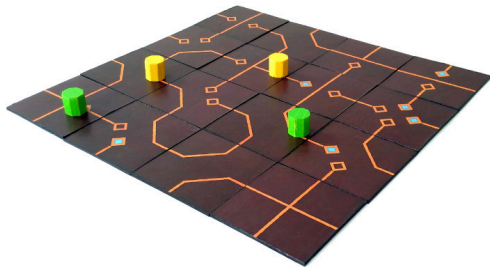


# Liniell

Ein taktisches Legespiel für 2 Personen.

🕒 5 Minuten | ab 8 Jahren



## Spielmaterial

- 16 Legeplättchen
- je 2 Spielsteine in grün und gelb

1

## Spielziel

Durch geschicktes Anlegen von Plättchen und Platzieren eurer Spielsteine besetzt ihr möglichst wertvolle Linien.

Ihr bekommt am Spielende Punkte für **bestimmte Strecken** auf euren Linien.

Es gibt Punkte für die **Länge eurer Strecken**, dafür, dass sie **durch Rauten abgeschlossen** sind (◊ oder ◊) und **zusätzliche Punkte** für blaue ◊.

Am Ende gewinnt, wessen Strecken insgesamt mehr Punkte wert sind.

## Spielvorbereitung

Nehmt euch je zwei Spielsteine einer Farbe.

Mischt die Plättchen und legt sie verdeckt als Stapel bereit.

Bestimmt zufällig, wer das Spiel beginnt.

2

## Spielablauf

Ihr seid abwechselnd an der Reihe. Wer am Zug ist, führt nacheinander folgende Aktionen aus:

1. Ihr **müsst** ein Plättchen vom Stapel ziehen und anlegen. *Regeln siehe ▸ **Ein Plättchen anlegen***
2. Ihr **könnt** einen Spielstein auf eine Linie des **soeben gelegten** Plättchens setzen.

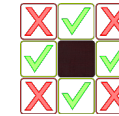
### ▸ Eine Linie besetzen

Sind nach einem Zug alle Plättchen gelegt, kommt es zum **▸ Spielende und Punktwertung**.

## Ein Plättchen anlegen

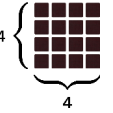
Das erste ausgespielte Plättchen wird in der Mitte des Tisches platziert.

Alle danach gespielten Plättchen müssen mit mindestens einer Seite an die bereits gespielten Plättchen angrenzen.



3

Beim Anlegen muss sich nach und nach ein Quadrat aus 4 x 4 Plättchen ergeben.



## Eine Linie besetzen

Eine Linie zählt inklusive aller Abzweigungen als eine zusammenhängende Linie.

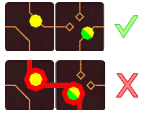


Eine Linie endet entweder am Spielfeldrand oder an einer Raute (◊ oder ◊).



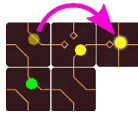
Auf jeder zusammenhängenden Linie darf immer nur ein Spielstein liegen (Linie ist „besetzt“).

Nach dem Legen des Plättchens **darf** eine Linie auf **diesem** Plättchen besetzt werden, wenn diese noch nicht durch einen anderen Spielstein besetzt ist.



4

Zum Besetzen der Linie dürft ihr einen eigenen Spielstein aus eurem Vorrat oder von einer bereits besetzten Linie verwenden.



## Verbinden von zwei bereits besetzten Linien

Die Verbindung von zwei besetzten Linien ist nur erlaubt, wenn diese durch **unterschiedlich farbige Spielsteine** besetzt sind und der Zug in der nachfolgenden **Reihenfolge** ausgeführt wird:

- Das Plättchen wird angelegt und die Verbindung hergestellt.
- Ein eigener Spielstein, der noch nicht auf der neuen Linie steht, wird dorthin bewegt.
- Die alten Spielsteine werden jetzt von der Linie entfernt und kommen in den Vorrat zurück.

Das Verbinden von zwei Linien, die durch die gleiche Farbe besetzt sind, **ist immer verboten**.

5

Dadurch kann es passieren, dass am Spielende das letzte Plättchen nicht gelegt werden darf. In diesem Fall endet das Spiel sofort und es kommt zur Punktwertung.

## Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet, wenn keine Plättchen mehr angelegt werden können.

Berechnet nun folgendermaßen die Punkte für eure Linien. (▸ **Beispielwertung** siehe Seite 8)

- Sucht zunächst für jede von euren Spielsteinen besetzte Linie die **längste durch zwei Rauten (◊ oder ◊) abgeschlossene Strecke**.

Gibt es gar keine Rauten an der Linie, wird die längste mögliche Strecke von Spielfeldrand zu Spielfeldrand gesucht.

Gibt es genau eine Raute an der Linie, wird von dort aus die längste mögliche Strecke zum Spielfeldrand gesucht.

6

- **Bei jeder so bestimmten Strecke** bekommt ihr **1 Punkt für jedes Plättchen, über das die Strecke verläuft**. Läuft die Linie zweimal über ein und dasselbe Plättchen, wird es trotzdem nur einmal gezählt (siehe rot markiertes Plättchen von Linie ③ auf Seite 7).

- Ihr bekommt **1 Punkt extra für jede Strecke, die durch zwei Rauten abgeschlossen wurde** (◊ oder ◊).

- Zusätzlich bekommt ihr **1 Punkt für jede blaue Raute** ◊ **am Ende eurer Strecken**.

Wer die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr blaue Rauten ◊ an den Enden der gewerteten Strecken hat.

## Über Liniell 1.1/de

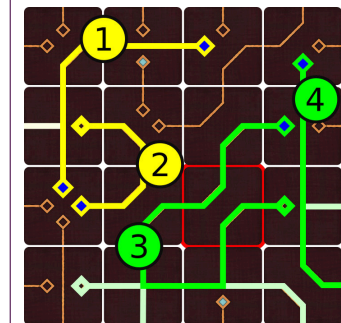
Autor: Moritz Dressler  
[www.moksi.de/Liniell](http://www.moksi.de/Liniell)



Einen herzlichen Dank an alle, die Liniell und die Anleitung getestet haben!

7

## Beispielwertung



Zuerst wird für alle Linien die längste durch zwei Rauten abgeschlossene Strecke gesucht.

Für **Grün** wird bei Linie ③ das rot markierte Plättchen nur einmal gezählt.

**Gelb** bekommt für Linie ① 8 Punkte: 5 für die Plättchen, 2 für die blauen Rauten ◊ und 1, weil die Linie abgeschlossen ist. Für ② gibt es 6 Punkte: 4 Plättchen, 1 ◊ und 1 weil abgeschlossen. → **14 Punkte**

**Grün** bekommt für ③ 9 Punkte: 7 Plättchen, 1 ◊ und 1 weil abgeschlossen. Für ④ gibt es 5 Punkte: 4 Plättchen, 1 ◊. → **14 Punkte**

Da Gelb mehr ◊ hat, gewinnt Gelb den Gleichstand.

8