

Linko!

Pour 2 à 5 joueurs à partir de 10 ans

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling

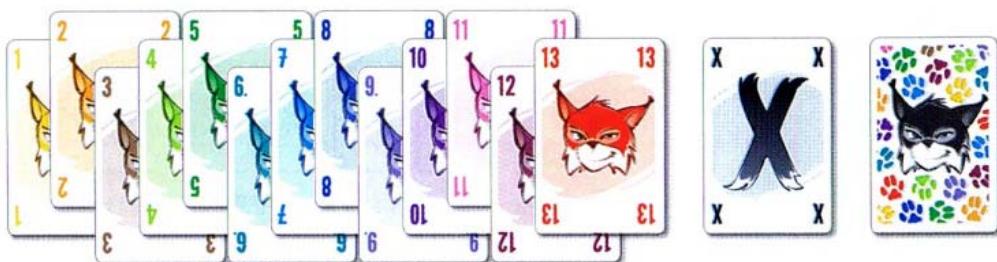
Illustrations : Oliver Freudenreich · Design : DE Ravensburger, KniffDesign (notice)

Rédaction : Philipp Sprick

Contenu

110 cartes : 104 cartes numérotées de 1 à 13 (en 8 exemplaires chacune)

5 jokers (« X ») · 1 carte Joueur actif



Principe du jeu

Au cours d'une partie de *Linko*, chacun essaye de poser le maximum de cartes devant lui. En effet, à la fin, chacune d'elles rapportera 1 point, tandis que les cartes restées en main feront perdre 1 point.

L'astuce : Durant la partie, les joueurs « subtilynxent » sans arrêt des cartes à leurs adversaires et peuvent même les ajouter à leur main. Celui qui réussira à les poser avant la fin de la partie pourra ainsi marquer des points supplémentaires ! En revanche, celui qui n'arrivera pas à s'en débarrasser perdra encore plus de points...

Dès qu'un joueur s'est débarrassé de toutes ses cartes, il est temps de compter les points. Celui qui en totalise le plus remporte la partie.

Par joueur :
13 cartes

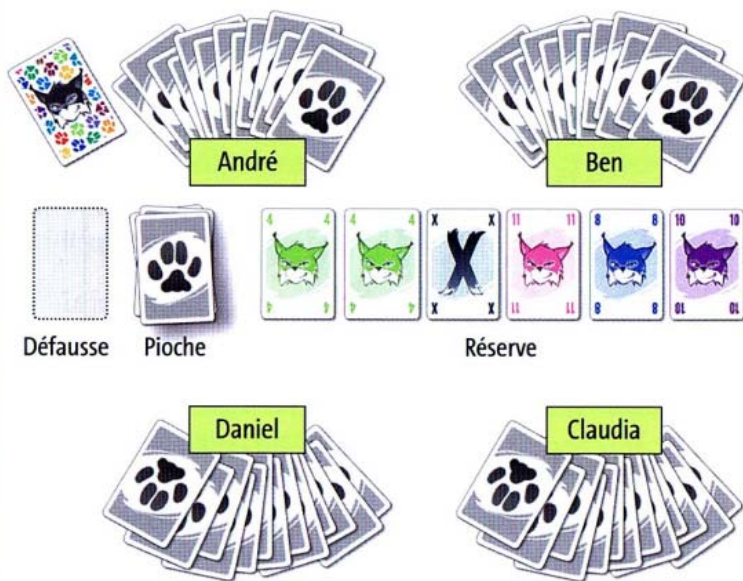
Cartes restantes = pioche.
En étaler 6, face visible.

Poser 1 carte au
choix ou plusieurs
identiques...

Mise en place du jeu

1. Le plus jeune joueur place la carte **Joueur actif** devant lui.
2. Mélanger toutes les autres cartes et en distribuer 13 à chaque joueur. Chacun les prend en main à l'abri du regard de ses adversaires.
3. Former une pioche avec les cartes restantes et la placer au centre de la table. Laisser un peu de place à gauche pour la pile de défausse. Retourner les 6 premières cartes et les aligner à droite de la pioche : elles constituent la réserve, face visible.

Exemple de mise en place à 4 joueurs :



Déroulement de la partie

Le plus jeune joueur commence.

La partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand vient son tour, le joueur (= joueur actif) pose devant lui, face visible, soit 1 carte au choix, soit plusieurs cartes de même valeur (voir Exemple 1a).

Exemple 1a :

André décide de poser **un de ses deux « 7 »**.
À la place, il aurait pu poser les deux « 7 »
ou bien ses trois « 6 », par exemple,...



Exemple 1b :

André pose au ...
1^{er} tour, un « 7 » ;
2^e tour, trois « 6 » + un joker ;
3^e tour, deux « 12 ».



... et les comparer
avec les cartes
du dessus des
adversaires.

Si le joueur a déjà posé une ou des cartes devant lui, il pose la ou les nouvelle(s) carte(s) **par-dessus, légèrement décalées vers le bas**. Le nombre et la valeur des nouvelles cartes posées ne doivent pas obligatoirement être identiques aux cartes déjà jouées précédemment (voir exemple 1b).

Il fait ensuite **1 tour de table** et compare les cartes **du dessus** qu'il vient de **poser** avec les cartes du dessus chez **chacun** de ses adversaires. Il vérifie ainsi s'il peut leur « subtilynxer » des cartes (voir plus loin). Si ce n'est pas le cas, son tour est terminé.

Subtilynxer !

« Subtilynxer » des cartes signifie que des cartes, posées précédemment par des adversaires, disparaissent pour :

- soit être défaussées ;
- soit retourner dans la main de leur propriétaire ;
- soit se retrouver dans la main du joueur qui les a « subtilynxées ».

« Subtilynxer » à
tour de rôle en
cas de nombre de
cartes identique et de
valeur supérieure.

Le joueur actif « subtilynxe » des cartes à **chaque fois (!)** que le **nombre de cartes** qu'il vient de jouer est **égal** au nombre de cartes posées sur le dessus chez un adversaire **et** que leur **valeur** est **plus élevée**. Si le joueur actif « subtilynxe » ainsi plusieurs adversaires, il le fait dans l'ordre des aiguilles d'une montre.

Soit : S'emparer des cartes adverses ; l'adversaire pioche.

Soit : Laisser le choix à son adversaire de
a) reprendre ses cartes en main
ou b) de les défausser et l'en piocher des nouvelles.

Reprendre des cartes dans la réserve et/ou dans la pioche.

Compléter la réserve.

Le joueur actif (= l'attaquant) doit commencer par décider s'il veut s'emparer des cartes « subtilynxées » ou non.

- Si **oui**, il les prend **dans sa main**.

L'**adversaire** attaqué **doit piocher** un nombre équivalent de cartes et les ajouter à sa main.

- **Sinon**, son **adversaire** doit décider :

- soit de reprendre ces cartes **en main** ;
- soit de les mettre **sur la pile de défausse** et de piocher le même nombre de cartes.

Il n'est donc **pas** possible de laisser ces cartes en place !

À **chaque carte piochée**, l'adversaire peut décider de la prendre soit dans la pioche, face cachée, soit dans la réserve, face visible. La réserve n'est complétée à 6 cartes (tant que c'est possible) qu'après que le joueur a fini de piocher toutes ses cartes.

Le joueur actif continue ensuite à vérifier si ses cartes du dessus lui permettent d'attaquer l'adversaire suivant **restant...** (Pour être clair : Il est possible d'attaquer plusieurs adversaires avec les cartes qui viennent d'être posées, mais jamais plusieurs fois un même adversaire). Une fois les attaques terminées, le tour du joueur actif est terminé.

Astuce :

La plupart du temps, « subtilynxer » est intéressant : Le voleur fait disparaître les cartes posées par ses adversaires (= leurs points). Si en plus il s'en empare, **c'est lui** qui pourra les poser plus tard et ainsi marquer des points supplémentaires !

C'est ensuite au tour du joueur suivant de jouer. Il joue une ou plusieurs carte(s), fait un tour de table pour vérifier s'il peut « subtilynxer » des cartes...

Exemple 2a : Subtilynxer

André pose deux « 12 » et les compare dans le sens des aiguilles d'une montre avec les cartes posées sur le dessus chez ses adversaires, à tour de rôle. Les « 12 » d'André sont ...

André (12, 12) → **Ben** (3) → **Daniel** (3) → **Claudia** (2)

1 ... certes plus élevés que le « 3 » de Ben. Mais le nombre de cartes n'est pas identique. Il ne peut donc pas « subtilynxer » le « 3 ».

2 ... plus élevés que les « 9 » de Claudia. Ici, le nombre de cartes est identique → elles sont « subtilynxées » !

3 ... plus élevés que les « 7 » de Daniel. Le nombre de cartes est également identique → elles sont « subtilynxées » ! Mais André ne souhaite pas récupérer les « 7 ». Daniel doit donc décider : les reprendre en main ou s'en défausser et piocher.

André décide de récupérer les « 9 » de Claudia dans sa main. Claudia doit piocher 2 cartes.

Exemple 2b : Subtilynxer

C'est maintenant à Ben de jouer. Il joue un « 13 ». Il « subtilynx » ainsi le « 5 » désormais découvert de Daniel (2) ! Comparé aux cartes de Claudia (1) et André (3), sa carte est certes plus élevée mais le nombre de cartes n'est pas identique → elles ne sont pas « subtilynxées ».

André (3) → **Ben** (13) → **Daniel** (2) → **Claudia** (1)

Ben plays a « 13 » card. It « subtilynx » the « 5 » (2) discovered by Daniel. Compared to Claudia's (1) and André's (3), the card is higher but the number of cards is not identical → they are not « subtilynxed ».

Joker :
Avec d'autres cartes =
valeur identique.

Seuls, carte la plus
élevée (>13).

Joker

Les jokers peuvent être joués avec des cartes d'une autre valeur ou seuls. Avec d'autres cartes, ils prennent la même valeur. Seuls, ils ont la valeur la plus élevée de toutes les cartes.

Exemple : Deux jokers sont plus forts que deux « 13 ».



Carte Joueur actif (utilisation optionnelle)

La carte Joueur actif indique à qui est-ce de jouer. À la fin de son tour, le joueur la passe à son voisin de gauche. Ainsi, après plusieurs attaques lors d'un tour, l'ordre des joueurs reste clair.

Fin de la partie :
Soit un joueur n'a plus
de cartes en main,
soit la réserve et la
pioche sont épuisées.

Fin de la partie

La partie s'arrête **immédiatement (!)** dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main. Les dernières cartes jouées ne donnent donc lieu à aucune attaque !

Le jeu prend également **immédiatement (!)** fin dès que la réserve et la pioche sont toutes les deux épuisées. Ceci peut survenir alors qu'un joueur est en train de piocher !

Chaque joueur compte alors ses points :

- Chaque **carte posée** devant soi **rapporte 1 point** ;
 - Chaque **carte dans sa main fait perdre 1 point**.
- Remarque : La **valeur** de la carte n'a aucune importance !

Chacun retranche les points négatifs de ses points positifs. Celui qui possède le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs

Pour jouer **plusieurs parties** d'affilée, noter les points de chaque manche. Le joueur qui commence change à chaque partie. Lorsque tout le monde a entamé la partie le même nombre de fois (une ou plusieurs), le jeu s'arrête. Celui qui totalise le plus de points est déclaré vainqueur.

Conseils et astuces

- **Tactique de l'appât**

Jouer des cartes faciles à voler (par exemple, des cartes faibles seules) peut valoir le coup. Cela permet ainsi de piocher des cartes plus intéressantes de la réserve et d'améliorer sa main.

- **Tactique des petites cartes**

Les cartes faibles sont souvent plus faciles à collectionner. Mais jouées ensemble en grand nombre (par exemple, six « 2 »), elles sont difficiles à battre.

- **Sprint final**

Il ne faut pas perdre de vue le nombre de cartes que les adversaires ont encore en main. La partie peut se terminer plus vite que l'on pense. Juste avant la fin, l'attaquant n'a donc pas intérêt à s'emparer des cartes « subtilynxées »...

Règles que l'on a tendance à oublier

1. On **ne** « subtilynxe » **pas** quand on veut, mais dès que les conditions sont réunies.
2. « Subtilynxer » est possible même avec une seule carte.
3. « Subtilynxer » est possible dès le premier tour (à partir du 2^e joueur).
4. Chaque joueur ne pose qu'une seule fois par tour.
5. Seul le joueur actif peut « subtilynxer » grâce aux cartes qu'il vient de poser.
6. Seules les cartes posées sur le dessus sont comparées.
7. Les cartes « subtilynxées » atterrissent, soit dans la main de l'attaquant, dans la main de leur propriétaire ou dans la pile de défausse. Elles ne restent **jamais** en place.



Récapitulatif

Le joueur actif (= attaquant) compare la ou les carte(s) qu'il vient de poser avec les cartes posées sur le dessus, chez **chacun** de ses adversaires à **tour de rôle**.

Même nombre **et** même valeur ?

OUI

NON

Ne peut pas « subtilyxner » !

L'attaquant veut-il récupérer les cartes « subtilyxnées »

OUI

NON

L'adversaire choisit :

SOIT

SOIT

L'attaquant ajoute ces cartes à sa main.

ET

L'adversaire pioche.

Il défausse ces cartes et pioche.

Il reprend ces cartes en main.