



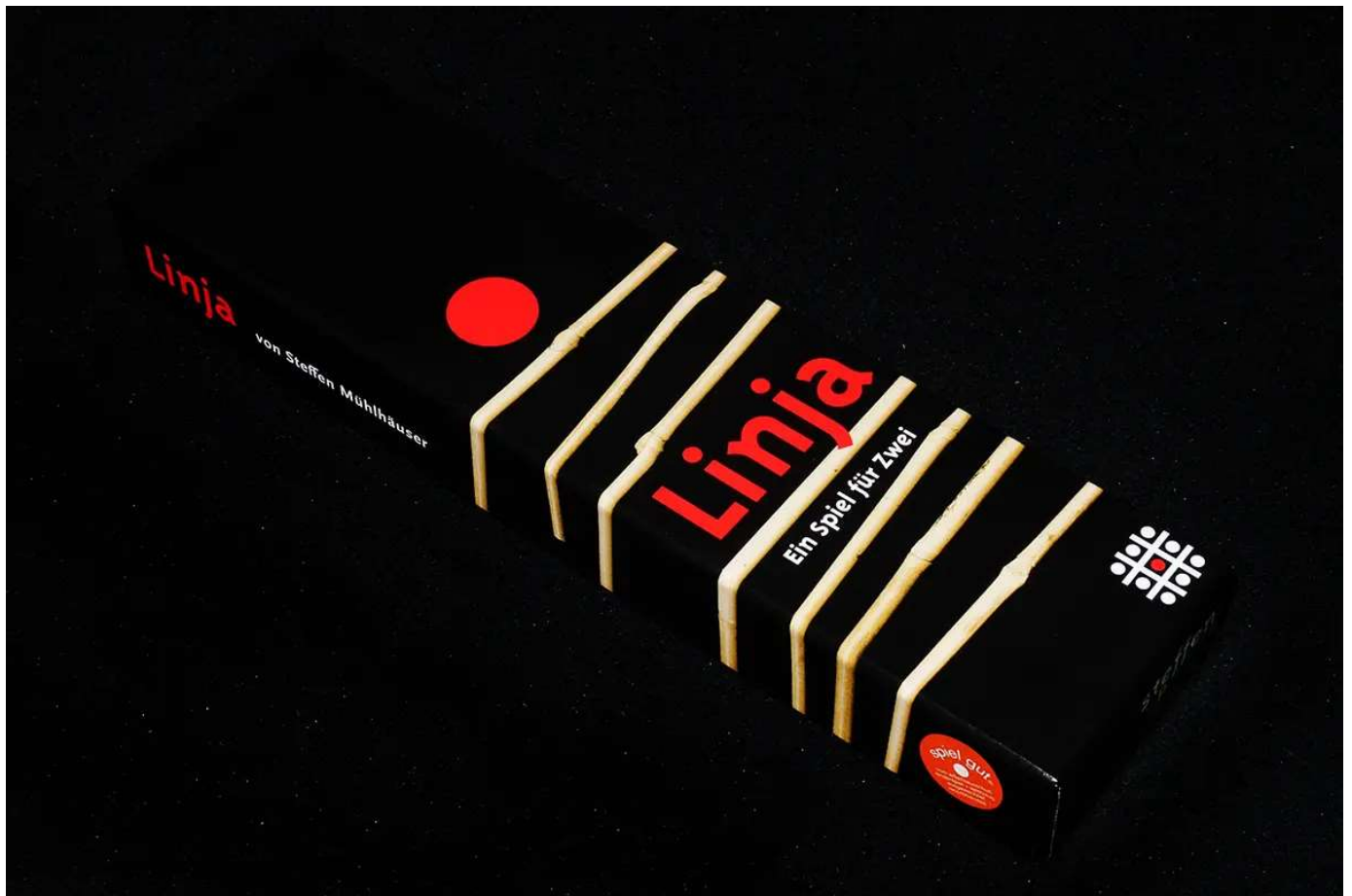
Reseña: Linja

Escrito por iMisut ⌚ 06/01/2017 💬 3 Comentarios

Introducción

Siete palos de bambú. Este es el terreno de juego en el que se desarrolla una carrera por ver cuál de los dos jugadores es capaz de alcanzar el otro lado más rápidamente con sus piezas. Un juego de componentes simples para una carrera emocionante y de final, en ocasiones, inesperado.



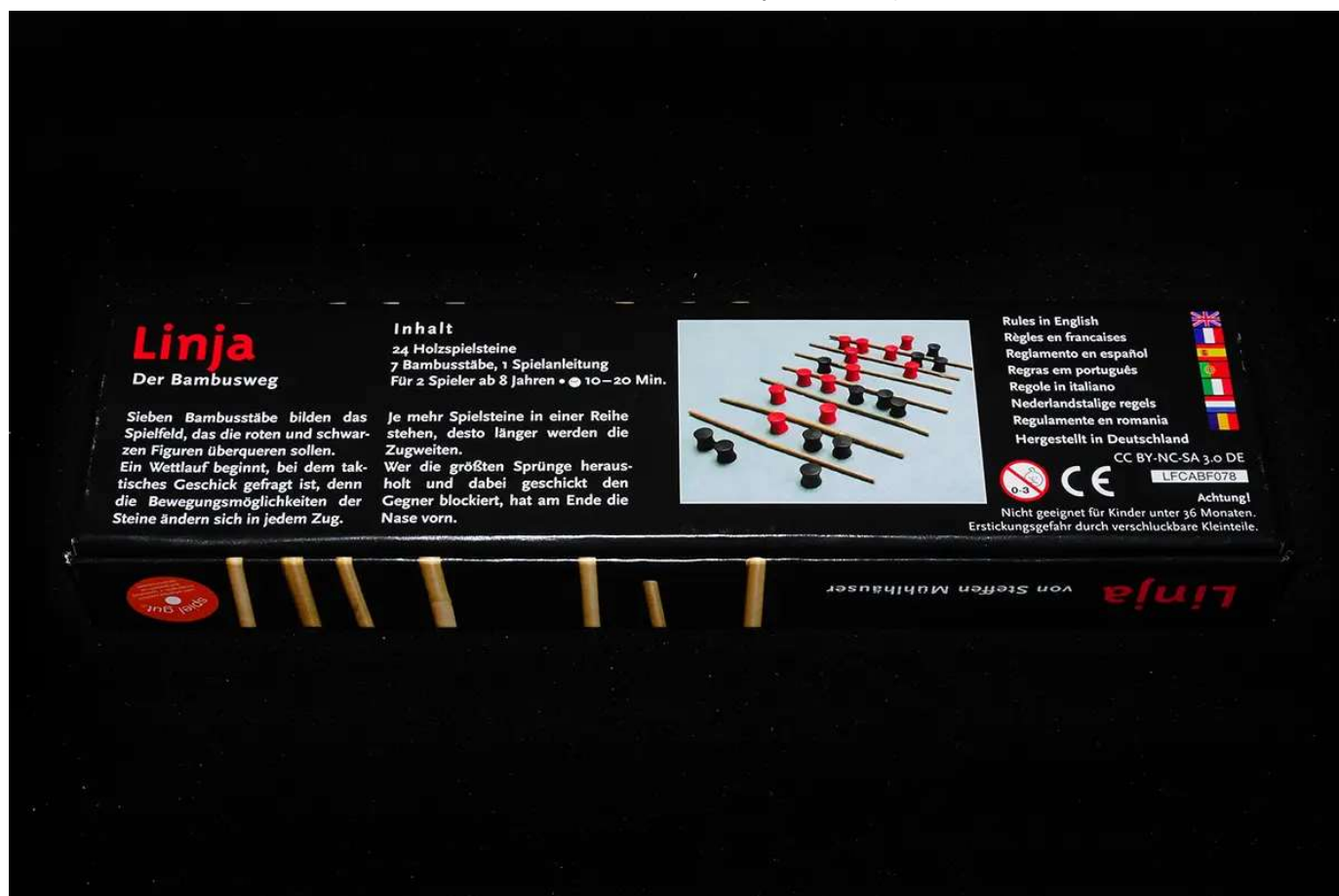


Portada

Así se nos presenta este **Linja**, un diseño de *Steffen Mühlgäuser*, responsable de otros abstractos como *Six*, *Karo* o *Copa*. El juego se publicó por primera vez en 2003 mediante la editorial del propio autor, *Steffen-Spiele*, en una edición multilinguaje. Del aspecto gráfico se encarga el propio *Mühlgäuser*.

El juego se encuentra distribuido en nuestro país por *Morapiaf*, aunque el juego es completamente independiente del idioma (además de que la edición internacional incluye el español en el reglamento). Un juego abstracto para **2 jugadores**, con una **edad mínima sugerida de 8 años** y una **duración aproximada de 15 minutos**. El **precio de compra recomendado es de 14 €**. Para esta reseña se ha utilizado una copia de la edición de *Steffen-Spiele*.





Contraportada

Importante: si ya conoces el juego y/o sólo te interesa mi opinión sobre el mismo, puedes pasar directamente al apartado de **Opinión**. Los apartados **Contenido** y **Mecánica** están destinados especialmente a aquellos que no conocen el juego y prefieren hacerse una idea general de cómo funciona.

[Ir a la Opinión Personal](#)

Contenido

Dentro de una caja de cartón de dos piezas (tapa y fondo), de dimensiones 6,5×25,5×3,2 (caja rectangular alargada que podríamos comparar con la de *Carcassonne* en el largo, aunque con menos fondo y mucha menos anchura), encontramos los siguientes elementos:

- 7 Palos de Bambú (de madera)



- 24 Peones (12 rojos y 12 negros) (de madera)
- Reglamento



Contenido

Mecánica

Linja es un juego abstracto de movimiento punto a punto en el que los jugadores intentan hacer avanzar lo más rápidamente posible sus peones, de forma que, cuando todos los peones de un jugador sobrepasen a los del rival, las posiciones que ocupen sean, en global, más valiosas. El turno de un jugador consta de 2 movimientos, de forma que el primero, de solo un paso, determina el rango del segundo en función de las piezas presentes en el espacio al que se avanzó con el primero.

Conceptos Básicos

Empecemos con los **Palos de Bambú**. Estos determinan el área de juego al colocarse en paralelo separados una misma distancia unos de otros. Así tenemos 9 zonas, siendo las regiones extremas los puntos de inicio de la mayoría de las piezas de cada rival.



Palos de Bambú

Los jugadores controlarán un grupo de **Peones** que deberán intentar avanzar lo más rápidamente posible en el terreno de juego. La mitad de los peones de un jugador comenzarán en un extremo del terreno de juego, mientras que la otra mitad estarán distribuidos a lo largo de las 6 regiones intermedias.



Peones

El concepto básico de **Linja** es el Movimiento de los peones. Por norma general, un jugador tendrá dos movimientos. El primero será de un único espacio, mientras que el segundo dependerá del número de peones que hubiese en la región a la que ha avanzado el primero.

Al final de la partida, los peones proporcionaran puntos de victoria según la posición que ocupe cada uno.

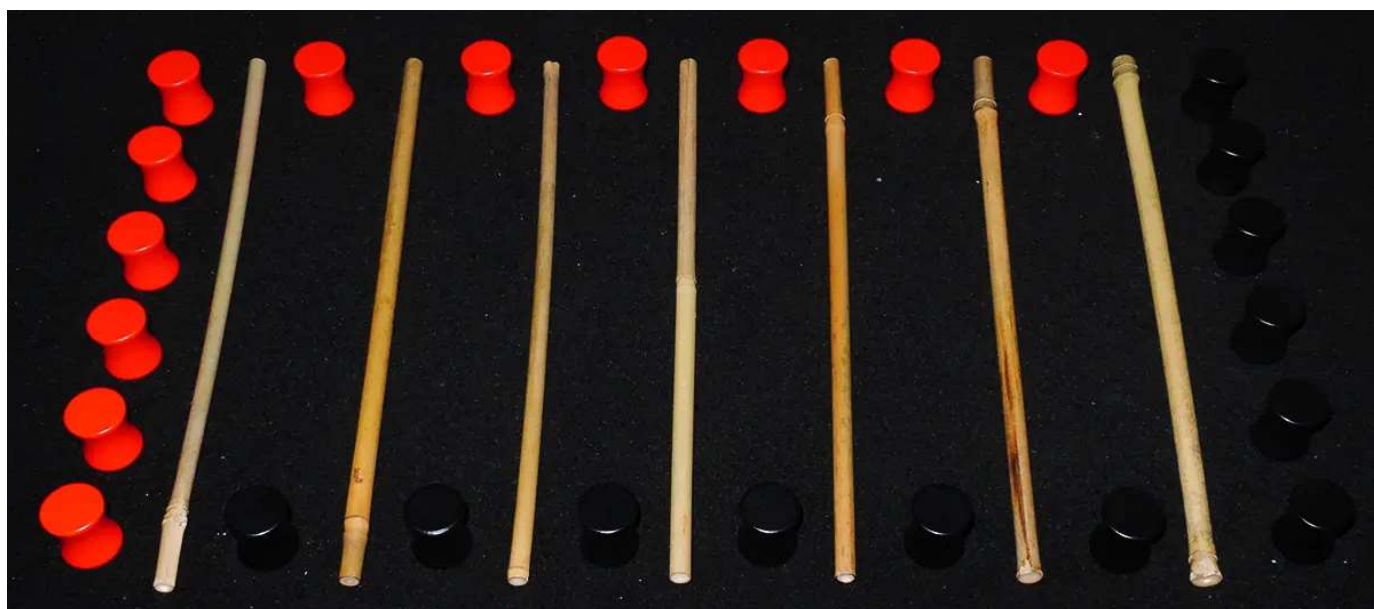
Con esto tenemos suficiente.



Preparación de la Partida

1. Se colocan los 7 palos de bambú de forma paralela y separados aproximadamente la misma distancia.
2. Cada jugador elige un color y toma los 13 peones. 6 se colocan justo antes del primer palo de bambú (cada jugador en un extremo). Los otros 6 peones se colocan en las 6 regiones intermedias de la zona de juego (1 peón por región).
3. Finalmente, se elige al jugador inicial de forma aleatoria.

¡Ya podemos comenzar!



Partida Preparada

Desarrollo de la Partida

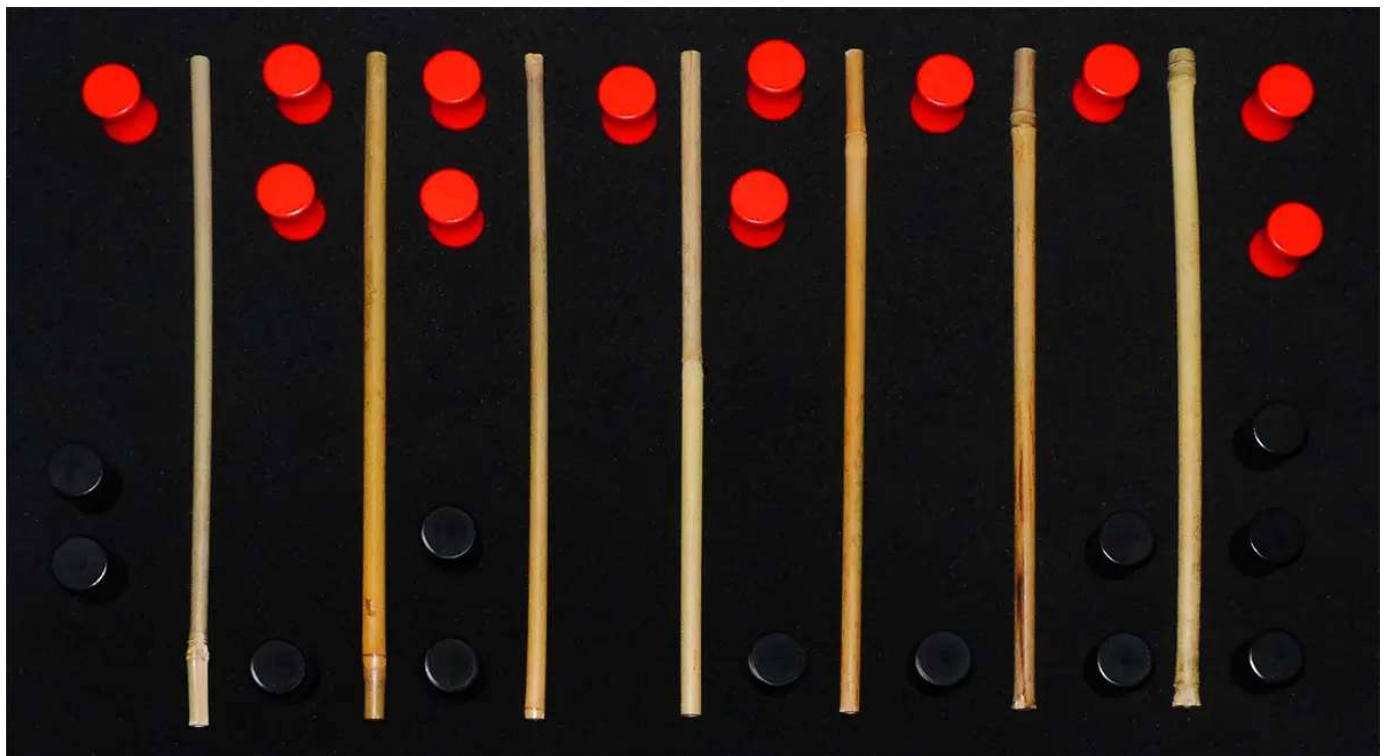
Una partida de **Linja** consta de un número indeterminado de turnos alternados entre los jugadores.

El turno de un jugador consta de dos movimientos mas uno opcional:




1. **Movimiento Inicial:** el jugador elige uno de sus peones y lo desplaza hacia adelante una posición.
2. **Movimiento Secundario:** el jugador elige uno de sus peones y lo desplaza hacia adelante tantas posiciones como peones hubiese en la región a la que el peón del movimiento inicial avanzó. El jugador debe, siempre que sea posible, emplear todos los puntos de avance en este segundo movimiento.

En ningún momento podrá haber más de 6 peones en una fila, independientemente del color de estos, aunque si se podrá atravesar dicha fila si el peón dispone de suficientes puntos de avance.



Detalle de Tablero

Existen una serie de casos especiales que pueden suceder durante los movimientos del jugador en turno:

- Si la región a la que accede el peón del movimiento inicial está vacía, el jugador finalizará inmediatamente su turno sin realizar el movimiento secundario.
- Si la región a la que accede el peón del movimiento inicial es la región final (inicial del rival), el movimiento secundario solo tendrá 1 punto de avance, independientemente del número de peones que haya en la región.
- Si un jugador alcanza la fila de meta utilizando exactamente los puntos de avance de segundo movimiento, dispondrá de un movimiento adicional con el que poder 

avanzar o retrasar un peón de cualquier color.

Tras esto, el turno pasa al jugador contrario.

Fin de la Partida

La partida finaliza justo al término del turno de un jugador en el que todos sus peones han sobrepasado a los del rival.

Los jugadores suman puntos según la posición de sus peones:

- 5 Puntos por cada peón que haya alcanzado la fila de inicio del rival.
- 3 Puntos por cada peón que haya alcanzado la penúltima fila.
- 2 Puntos por cada peón que haya alcanzado la antepenúltima fila.
- 1 Punto por cada peón que haya alcanzado la cuarta fila.

El jugador con más puntos de victoria será el ganador.

Variantes

Modo Original:

- Si la región a la que accede el peón en el movimiento secundario está libre de peones, el jugador disfrutará de un segundo turno completo (movimiento inicial, movimiento secundario y movimiento opcional), aunque no se podrán encadenar más turnos adicionales, es decir, que, si con el turno extra el peón del movimiento secundario accediera a una región vacía, el turno del jugador finalizaría igualmente.
 - Esta norma parece haberse eliminado por descompensar el juego. Las versiones actuales de **Linja** no la incluyen.



Opinión Personal

Hoy toca analizar uno de esos abstractos que llaman la atención por detalles aparentemente poco relevantes. En este caso, por materiales y presentación. Vamos a ver si este **Linja** llega más allá o se queda solo en una fachada bonita.



Detalle Peones

La premisa básica no es nada que no hayamos visto ya. Cada jugador dispone de un grupo de peones con los que deberá intentar avanzar el máximo número de posiciones, de forma que, durante la evaluación final obtenga más puntos que el rival.

El concepto que diferencia a **Linja** del resto de abstractos es la dependencia del rango de movimiento de los peones según la situación actual del tablero y de la elección del jugador en turno.

El primer movimiento no deja de ser un avance enfocado a determinar el número de posiciones que vamos a adelantar un segundo peón.

Algo tan sencillo se convierte en un problema más complejo al añadir dos casos especiales que nos obligará a evitar situaciones de las que el rival pueda aprovecharse.



Lo primero que tendremos que intentar evitar a toda costa son los turnos adicionales por parte del rival. Dejar una fila vacía existiendo la posibilidad de que el rival acceda a ella con su movimiento secundario es harto arriesgado. No debemos olvidar que es una carrera por ver quien avanza más, por lo que disfrutar de turnos adicionales es una ventaja importante.

Esto provocará que sigamos un avance relativamente comedido y balanceado, sin despoblar el terreno de juego.

También es muy interesante el uso de los bloqueos cuando una fila contiene 6 peones. Según la fila en la que esto ocurra los jugadores actuarán de una u otra forma. Por ejemplo, una fila muy poblada en la primera fila funciona a modo de lanzadera, haciendo salir disparados a los peones iniciales, además de vaciar la fila inicial.

Gracias a estos detalles, **Linja** es un abstracto no trivial que permite disfrutar de partidas rápidas en cualquier sitio. Pero, si tuviese que destacarlo por una única característica, sería por lo fácil que es realizar iteraciones mentales.



Detalle de Bambú

En la mayoría de abstractos, dominar la partida suele depender de la capacidad de los jugadores para evaluar mentalmente movimientos, tanto propios como del rival. Visualizar a futuro la situación del tablero para decantarse por la opción más eficaz.

Hacer esto en **Linja** es más sencillo de lo habitual gracias al movimiento unidimensional de las piezas. Que los peones solo tengan libertad para desplazarse libremente hacia adelante (con alguna pequeña excepción) permite visualizar de forma sencilla las consecuencias de los movimientos propios y prever los del rival.



Podríamos decir que **Linja** es un juego perfecto para introducir a profanos a la religión de los abstractos. Ideal por duración y complejidad, permitiendo incluso engarzar varias partidas seguidas gracias a su gran dinamismo.

El problema está en que se puede quedar corto muy pronto, aunque esta es una característica habitual de los juegos de iniciación. Siempre será agradable de sacar a mesa, pero una vez se ha profundizado en el género, se tenderá a buscar retos más complejos.

Pasemos a la edición. Aquí es donde de verdad **Linja** destaca sobre la gran mayoría de abstractos. En primer lugar, por ese empaquetado que recuerda ligeramente al de las varitas de *Harry Potter* (o el de una pluma). En segundo, por el uso de palos de bambú que le confiere ese aspecto de juego clásico, aunque sea un título de 2003. Y, por último, por los peones de madera, hiperboloides en toda regla, muy agradables de toquetear. El único detalle «negativo» a destacar es el tema del reglamento. Parece que el autor reescribió las normas una vez publicado el juego. La edición de 2003 es la que permite el tercer movimiento, mientras que las reglas actuales son las que permiten el turno adicional. Es, cuanto menos, curioso.



Detalle de Partida en Juego

Y vamos cerrando. **Linja** es un abstracto de pocas reglas y muy fácil asimilación. Ideal para introducir a nuevos futuros amantes del género gracias a su movimiento unidimensional y casi unidireccional, gracias al cual visualizar turnos sucesivos no es complicado. Por contra, es posible que sea superado en no muchas partidas en busca de retos más intensos y complejos. Aun así, siempre es agradable de sacar a mesa, especialmente por lo bien que

luce desplegado con esas varillas de genuino bambú. Se queda cerca de una nota superior, pero finalmente le doy un...



Si te ha sido útil lo que has leído

¡Ayúdame a mantener el blog!



¡Invítame a un café!

#Juegos Abstractos

#Juegos de Tablero

#Movimiento Punto a Punto

#Reseñas

#Steffen Mühlhäuser

← ANTERIOR

Reseña: Belfort

SIGUIENTE →

Crónicas Jugonas: Semana 2 del 2017
(02/01 – 08/01)

3 comentarios



caocao dice:

09/01/2017 a las 23:44



Hola Misut.

Me encantan los juegos de mesa abstractos y si están fabricados en madera, aún más. Me alegra mucho que les dediques entradas, ya que es un genero minoritario. Éste en concreto, a pesar de ser fácilmente replicable, decidí adquirirlo por su original presentación y acabado.

No me había percatado del cambio de reglas que ha sufrido el juego de 2003 con respecto al reglamento de 2015. No sé si, como comentas en la entrada, son compatibles las reglas del turno adicional al aterrizar en una fila vacía con la nueva del tercer movimiento al llegar a la meta en los movimientos justos. Da la impresión de que el autor ha reescrito las reglas por algún motivo en la mecánica de juego, dejando fuera la regla de turno adicional y sustituyéndola por el tercer movimiento.

Sea como fuere, es un simpático abstracto para pasar un buen rato. ¡Está entre mis favoritos junto con Cathedral o Siam los cuales te recomiendo!

Un saludo y espero seguir leyendo reseñas de juegos abstractos de vez en cuando.

Responder



iMisut dice:

10/01/2017 a las 00:06

Si que es curioso. Y como comentas, compatible puede ser, pero habria que darle partidas. Me había aventurado a mezclar las normas porque yo comencé con la edición original y, leyendo reglas online y dudas, me percaté del tema del turno adicional, y mezcle alegremente, cuando, como dices, en el reglamento nuevo no se hace referencia al tercer movimiento. Ya he corregido el tema en la reseña 😊

Respecto a los abstractos, a mi es un genero que me encanta y poco a poco va teniendo mas adeptos y publicaciones, como la reimpresion del Proyecto GIPF distribuido aquí por Maldito. Para mi es el alma de los juegos. Pura mecanica sin mas ornamentos que los propios materiales del juego. Nada que distraiga de lo verdaderamente importante.

Un saludo y gracias por seguirme!



Deja una respuesta

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos obligatorios están marcados con *

Comentario *

Nombre *

Correo electrónico *

Web

- ☐ Recibir un correo electrónico con los siguientes comentarios a esta entrada.
- ☐ Recibir un correo electrónico con cada nueva entrada.

Publicar el comentario

SUSCRÍBETE AL BLOG POR CORREO ELECTRÓNICO

Ahora podrás recibir en tu
correo electrónico las
entradas publicadas en este
blog.



Dirección de correo elec

Suscribir

Únete a otros 913
suscriptores



Misut Meeple © 2023

