

Joker:  
samen met  
getallenkaarten =  
hetzelfde getal  
zonder getallenkaarten =  
hoogste kaart (> 13)



### Jokers

Jokers kunnen met of zonder getallenkaarten worden uitgelegd. Met getallenkaarten hebben ze dezelfde waarde. Zonder getallenkaarten zijn ze de hoogste kaarten in het spel. Voorbeeld: twee jokers pakken twee kaarten met 13 af.



### Lynx-kaart (gebruik optioneel)

De lynx-kaart laat zien, wie er aan de beurt is. Geef haar na het beëindigen van je beurt door aan de linker buurman. Zo hebben jullie ook na speelbeurten met meerdere aanvallen nog steeds overzicht op wie er aan de beurt is.

### Einde

Het spel eindigt **direct (!)**, zodra een speler geen kaarten meer in z'n hand heeft. Met de laatst uitgespeelde kaarten vindt dus geen aanval meer plaats!

Het eindigt ook **meteen (!)**, zodra de voorraad inclusief de trekstapel op is. Dat kan ook tijdens het trekken gebeuren

Iedere speler telt nu zijn punten:

- iedere voor hem **uitliggende kaart** telt voor een **pluspunt**.
- leder van zijn **handkaarten** telt voor een **minpunt**.

*Aanwijzing: de waarde van de getallen is van geen betekenis!*

Trek de min- van de pluspunten af. Wie nu de meeste punten heeft, wint. Bij gelijke stand zijn er meer winnaars.

Willen jullie **meer partijtjes** achter elkaar spelen, dan noteer je de punten per ronde. De startspeler wisselt om de beurt. Is iedere speler (naar keuze één of meer keren) startspeler geweest, dan eindigt het spel. De speler die in totaal de meeste punten heeft, wint.

6

### Tips & trucs

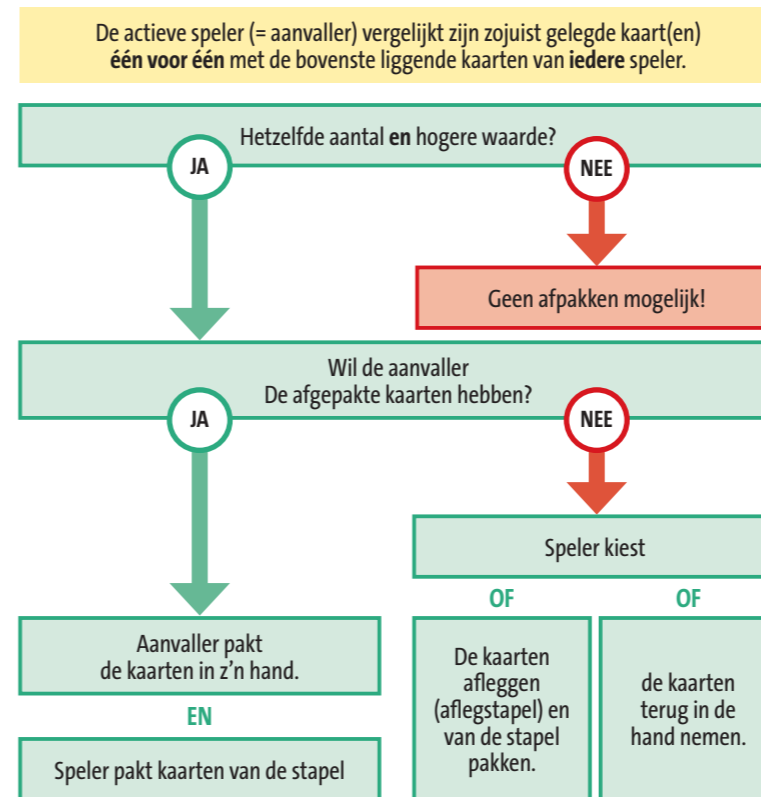
- **Lokvogel-tactiek**  
Kaarten uitspelen die eenvoudig zijn af te pakken (bv. afzonderlijke lage waardes), kan de moeite waard zijn. Want daardoor kom je eventueel aan aantrekkelijke kaarten uit de voorraad en krijg je betere kaarten in je hand.
- **Kleintjes-tactiek**  
Lage kaarten zijn vaak eenvoudig te verzamelen. Speel je daar veel in één keer van uit (bv. zes 2-en), dan zijn ze ook moeilijk te verslaan.
- **Eindsprint**  
Houd in de gaten, hoeveel kaarten de andere spelers nog in de hand hebben. Het spel kan sneller afgelopen zijn dan je denkt. Kort voor het einde kan de aanvaller afgepakte kaarten dus beter niet meer in de hand nemen...

### Wat makkelijk wordt vergeten

1. Afpakken is **niet** vrijwillig. Zijn aan de voorwaarden voldaan, dan vindt het plaats.
2. Afpakken is ook mogelijk met afzonderlijke kaarten.
3. Afpakken is al in de startronde (vanaf de tweede speler) mogelijk.
4. Iedere speler legt in zijn beurt maar 1x kaarten uit.
5. Alleen de actieve speler kan met zijn al uitgelegde kaarten afpakken.
6. Alleen de bovenste van de liggende kaarten worden vergeleken.
7. Aangevallen kaarten gaan of naar de hand van de aanvaller, van de andere speler of de aflegstapel. Ze blijven **nooit** liggen.



### De Linko-check



© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Ravensburger B.V. - Postbus 289 - NL-3800 AG Amersfoort  
www.ravensburger.com

8

Ravensburger

# Linko!

Voor 2 tot 5 spelers vanaf 10 jaar

Auteurs: Wolfgang Kramer en Michael Kiesling  
Illustratie: Oliver Freudenreich - Design: DE Ravensburger, KniffDesign (spelregels)  
Redactie: Philipp Sprick

### Inhoud

110 kaarten: 104 getallenkaarten (van ieder 8x de getallen van 1 tot 13)  
5 jokers ("X") - 1 lynx-kaart



### Waar gaat het om?

Bij Linko probeer je in de loop van het spel zo veel mogelijk kaarten voor je uit te leggen. Want iedere kaart levert aan het einde van het spel een pluspunt op, terwijl iedere kaart die je in je hand hebt als minpunt telt.

De truc: tijdens het spel pak je steeds weer kaarten van de andere spelers af en kan je ze zelf in je hand nemen. Wie ze voor het einde van het spel uitlegt, kan extra punten met ze verdienen! Wie ze daarentegen niet meer kwijtraakt, verzamelt nog meer minpunten...

Zodra een speler alle kaarten heeft uitgespeeld, wordt er afgerekend: Wie nu de meeste punten heeft, wint.

1

Ravensburger

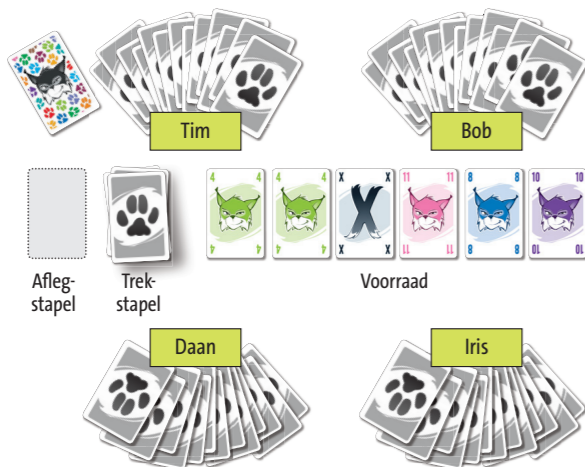
Per speler  
13 kaarten

Overige kaarten  
vormen de trekstapel.  
6 Daarvan  
open uitleggen

## Vorbereiding

1. Leg de lynx-kaart voor de jongste speler.
2. Schud alle andere kaarten en geef iedere speler 13 kaarten. Neem ze zo in je hand, dat de andere spelers ze niet kunnen zien.
3. Leg de overige kaarten als trekstapel in het midden op tafel. Laat links daarvan wat ruimte voor de aflegstapel. Draai de bovenste 6 kaarten om en leg ze rechts van de trekstapel als voorraad open naast elkaar neer.

Voorbeeld voor 4 spelers:



## Afloop

De jongste speler mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de klok mee.

Wie aan de beurt is (= actieve speler), legt of **1 willekeurige kaart of meerdere kaarten met hetzelfde getal** open voor zich neer (zie voorbeeld 1a).

2

... en met de  
bovenste kaarten  
van de andere  
spelers vergelijken

Om de beurt  
afpakken bij  
hetzelfde aantal  
kaarten en  
hogere waarde.

**Voorbeeld 1a:**  
Tim besluit één van zijn beide 7's uit te leggen. Hij had in plaats daarvan ook beide kunnen uitleggen of bijvoorbeeld tot drie 6'en enz.



kaarten in de hand

**Voorbeeld 1b:**  
Tim legt in de ...  
1<sup>e</sup> ronde een 7  
2<sup>e</sup> ronde drie 6'en + joker  
3<sup>e</sup> ronde twee 12'en



uitgelegde kaarten

Liggen voor de speler al kaarten, dan legt hij de nieuwe **iets over** de al uitliggende kaarten **geschoven**. Het aantal en de waarde mogen overeenkomen met de al liggende kaarten (zie voorbeeld 1b).

Vervolgens vergelijkt hij zijn **bovenste** van de uitliggende kaarten **1x het rijtje af** met de bovenste uitliggende kaarten van **iedere** andere speler. Hij controleert daarbij of hij hen kaarten af kan pakken (zie onder). Is dat niet het geval, dan is de beurt van de speler beëindigd.

## Afpakken!

Afpakken betekent, dat al uitgelegde kaarten van een speler weer verdwijnen, en wel:

- of op de aflegstapel
- of terug in de hand van de speler
- of zelfs in de hand van de afpakkende speler!

Afpakken vindt **altijd (!)** plaats als de juist gelegde kaarten van de actieve speler **hetzelfde aantal en een hogere waarde** hebben dan de **boven liggende** kaarten van de andere speler. Pakt de actieve speler daarmee zelfs meerdere spelers kaarten af, dan gebeurt dat om de beurt met de klok mee.

3

Of:  
kaarten zelf in de  
hand nemen, andere  
speler pakt van de stapel.

Of:  
aan de andere speler  
overlaten, of hij de kaarten  
a) in de hand neemt  
of b) aflegt en van  
de stapel pakt

Uit de voorraad  
pakken en/of van  
de trekstapel.

Voorraad aanvullen

Als eerste moet de actieve speler (= aanvaller) beslissen: wil hij de afgepakte kaarten hebben of niet?

- Zo **ja**, dan neemt de aanvaller ze **in z'n hand**. De aangevallen speler moet even veel kaarten **pakken** en in z'n hand nemen als het aantal dat hem werd afgepakt.
- Zo **niet**, dan moet de **andere speler** kiezen:
  - of hij pakt de afgepakte kaarten terug **in z'n hand**,
  - of hij legt ze **op de aflegstapel** en pakt hetzelfde aantal kaarten van de stapel.De kaarten gewoon laten liggen is dus **niet** mogelijk!

Bij het **pakken van de stapel** mag de speler bij iedere kaart kiezen, of hij hem van de open voorraad of van de blinde stapel pakt. Pas nadat hij alles heeft gepakt, wordt de open voorraad weer aangevuld met 6 kaarten van de stapel (zo lang dat mogelijk is).

Vervolgens controleert de actieve speler, of hij met het uitleggen van z'n kaarten ook de **eerstvolgende** speler die aan de beurt is aanvalt enz. (Ter verduidelijking: het kan weliswaar zijn dat je met juist uitgelegde kaarten meer spelers aanvalt, maar nooit dezelfde speler meerdere keren.) Als de aanvallen zijn uitgevoerd, is de beurt van de speler ten einde.

## Afpak-tip:

Afpakken loont zich het meest: want wie afpakt, laat uitliggende kaarten van de andere spelers (= hun punten) verdwijnen. Als de aanvaller ze zelf in z'n hand neemt, dan kan hij ze later uitleggen en daardoor extra scoren!

Daarna is de volgende speler aan de beurt. Hij speelt één of meer kaarten uit, controleert om de beurt, of hij kaarten moet afpakken, enz.

4

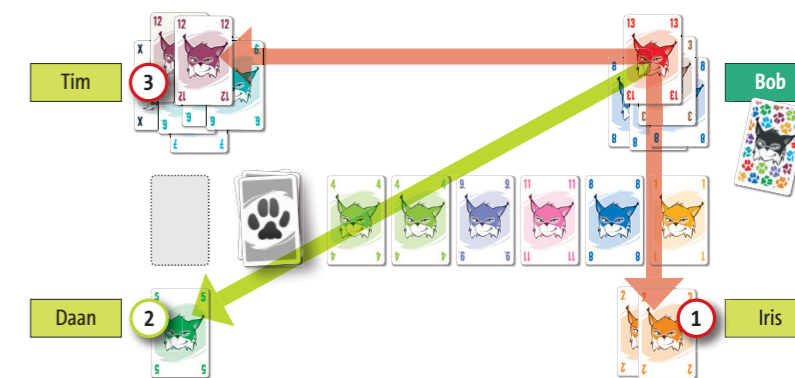
## Voorbeeld 2a: Afpakken

Tim legt twee 12'en en vergelijkt ze om de beurt met de klok mee met de bovenliggende kaarten van de andere spelers. Tims 12'en zijn...



## Voorbeeld 2b: Afpakken

Nu is Bob aan de beurt. Hij speelt een 13. Daarmee pakt hij de nu vrij gekomen 5 van Daan (2) af! Ten opzichte van de kaarten van Iris (1) en Tim (3) is het getal weliswaar hoger maar het aantal is niet hetzelfde → geen afpakken.



5

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

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.

6

### 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 »...

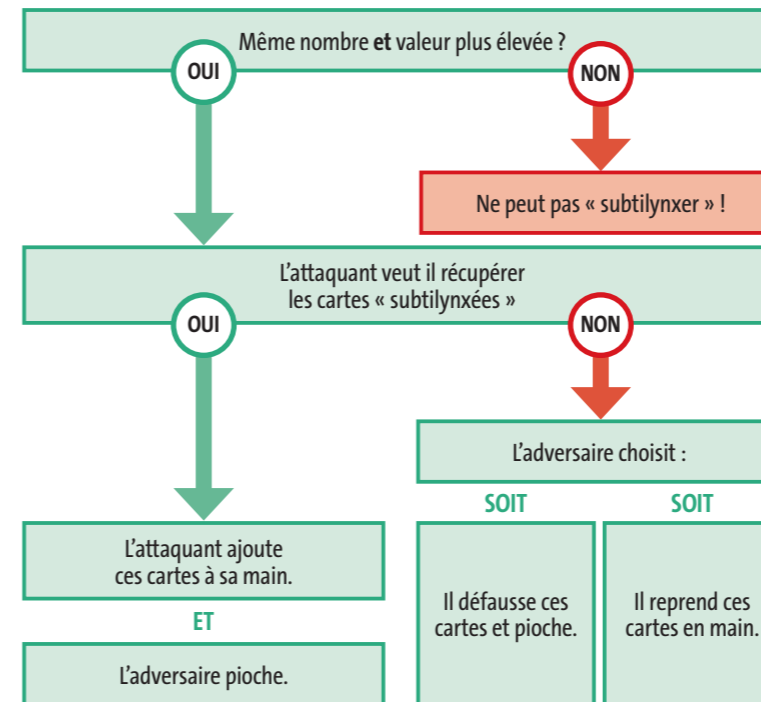
### Règles que l'on a tendance à oublier

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<sup>e</sup> 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**.



© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Jeux Ravensburger S.A.S. · 21 rue de Dornach · F-68120 Pfastatt  
Distr. CH : Carlit + Ravensburger AG · Grundstraße 9 · CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

8

Ravensburger

# 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.

1

Ravensburger

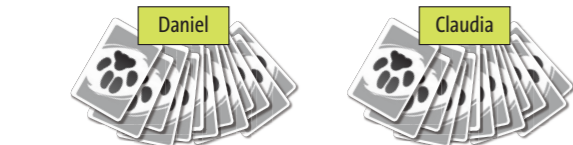
Par joueur :  
13 cartes

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

## 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).

2

### 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<sup>er</sup> tour, un « 7 » ;  
2<sup>e</sup> tour, trois « 6 » + un joker ;  
3<sup>e</sup> tour, deux « 12 ».



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 ».

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.

3

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 d'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 :

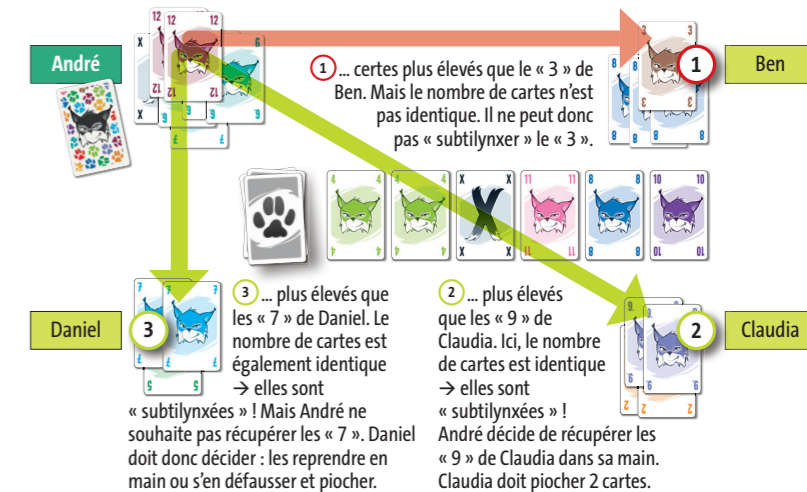
La plupart du temps, « subtilynxer » est intéressant : Le voleur fait disparaître les cartes posées par ses adversaires (= leurs points). Si en plus il s'en empare, **c'est lui** qui pourra les poser plus tard et ainsi marquer des points supplémentaires !

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...

4

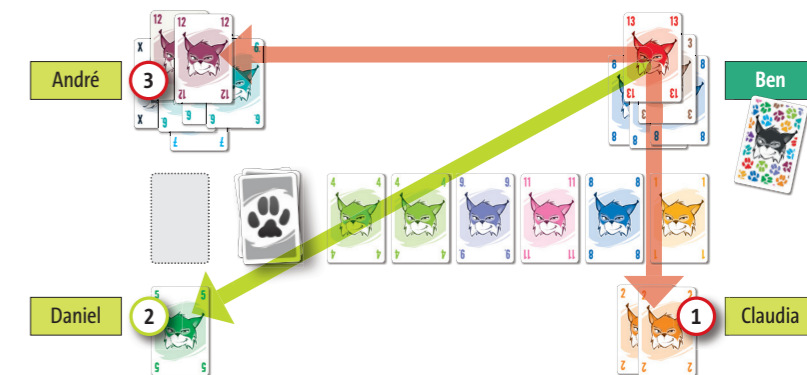
### Exemple 2a : Subtilynxer

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 ...



### Exemple 2b : Subtilynxer

C'est maintenant à Ben de jouer. Il joue un « 13 ». Il « subtilynxe » ainsi le « 5 » désormais découvert de Daniel ! 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 ».



5