

# Linko!

**2 - 5 játékos részére, 10 éves kortól**

Tervezők: Wolfgang Kramer és Michael Kiesling  
Grafikai tervező: Oliver Freudenreich · DE Ravensburger, KniffDesign (játékszabály)  
Szerkesztő: Philipp Sprick  
Magyar fordítás: Dunda

## Tartalom

110 kártya: 104 számozott (8 szett, mindegyikben 1-től 13-ig) · 5 dzsókerkártya ("X")  
· 1 Linko kártya



## A játék célja

A Linko játékban mindenki megpróbál annyi kártyát letenni, amennyit bír. Minden kijátszott kártya 1 pontot ér, míg minden kézben maradt kártya mínusz 1 pontot.

Mi benne a csapda? Próbálg elfogni annyi kártyát a többi játékos kijátszott lapjai közül, amennyit bírsz. Vedd őket magadhoz, hogy a játék végén pontot hozzanak! De vigyázz, mert ami a játék végén nálad ragad, az mind mínusz pontot fog érni...

Amint egy játékos kijátszotta az összes kártyáját, pontszámolás következik. A legtöbb pontot szerző játékos lesz a győztes.

Minden játékos  
13 lapot kap.

A megmaradt lapokból  
hozzatok létre  
húzópaklit, és ebből a  
felső 6 lapot tegyétek  
képpel felfelé.

Tegyél le egy  
bármilyen vagy  
több ugyanolyan  
számozású lapot...

## Előkészületek

1. Tegyétek a Linko kártyát a legfiatalabb játékos elé.
2. Keverjétek meg a megmaradt lapokat, és minden játékosnak osszatok 13 lapot. Mindenki tartsa úgy a lapjait, hogy a többiek ne lássák.
3. A megmaradt lapokból formáljatok egy húzópaklit, és tegyétek az asztal közepére. A bal oldalán hagyjatok helyet a dobópaklinak. Fordítsátok fel a felső 6 lapot, tegyétek őket képpel felfelé egymás mellé a húzópakli jobb oldalára, így kialakítva egy kártyasort.

**Példa 4 játékos esetére**



## Játékmenet

A legfiatalabb játékos kezd.  
A játék az óramutató járása szerint halad.

A játékos a körében vagy egy önálló lapot, vagy több azonos számozású lapot tesz le maga elé képpel felfelé. (lásd 1a példa).

... és hasonlítsd össze a többi játékos legfelső lapjaival.

Rabold el az összes olyan kártyát, ami darabszámban megegyezik és alacsonyabb értékű.

### 1a példa:

Ildi úgy dönt, hogy kijátssza **a két 7-es lapja közül az egyiket**. Kijátszhatja mindkettőt, vagy akár a három 6-os lapját is.



Kéz

### 1b példa:

Ildi kijátsszik... egy 7-est az első fordulóban, három 6-os lapot + dzsókert a másodikban, két 12-es lapot a harmadikban.



Kijátszott lapok

Ha a játékosnak van már kijátszott kártyája, akkor az új lapokat ezek tetejére kell tenni, átfedve a már az asztalon lévőket. Sem a kártyák számának, sem az értéküknek nem kell megegyeznie a korábban kijátszott kártyákkal (lásd 1b példa).

Miután kijátszott kártyákat, a játékos hasonlítsa őket össze a többi játékos legfelső lapjaival, egyesével haladva játékosról játékosra. Ellenőrizze le, hogy el tudja-e rabolni valaki kártyáit (lásd alább). Ha nem, akkor a köre véget ér.

## Rablás!

A játékosok lerakott kártyáit háromféleképp lehet elrabolni:

- a dobópakliba kerülnek;
- vagy a játékos kénytelen visszavenni őket;
- vagy az aktív játékos veszi el, és veszi a kezébe őket!

Ha az aktív játékos által kijátszott kártyák száma megegyezik egy másik játékos kijátszott kártyáinak a tetején lévő kártyák számával **és** a kártyáin lévő szám nagyobb, akkor az adott kártyákat el kell rabolni! Ha az aktív játékos egynél több játékostól is tud rabolni, akkor az óramutató járása szerint kell haladnia.

Vagy: az aktív játékos felveszi a kártyákat és a kirabolt játékosnak új lapokat kell húznia. Vagy a kirabolt játékosnak kell döntenie hogy a) felveszi a kártyákat vagy b) eldobja azokat, és újakat húz helyettük.

Húzhat a kártyasorból és/vagy a húzópakliból.

A kártyasor újratöltése.

Először az aktív játékos dönt, hogy megtartja-e a rabolt lapokat vagy sem.

- Ha úgy dönt, hogy megtartja, akkor felveszi őket.  
A kirabolt játékosnak annyi lapot kell felhúznia a kezébe, amennyi kártyát elloptak tőle.
- Ha nem veszi fel őket, akkor a kirabolt játékosnak kell döntenie:
  - Vagy visszaveszi a kezébe az elrabolt lapokat,
  - vagy a dobópakliba dobja őket, és ugyanannyi kártyát húz helyette a kezébe.

A kártyák nem maradhatnak a kijátszott kártyák közt!

A kirabolt játékosnak minden felhúzandó lapot vagy a kártyasorból kell kiválasztania, vagy a húzópakliból kell felhúznia. A kártyasort csak akkor kell újra feltölteni 6 lapra (ha lehet), miután a játékos az összes kártyáját felhúzta.

Miután az elrabolt kártyák a játékostól elkerültek, az aktív játékos az óramutató járása szerint haladva, egyesével leellenőrzi a többi játékos kijátszott lapjait is, hogy el tudja-e rabolni azokat is. (Egy körön belül több játékostól is lehet lapokat rabolni, de egy játékos nem lehet többször is kirabolni egy körön belül.) Amint az aktív játékos végzett a kártyák rablásával, a köre véget ér, és a következő játékos köre jön.

### **Tanács:**

Az ellenfeleid kártyáit elrabolni általában jó ötlet: kevesebb kijátszott lapjuk marad, így kevesebb pontot kapnak a játék végén. És ha felveszed, majd a te játszod ki azokat, akkor akkor még pontot is kapsz!

## 2a példa: kártyarablás

Ildi egy 12-es párt játszik ki, és összehasonlítja ellenfelei kártyáival. Ildi 12-es párja...

**Ildi** 12

1 ... nagyobb, mint Évi 3-asa, de a kártyák száma más, így nem rabolhatja el Évi kártyáit.

**Évi** 3

**Dunda** 3

3 ... nagyobb, mint Dunda hetesei, és a kártyák száma is egyezik. → Elrabolja őket, de most épp Ildi nem akar hetes párt. Dundának kell döntenie: vagy felveszi őket; vagy eldobja, és húz helyettük két új lapot.

2 ... nagyobb, mint Móni 9-esei, és a lapok száma is ugyanannyi. → Ildi ellopja Móni kilenceseit. Ildi úgy dönt, hogy Móni lapjait a kezébe veszi. Móni két új lapot húz.

**Móni** 9

## 2b példa: kártyalopás

Ez Évi köre. Kijátszik egy 13-ast, és ellopja Dunda 5-ös lapját (2). Évi 13-asa nagyobb Móni (1) és Ildi (3) lapjánál, de a darabszámuk más. → Őket nem bírja meglopni.

**Ildi** 3

**Évi** 13

**Dunda** 5

**Móni** 1

Dzsóker: kijátszható  
számos kártyákkal  
együtt =  
ugyanaz az értéke

Kijátszható magában  
= legnagyobb értékű  
kártya (>13)

## Dzsóker

A dzsókerkártyát ki lehet játszani számos kártyákkal és magában is. Ha számos kártyákkal lett kijátszva, akkor azt az értéket veszi fel, ami a számos kártya értéke. Ha magában kerül kijátszásra, akkor ő a legnagyobb szám az asztalon.

*Példa: Két dzsókerkártya elrabol két 13-as lapot.*



## Linko kártya (használat a opcionális)

A Linko kártya azt mutatja, hogy kinek a köre van. Ha a játékos befejezi a körét, akkor tovább adja a következő, tőle balra ülő játékosnak. Ez segít megjegyezni, hogy kinek a köre van, ha több lopás is történik a körben.

Játék vége: *Vagy* egy játékosnak nem marad lap a kezében, *vagy* a kártyasor és a húzópakli is elfogy.

Pontozás:

- A játékos előtt lévő minden egyes kijátszott lap: +1
- Kézben maradt minden egyes lap: -1

## A játék vége

A játék akkor azonnal véget ér, amikor valamelyik játékosnak nem marad több lap a kezében. Ez azt jelenti, hogy nem lehet több lapot rabolni, ha valaki kijátszotta az utolsó lapját!

A játék akkor is azonnal véget ér, ha a kártyasor és a húzópakli is fel lett húzva. A játék valakinek a köre közepén is hirtelen véget érhet!

Minden játékos összeszámolja a pontjait:

- Minden kijátszott, előtte lévő lap 1 pontot ér.
- A játékos kezében lévő minden lap mínusz 1 pontot ér.

*Megjegyzés: A kártyákon lévő számnak nincs jelentősége!*

Összesítsétek a pontokat. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van. Holtverseny esetén több győztes van.

Ha egynél több partit játszanátok, akkor írjátok le az egyes partikban a játékosok pontjait. Mindenki legyen egyszer kezdőjátékos. Miután mindenki volt már kezdőjátékos (hogy egyszer vagy többször, azt döntsétek el játék előtt), adjátok össze a pontjaitokat. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

# Tanácsok & Trükkök

- **Csali**

Játsz ki egy olyan kártyát, amit könnyű elrabolni (pl. egy darab alacsony értékű kártyát), ami lehetőséget adhat neked arra, hogy jobb lapot húzz a kártyasorból.

- **Sok kicsi sokra megy**

Alacsony értékű kártyákat gyakran könnyebb gyűjteni. Játsz ki belőlük egyszerre többet (pl. hat darab kettest), mert ezeket nem könnyű elrabolni.

- **Célegyenes**

Mindig figyelj, hogy az ellenfeleidnek mennyi kártya van a kezükben. A játék gyorsabban véget érhet mind gondolnád! A célegyenesben próbáld meg elkerülni, hogy elrabolt lapokat vegyél fel...

## Emlékeztető

1. A rablás nem lehetőség. Ha minden feltétel adott, akkor a lerakott lapokat el kell rabolni!
2. Egy szimpla kártyával is lehet kártyákat rabolni.
3. Kártyákat már az első fordulóban lehet rabolni (a második játékosal kezdődően).
4. Minden játékos csak egyszer játszhat ki kártyát/kártyákat a körönként.
5. Csak az aktív játékos rabolhat kártyákat.
6. Csak a legfelső lapokat lehet elrabolni a lerakott lapok közül.
7. Az elrabolt kártyák az aktív játékos kezébe, a kirabolt játékos kezébe vagy a dobópakliba kerülnek. Soha nem maradhatnak a játékos lerakott lapjai közt.



# A rablásellenőrző diagram

Az aktív játékos az óramutató járása szerint egyesével haladva egyszer összehasonlíttja az épp letett lapjait minden egyes ellenfele legfelső kártyáival.

