

Jolly:  
con carte numeriche =  
stesso numero  
senza carte numeriche =  
carta più alta (>13))



### Jolly

I Jolly possono essere calati soli oppure assieme ad altre carte numeriche. **Con** carte numeriche, assumono il valore delle carte che accompagnano. **Senza** carte numeriche sono la carta più alta del gioco. *Esempio: due Jolly "sgraffignano" due 13.*



### Carta "Sgraffigno" (Uso opzionale)

La carta "Sgraffigno" mostra chi è il giocatore di turno. Una volta finito il turno si consegna al giocatore alla propria sinistra. In questo modo, anche dopo turni pieni di sgraffignamenti, si avrà sempre sott'occhio l'ordine di gioco.

### Fine del gioco

Il gioco finisce **immediatamente (!)**, non appena un giocatore non ha più carte in mano. Quando un giocatore cala le sue ultime carte non effettua dunque nemmeno gli eventuali sgraffignamenti!

Il gioco finisce anche **immediatamente (!)**, non appena sia il display che il mazzetto sono finiti. Questo può accadere anche nel bel mezzo di una pescata!

Ora ogni giocatore conta i propri punti:

- Ogni carta calata vale **1 punto**.
- Ogni carta in mano vale **1 punto negativo**.

*Quindi il numero sulla carta non ha nessun significato per il conteggio dei punti!*

Sottrarre i punti negativi da quelli positivi. Vince chi ha il maggior numero di punti. In caso di parità ci sono più vincitori. Se desiderate giocare più partite di seguito annotate ogni volta il punteggio. Il giocatore che inizia cambia ogni volta a turno. Quando ognuno dei giocatori ha iniziato una o due volte (a piacimento), il gioco finisce. Vince chi, sommando il punteggio ottenuto durante le varie partite, ne totalizza più punti.

### Consigli & Trucchi

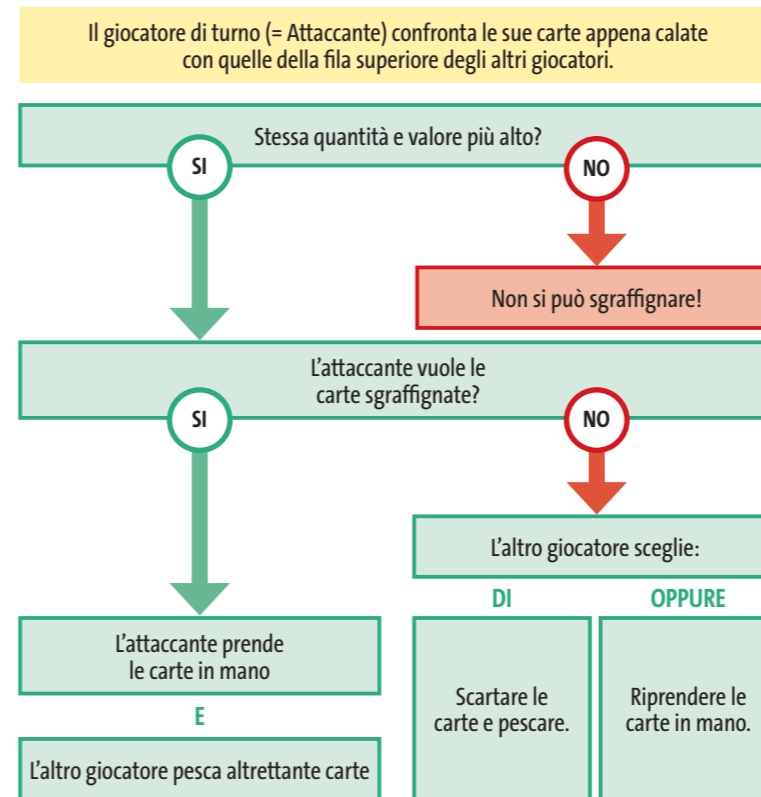
- **Tattica dell'adescatore**  
Giocare carte che sono facili da "sgraffignare" (ad es. valori bassi) a volte può essere conveniente. In questo modo si può accedere a carte interessanti visibili nel display e migliorare la propria mano.
- **Tattica degli animali piccoli**  
Le carte basse sono facili da collezionare. Giocandone molte tutte in una volta (ad es. sei 2), sono difficili da battere.
- **Sprint finale**  
Tenete d'occhio quante carte hanno ancora i vostri avversari. Il gioco può finire prima di quanto si pensi. Quando si è vicini alla fine, è meglio evitare di prendere in mano le carte sgraffignate.

### Ciò che si dimentica in fretta

1. Sgraffignare non è facoltativo. Se ci sono le premesse bisogna farlo.
2. Anche le carte singole consentono di sgraffignare.
3. È possibile sgraffignare già dal primo giro, a partire dal secondo giocatore di turno.
4. Ogni giocatore al proprio turno cala carte una sola volta.
5. Solo il giocatore attivo può sgraffignare con la carta che ha appena calato.
6. Si confrontano solo le carte delle file superiori.
7. Le carte attaccate finiscono o nella mano dell'attaccante, o dell'attaccato o tra gli scarti. Non rimangono mai dov'erano.



### Il controllo dello Sgraffignamento



© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Ravensburger S.p.A. - Via Enrico Fermi, 20 - I-20090 Assago (Mi)  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG - Grundstraße 9 - CH-5436 Würenlos  
www.ravensburger.com

# Linko!

Da 2 a 5 giocatori a partire dai 10 anni

Autori: Wolfgang Kramer e Michael Kiesling  
Immagini: Oliver Freudenreich - Design: DE Ravensburger, KniffDesign (Regole)  
Redazione: Philipp Sprick

### Contenuto

110 carte: 104 carte numerate da 1 a 13 (8 serie per valore) · 5 X (Jolly) · 1 Carta "Sgraffigno"



### Di cosa si tratta?

In *Linko* dovete calare il maggior numero possibile di carte. Ognuna di queste carte varrà un punto alla fine del gioco, mentre quelle che rimangono in mano varranno ciascuna un punto negativo.

Il trucco: durante il gioco sgraffignerete carte ai vostri avversari che potrete decidere di tenere o meno. Più carte si hanno in mano, più carte si riesce a calare e più punti si ottengono, ma attenzione, perchè le carte che rimangono in mano varranno punti negativi...

Quando **un** giocatore ha giocato tutte le sue carte si contano i punti: chi ne fa di più vince.

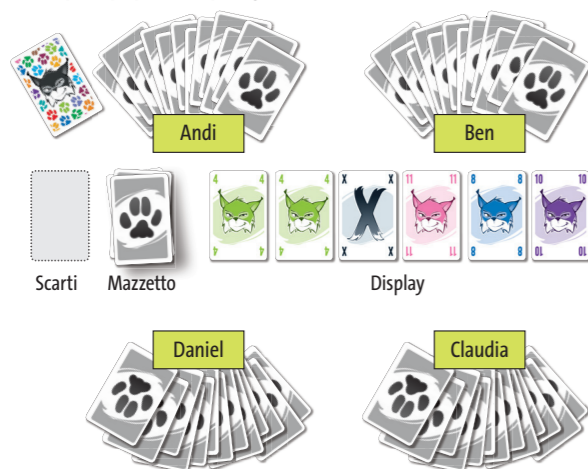
13 carte per ogni giocatore

Le carte restanti formano il mazzetto da cui pescare. Scopritene 6 e posizionatele in fila.

## Preparazione

1. Posizionate la carta "Sgraffigno" davanti al giocatore più giovane.
2. Mescolate le carte e distribuitene 13 a ciascun giocatore. Tenete le carte in mano in modo da non farle vedere agli avversari.
3. Posizionate le carte rimanenti in un mazzetto capovolto al centro del tavolo da cui i giocatori potranno ripescare. Lasciate un po' di spazio alla sinistra per gli scarti. Scoprite le prime 6 carte e formate un display di carte scoperte.

Esempio di preparazione per 4 giocatori:



## Svolgimento del gioco

Inizia il giocatore che possiede la carta "Sgraffigno". Si procede in senso orario.

Il giocatore di turno (= giocatore attivo) deve calare una o più carte che abbiano lo stesso valore (vedi Esempio 1A).

2

### Esempio 1A:

Andi decide di calare uno dei suoi due 7. Avrebbe potuto calarli entrambi oppure per es. calare i 6 ecc.



### Esempio 1B:

Andi cala nel 1° turno un 7  
2° turno tre 6 + Jolly  
3° turno due 12



Le carte giocate vanno poste sopra quelle calate in precedenza, se ve ne sono, allineandole su file leggermente spostate verso l'alto. Il giocatore può scegliere liberamente il numero ed il valore delle carte che gioca, indipendentemente da quanto giocato in precedenza, l'unica regola da rispettare è che le carte giocate abbiano tutte lo stesso valore.

Il giocatore di turno confronta infine le carte che ha appena calato con quelle della fila superiore di ciascuno degli altri giocatori e verifica se può sgraffignare qualche carta (vedi sotto). Nel caso contrario il turno finisce.

## Sgraffignare!

Sgraffignare significa rubare carte già calate da un avversario che, a seconda dei casi, possono finire:

- sul mazzetto degli scarti
- oppure in mano a un altro giocatore
- oppure in mano allo sgraffignatore!

Si sgraffigna ogni volta (!), che le carte appena calate dal giocatore di turno sono della medesima quantità e di valore più alto rispetto alle carte delle file superiori di uno o più avversari. Se il giocatore di turno "sgraffigna" le carte di più avversari, deve seguire l'ordine in senso orario.

3

Prendere le carte in mano mentre il giocatore attaccato pesca dal mazzetto.

Oppure:  
Lasciare al giocatore attaccato la scelta tra  
a) prendere le carte in mano  
b) scartarle e pescare.

Pescare dal display e/o dal mazzetto.

Ripristinare il display.

Ogni volta che un giocatore sgraffigna delle carte a un avversario deve decidere se vuole tenere o no le carte sgraffignate.

- Se sì, il giocatore prende le carte e le aggiunge alla propria mano. Il giocatore derubato deve ripescare tante carte quante gli sono state "sgraffignate" e aggiungerle alla propria mano.
- Se no, il giocatore derubato sceglie:
  - di riprendersi in mano le carte che gli sono state sgraffignate
  - oppure di scartarle e ripescare altrettante carte.Lasciare semplicemente le carte dove si trovano non è dunque possibile!

Ogni volta che un giocatore deve ripescare, può scegliere, carta per carta, di pescare dal mazzetto o dal display. Se si pesca dal display, lo stesso va poi ripristinato a fine pescata scoprendo dal mazzetto le carte necessarie per riportarlo a 6 carte (sempre se possibile).

Il giocatore di turno poi controlla se in base alle carte che ha calato può sgraffignare anche al giocatore successivo in senso orario e così via (per chiarire: è possibile derubare più avversari con le carte appena calate, ma mai lo stesso giocatore più volte). Quando il giocatore ha finito di sgraffignare gli avversari ha finito il turno.

### Consiglio per "sgraffignare":

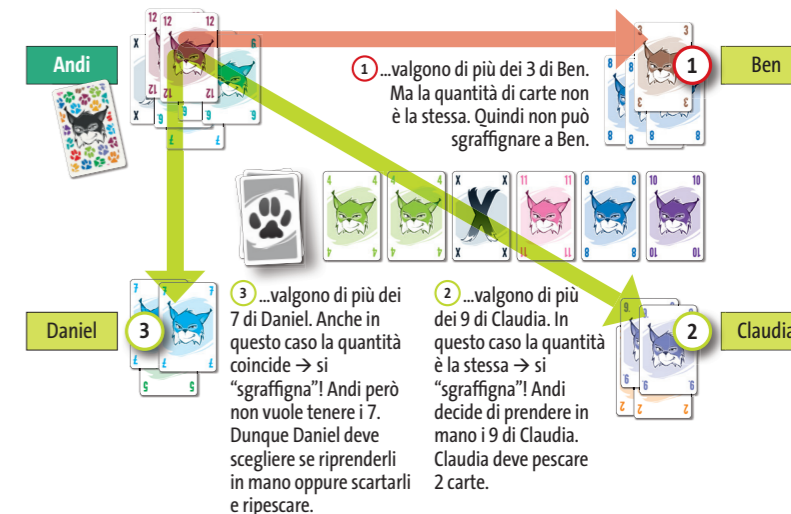
Vale la pena sgraffignare soprattutto perché si sottraggono punti agli avversari. Se poi si decide di prendere in mano le carte sgraffignate, questo può consentire di calarne di più nei turni successivi e quindi di fare più punti.

Poi tocca al prossimo giocatore. Cala una o più carte e controlla uno dopo l'altro, gli avversari che può eventualmente derubare.

4

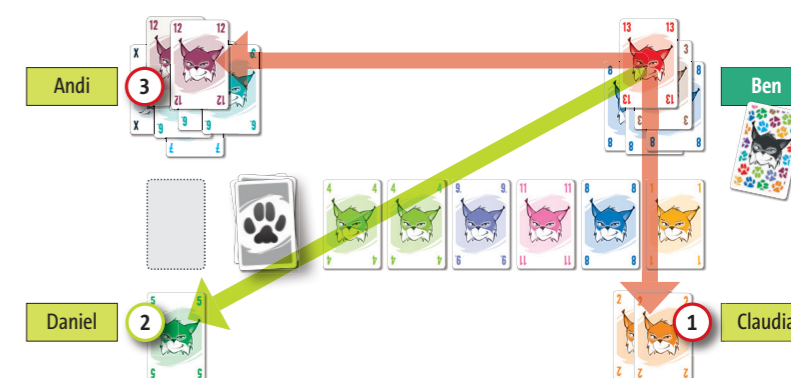
### Esempio 2a: Sgraffignare

Andi cala due 12 e li confronta con gli avversari in senso orario. I 12 di Andi...



### Esempio 2b: Sgraffignare

Ora tocca a Ben. Cala un 13. Dunque "Sgraffigna" il 5 di Daniel che è ora libero! Le carte di Claudia e Andi sono invece salve, perché pur essendo di valore inferiore sono di quantità diversa → niente sgraffignamenti.



5