de départ :** à votre tour, commencez toujours par avancer l'un de vos pions d'une rangée, en passant par-dessus une baguette.

**Coup de suite :** après votre Coup de départ, vous pouvez effectuer un Coup de suite. Déplacez alors n'importe lequel de vos pions (même celui que vous venez de déplacer) d'un nombre de rangées égal au nombre de pions qui se trouvent sur la rangée atteinte par votre pion utilisé lors du Coup de départ.

On compte tous les pions sur la rangée sauf celui qui a été utilisé pour le Coup de départ.

## Exemple

**Rouge** avance son pion X d'une rangée et bénéficie d'un Coup de suite de 4 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 atteint la ligne de départ adverse tout en ayant encore des points de déplacement, ces points supplémentaires sont ignorés.

Si un pion arrive 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 permis par son coup, son ou sa propriétaire bénéficie d'un Bonus et peut rejouer. Il ou elle peut alors avancer **ou reculer** d'une rangée n'importe lequel de ses pions. C'est ensuite à son adversaire de jouer.

## Occupation

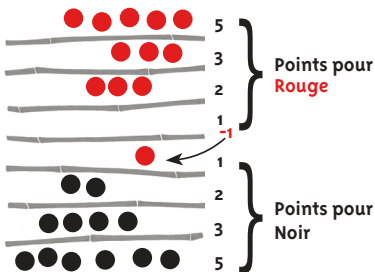
Une rangée intérieure ne peut pas comporter plus de six pions. Une rangée pleine peut néanmoins être traversée par un pion au cours d'un déplacement, elle est décomptée normalement. Les deux lignes de départ, à l'extérieur du plan de jeu, peuvent comporter un nombre illimité de pions.

## Fin de la partie

La partie s'arrête dès que les pions des 2 couleurs se sont tous croisés. (Un coup commencé peut être joué jusqu'au bout.) Les points sont comptés selon le schéma de pondération suivant.

Chaque pion se trouvant encore dans sa propre moitié du plan de jeu à la fin de la partie fait perdre un point à son ou sa propriétaire.

## Exemple de décompte



Points pour **Noir** : 46 points

Points pour **Rouge** : 39 points

La personne qui a le plus de points remporte la partie. Le ou la perdante commence la partie suivante.

## Règle de Bonus optionnelle

Pour pimenter la partie, vous pouvez opter pour la règle suivante : la personne qui bénéficie d'un Bonus peut avancer ou reculer d'une rangée l'un de ses pions, ou un pion adverse. Les pions adverses qui ont atteint l'objectif ne peuvent plus être déplacés.

**Amusez-vous bien avec Linja !**

# Linja

Un duello zen per giocatori  
dagli 8 anni in su, di  
Steffen Mühlhäuser

## Componenti

7 bastoncini di bambù

2 x 12 pedine di legno

## Scopo del gioco

Guadagnate più punti possibile facendo avanzare le vostre pedine verso la riga di partenza dell'avversario.

## Preparazione

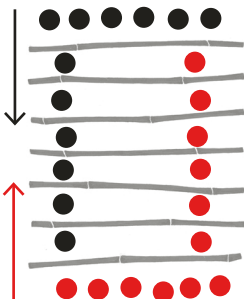
Ciascun giocatore sceglie un colore e sistema le 12 pedine come illustrato nello schema. Scegliete casualmente il primo giocatore.

## Riga di partenza Nero

Nero

## Riga di partenza Rosso

Rosso



## Svolgimento della partita

Un singolo turno può includere fino a 3 azioni: una «Mossa di Apertura», una «Seconda Mossa» e una «Mossa Bonus». Muovete sempre nella direzione della riga di partenza dell'avversario. Potete muovervi all'indietro solo con l'azione «Mossa Bonus» (consultate pagina 2).

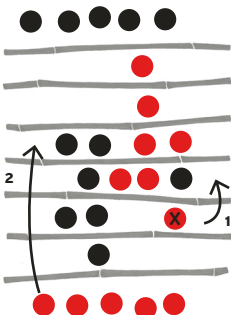
**Mossa di Apertura:** Durante il vostro turno, iniziate sempre facendo avanzare una delle vostre pedine di una riga, saltando oltre un bastoncino.

**Seconda Mossa:** Dopo la Mossa di Apertura, potete effettuare una Seconda Mossa. Scegliete una qualsiasi delle vostre pedine (inclusa quella che avete appena utilizzato) e muovetela di tante righe quante sono le pedine presenti nella riga su cui vi siete spostati con la Mossa di Apertura.

La pedina utilizzata per la Mossa di Apertura non viene conteggiata.

## Esempio

Il Rosso fa avanzare la sua pedina X di una riga. Questo significa che può effettuare una Seconda Mossa di 4 righe (la pedina utilizzata per la Mossa di Apertura non viene conteggiata). Sceglie una delle sue pedine e la fa avanzare di 4 righe.



## Casi speciali

Se una pedina raggiunge la riga di partenza dell'avversario e restano ancora altre mosse da effettuare, tali mosse aggiuntive vengono ignorate.

Se una pedina finisce su una riga vuota o raggiunge il suo obiettivo (la riga di partenza dell'avversario) durante la Mossa di Apertura, non seguirà una Seconda Mossa.

## Mossa Bonus

Se una pedina raggiunge la riga di partenza dell'avversario spostandosi del numero esatto di righe consentite, il giocatore riceve una Mossa Bonus e può giocare ancora, decidendo di spostare una qualsiasi delle sue pedine in avanti o indietro di una riga. Il turno passa quindi all'avversario.

## Limite di pedine

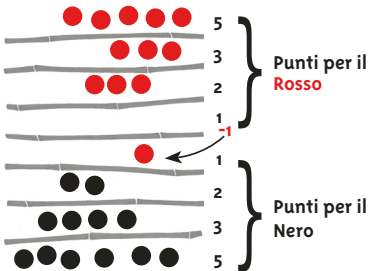
Le righe interne non possono contenere più di 6 pedine ciascuna. Una pedina in movimento può spostarsi oltre una riga piena, ma non può terminare lì il suo movimento. Le 2 righe di partenza all'esterno dell'area di gioco possono contenere un numero illimitato di pedine.

## Fine della partita

La partita termina quando tutte le pedine dei 2 colori si sono incrociate. Il giocatore attivo può ancora finire il suo turno. I punti vengono calcolati in base al seguente schema di calcolo.

Per ogni pedina che si trova ancora dal suo lato dell'area di gioco alla fine della partita, il giocatore perde 1 punto.

## Esempio di calcolo del punteggio:



Punti per il **Nero** : 46 punti

Punti per il **Rosso** : 39 punti

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. Il giocatore che ha perso inizierà la partita successiva.

## Regole bonus opzionali

Per movimentare un po' la partita potete aggiungere la seguente regola: durante una Mossa Bonus, il giocatore può muovere una qualsiasi delle sue pedine in avanti o indietro di una riga o spostare una qualsiasi delle pedine dell'avversario. Le pedine dell'avversario che hanno raggiunto l'obiettivo sono «bloccate» e non possono più essere spostate.

## Divertitevi a giocare a Linja!