

Linja



Joc de strategie pentru doi jucatori de la 8 ani in sus

Continut:

7 bete de bambus

2 x 12 piese de lemn negre si rosii

Obiectivul jocului

Sa marchezi cu piesele tale cat de mult in casa adversarului (ultimul rand) sau sa avansezi cat mai aproape de acesta.

Pregatirea jocului

Fiecare jucator isi alege culoarea si aseaza cele 12 piese conform figurii alaturate (**Fig.1**). Jucatorul care incepe este ales aleator.

Desfasurarea jocului

Toate miscarile sunt facute in directia opusa liniei de start (casa proprie a fiecaruia) Nu este permisa mutarea inapoi.

Fiecare jucator va face de fiecare data cand este la rand cate doua mutari dupa cum urmeaza:

1. Prima mutare

Jucatorul care este la rand muta oricare piesa un pas, peste un bat, pe urmatorul rand.

2. A doua mutare

Numarul pieselor existente deja pe randul pe care s-a mutat cu ocazia *primei mutari*, va determina numarul de pasi posibili pentru *a doua mutare*. Atat piesele tale cat si cele ale oponentului se calculeaza, cu exceptia celei care tocmai a fost mutata. Pasii celei de *a doua mutari* trebuiesc facuti de o singura piesa, piesa care s-a mutat deja sau oricare alta piesa.

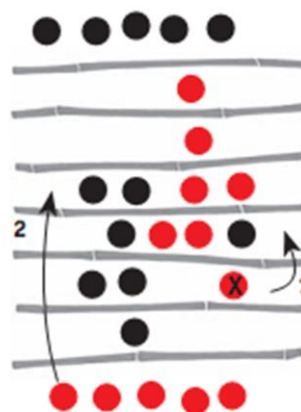
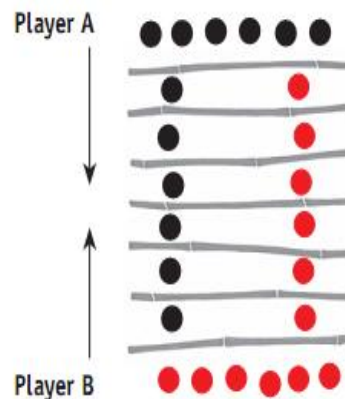
In cazul in care o piesa ajunge in casa adversarului ca urmare a unei *a doua mutari* iar numarul de pasi este mai mare, toti pasii ramasi se anuleaza. Dupa aceasta actiune, urmeaza tura celuilalt jucator.

Exemplu:

Jucatorul B muta piesa X pe noul rand si astfel castiga 4 pasi la mutarea urmatoare (**Fig.2**). Aceasta inseamna ca merge imediat peste patru bete cu oricare din piese inclusiv cu piesa cu care a facut *prima mutare*.

Fig.2

Fig.1



Exista trei situatii speciale:

1. In cazul in care un jucator a marcat cu piesa sa in casa adversarului, ca urmare a *primei mutari*, acel jucator este recompensat cu un singur pas pentru cea de-a *doua mutare* a sa, indiferent de cate piese se afla pe randul tinta (casa adversarului).

2. Cand o piesa ajunge, ca urmare a primei mutari, pe un rand gol, jucatorul nu va fi recompensat cu cea de-a *doua mutare*.

3. Cand o piesa ajunge pe un rand gol *cu cea de-a doua mutare*, jucatorul este recompensat cu o tura completa (*prima mutare si a doua mutare*).

In cazul in care piesa ajunge din nou pe un rand gol, dupa mutarea urmatoare, jucatorul nu mai are dreptul la o alta tura.

Randul ocupat

Nu este voie sa fie mai mult de 6 piese pe un rand; acesta se considera rand ocupat si nu se va muta pe el decat in momentul cand unul dintre jucatori va muta (elibera) o piesa de pe el. Un rand complet ocupat poate fi insa parcurs cu alte piese si calculat ca numar normal de pasi. In casa fiecaruia pot fi oricate piese (proprie sau ale adversarului) pe parcursul jocului; aceasta nu se considera niciodata rand ocupat.

Finalul jocului si calcularea punctajului

Jocul se incheie imediat ce piesele ambilor jucatori au trecut complet unele de celelalte (similar ofsaidului de la fotbal). Situatia rezultata este evaluata si se vor calcula punctajul fiecarui jucator conform grilei de mai jos:

Exemplu de evaluare:

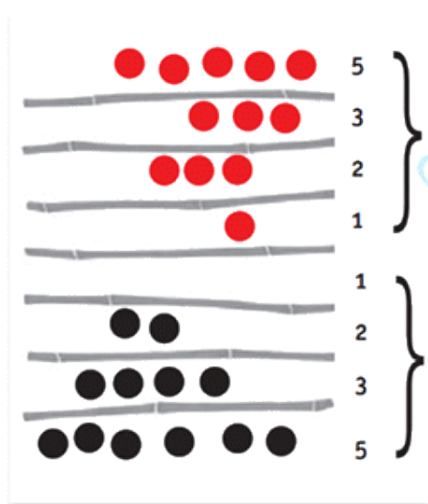


Fig.3

Jucatorul B: 41 puncte

Jucatorul A: 46 puncte

www.happycolor.ro

Jucatorul care aduna cele mai multe puncte castiga.

Se pot juca mai multe partide/runde (castigatorul a doua din trei sau trei din cinci, etc); jucatorul care a pierdut o runda este cel care va incepe jocul urmator.