



Spieler: 2-6

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

SPIELMATERIAL

4 Würfel, 1 Spielblock, 4 Stifte

SPIELZIEL

Bei LINYO versuchst du durch Einzeichnen von vier unterschiedlichen Linien so viele Spielfelder wie möglich zu erreichen. Wer am Ende die wenigsten freien Felder hat gewinnt.

Zu Spielbeginn trägt jeder Spieler vier Startpunkte auf seinem eigenen Spielzettel ein. Danach bestimmen 4 Würfel mit jeweils 2 blauen, 2 orangen und 2 hellgrauen Farbpunkten, über welche Felder eine der 4 Linien verlängert werden kann. Eine clevere Linienführung sorgt für Extra-Schritte und damit für noch weniger freie Felder am Spielende.

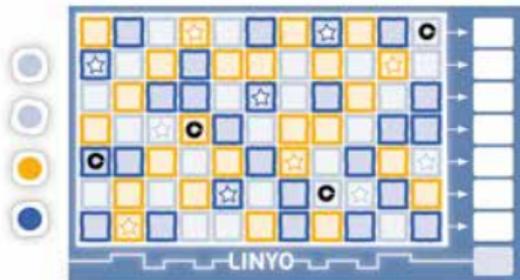
VORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Stift und einen Spielzettel. Entscheidet euch, ob ihr mit der Vorder- oder Rückseite der Spielzettel spielen wollt. Alle müssen die gleiche Seite verwenden. Bestimmt einen Startspieler. Dieser würfelt einmal mit allen 4 Würfeln.

SPIELBEGINN

Das Würfelerggebnis des ersten Wurfes gibt nun die Farben der vier Startfelder eurer Linien vor. Jeder Spieler markiert 4 farblich passende Felder mit einem ●.

Es ist auch möglich auf einem Bonusstern ☆ zu starten.



SPIELBLAUF

Jetzt ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn mit Würfeln dran und auch im Anschluss wird immer im Uhrzeigersinn weitergewürfelt. Alle Würfel müssen immer gleichzeitig geworfen und dürfen danach nicht mehr verändert werden.

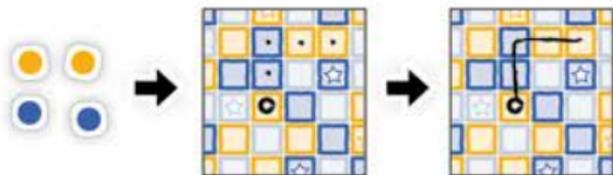
Ausnahme: Sollte ein Spieler in einem Wurf vier Mal dieselbe Farbe gewürfelt haben, darf er sich anschließend ein **beliebiges** Würfelergebnis hindrehen. **Ein Würfel muss aber unverändert bleiben!**



Anschließend **darf** jeder Spieler **genau eine Linie** seiner Wahl um **bis zu 4 Felder** verlängern. Jeder Spieler darf jeden Würfel des Würfelergebnisses genau einmal zum Verlängern benutzen. Werden alle 4 Würfel benutzt, kann die Linie pro Spielzug um 4 Felder verlängert werden.

Eine Linie kann immer nur auf das nächste waagerechte oder senkrechte Feld verlängert werden, dabei aber beliebig oft abknicken. Schräg ziehen ist nicht erlaubt!

Fühlt ein Spieler sich bei der Routenplanung noch unsicher, so kann er seine gewählte Route auch vorerst mit Punkten markieren und danach zu einer Linie verbinden. (Siehe Beispiel)



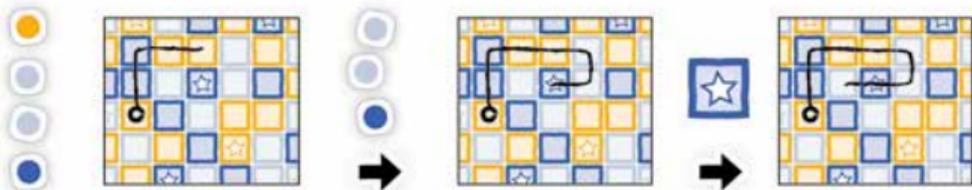
Sobald jeder den Wurf verwertet hat, ist der nächste Spieler mit Würfeln dran und alle **dürfen** anschließend wieder **genau eine Linie** um **bis zu 4 Felder** verlängern. Auf diese Weise wird nun bis zum Ende des Spieles weitergespielt.

Wichtig: Hat ein Spieler eine Linie schon verlängert, so kann er sie anschließend nur noch vom zuletzt erreichten Feld weiterführen. Es ist also **nicht erlaubt** vom Startfeld einer Linie wieder zu beginnen.

Außerdem dürfen sich die Linien **niemals kreuzen!**

Bonussterne

Beendet ein Spieler das Verlängern seiner Linie auf einem **Bonusstern**, darf er die Linie sofort **auf ein beliebiges Nachbarfeld verlängern**. Dadurch ist es möglich eine Linie sogar um 5 Felder in einem Spielzug zu verlängern.



Es ist erlaubt, die Bewegung gezielt auf dem Bonusstern zu beenden und noch verfügbare Würfel ungenutzt verfallen zu lassen. Es besteht kein Zwang den Extra-Schritt zu nutzen.

Am Ende der Runde

Jeder Spieler muss jetzt bei sich prüfen, ob Linien abgebrochen werden müssen. Dazu wird das Ende einer Linie mit einem **X** markiert. Sie darf im weiteren Spielverlauf nicht mehr verlängert werden.



- Hat ein Spieler **keine** seiner **Linien verlängert**, muss er eine **beliebige** seiner Linien auswählen und **abbrechen**.
- Hat ein Spieler in der Runde die gewählte Linie nur **um ein einziges Feld** verlängert, muss er diese **Linie ebenfalls abbrechen**. Der Extra-Schritt für den Bonusstern zählt bei der Anzahl der Felder selbstverständlich mit!
- Außerdem **müssen** alle Linien abgebrochen werden, die nicht mehr verlängert werden können, weil es kein freies Feld mehr für sie gibt. Das kann sowohl die Linie betreffen, die in der Runde verlängert wurde, als auch Linien die durch das Verlängern einer anderen Linie nun keine weiteren Felder mehr erreichen können.



Wichtig: Es ist **nicht erlaubt**, z.B. um das Spielende vorzeitig herbeizuführen, eine **Linie freiwillig abbrechen**, die um **mindestens 2 Felder verlängert** wurde!

SPIELENDE UND AUSWERTUNG

Hat mindestens **ein Spieler** am Ende einer Runde **alle seine Linien abgebrochen**, endet das Spiel für alle Spieler nach dieser Runde.

Markiert nun alle Felder, die ihr nicht mit einer Linie erreicht habt, mit einem **+** und zählt sie pro Zeile zusammen. *Sowohl die Startfelder der Linien **●**, als auch die Felder, auf denen eine Linie abgebrochen wurde **×**, zählen als erreicht.*

Addiert dann alle Werte für die Zeilen. Wer in Summe die wenigsten freien Felder hat, ist der Gewinner des Spiels.



Sollte es einen **Gleichstand** geben, gewinnt der Spieler mit den wenigsten freien Feldern, der zusätzlich die **längste Linie** eingezeichnet hat. **●** und **×** werden mitgezählt.

STEIGERUNG DES SCHWIERIGKEITSGRADES

Um das Spiel anspruchsvoller zu machen, kann man die Anzahl Felder, um die eine Linie pro Spielzug verlängert werden muss, auf 3 oder sogar auf 4 erhöhen. Das bedeutet, eine Linie muss dann immer um 3 bzw. 4 Felder verlängert werden, damit sie nicht abgebrochen werden muss.

Auf Schwierigkeit 3 alle Felder des Spielplanes zu erreichen ist schwer, aber möglich. Auf Schwierigkeit 4 ist es bisher noch keinem gelungen! Viel Glück!

Anmerkung: Bei LINO kann man auch mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sehr gut gemeinsam spielen! Der Schwierigkeitsgrad sagt nichts über das erreichbare Ergebnis aus.

