

Linko!

De 2 a 5 jugadores, a partir de 10 años

Autores: Wolfgang Kramer y Michael Kiesling
Ilustraciones: Oliver Freudenreich / Diseño: DE Ravensburger, Kniff Design (reglas)
Redacción: Philipp Sprick / Traducción: Fermin UribeTxebarria [mfer - BGG]

Contenido

110 cartas: 104 cartas de números (8x de cada Nº, 1 al 13) / 5 comodines ("X") / 1 carta de lince



¿De qué trata el juego?

En "Linko", cada jugador intenta jugar tantas cartas como sea posible, porque cada carta jugada cuenta un punto, mientras que cada carta que quede en la mano al final del juego cuenta un punto negativo.

¿En qué consiste? Durante el juego trata de "quitar" las cartas jugadas al resto de jugadores y ponerlas en tu mano. ¡Juégalas sobre la mesa y obtendrás puntos extra positivos al final del juego! Pero si se te quedan en la mano, conseguirás puntos negativos...

En el momento en que un jugador haya jugado todas las cartas de su mano, finaliza el juego y se cuentan los puntos: el jugador con más puntos gana.

1

Ravensburger

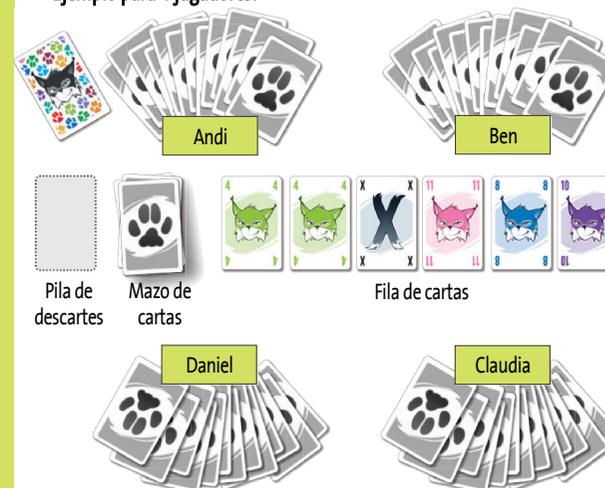
Cada jugador:
13 cartas

El resto de cartas forma
un mazo de cartas.
Las 6 primeras cartas se
ponen boca arriba.

Preparación

1. Coloca la carta de lince junto al jugador más joven.
2. Mezcla el resto de cartas y reparte trece cartas a cada jugador. Las cartas en la mano hay que tenerlas ocultas del resto de jugadores.
3. Con el resto de cartas se forma un mazo de cartas y se coloca en el centro de la mesa. Deja un poco de sitio a la izquierda para los descartes. Descubre las seis primeras cartas del mazo y colócalas a la derecha del mazo, formando una fila de cartas.

Ejemplo para 4 jugadores:



Desarrollo del juego

El jugador más joven empieza.
Luego se juega en sentido horario.

En su turno, el jugador activo juega delante de él sobre la mesa una carta cualquiera o varias cartas con el mismo número boca arriba (ver ejemplo 1a).

2

... y compara con las cartas de la fila superior de los demás jugadores

Robar cartas por turno en caso del mismo número de cartas y un valor más alto

Ejemplo 1a:

Andi decide jugar una de sus dos cartas 7. En vez de eso, podría haber jugado ambas cartas 7 ó incluso sus tres cartas 6, por ejemplo.



Cartas en la mano

Ejemplo 1b:

Andi juega en la...
1ª ronda, un 7
2ª ronda, tres 6 + comodín
3ª ronda, dos 12



Cartas jugadas
(por filas)

Si el jugador ya ha jugado cartas sobre la mesa, la(s) nueva(s) carta(s) se colocan **en una nueva fila** encima de éstas. El jugador activo puede elegir libremente el número y el valor de las cartas que va a jugar, sin importar las cartas ya jugadas. (ver ejemplo 1b).

Por último, el jugador activo compara sus cartas jugadas de **la fila superior** con las cartas de la fila superior del **resto** de jugadores y comprueba si puede quitar cartas al resto de jugadores (ver debajo). Si no es el caso, el turno del jugador termina.

¡Quitar cartas!

Se pueden "quitar" las cartas ya jugadas a otro jugador de una de las siguientes formas:

- Van a la pila de descartes, o bien
- Se devuelven a la mano del jugador, o bien
- ¡Van a la mano del jugador activo!

Siempre hay que quitar carta(s) si el **número** de cartas jugado por el jugador activo es el **mismo y** el **valor** (número impreso en la carta) es **mayor** que las cartas de la **fila superior** del otro jugador. Si el jugador activo tiene que quitar cartas de varios jugadores, lo hace por turno en el sentido horario.

Puedes quitar las cartas al jugador y las pones en tu mano, el otro debe robar cartas del mazo.

Si no, dejas decidir al otro jugador qué hacer con las cartas:

- a) ponerlas en su mano
- o
- b) descartarlas y robar nuevas cartas del mazo

Robar cartas de la fila o del mazo de cartas.

Rellenar la fila de cartas hasta 6 cartas.

Primero, el jugador activo decide si quiere quedarse las cartas que debe robar o no.

- **Si quiere**, entonces toma las cartas y las pone en su mano. El jugador al que le han quitado las cartas debe robar tantas cartas como le hayan quitado del mazo de cartas.
- **Si no quiere**, entonces el jugador al que le quitan debe decidir:
 - O bien, toma sus cartas y las pone de nuevo en su mano,
 - O bien, deja las cartas en la pila de descartes y roba del mazo el mismo número de cartas.

En cualquier caso, ¡las cartas **no** pueden quedarse en la zona de cartas jugadas del jugador!

Siempre que un jugador deba **robar cartas del mazo**, puede elegir robar de la fila de cartas o directamente del mazo. Sólo después de que el jugador haya tomado las cartas, se completa la fila de cartas hasta dejarla en 6 cartas (si es posible).

A continuación, el jugador activo comprueba si con sus cartas puede quitar cartas al siguiente jugador en sentido horario. Es posible que con las cartas jugadas sobre la mesa, el jugador activo pueda quitar a varios jugadores, sin embargo, sólo puede quitar una única vez a cada jugador.

Consejo:

Normalmente quitar a los demás jugadores es una buena jugada: cuantas menos cartas tengan los demás jugadores al final de la partida, menos puntos conseguirán. Y si, además, te las quedas, ¡puedes jugarlas y obtener más puntos!

Después de quitar cartas, acaba el turno del jugador y es el turno del siguiente jugador: Juega una o varias cartas y, luego, comprueba si puede quitar cartas.

Ejemplo 2a: Quitar cartas

Andi juega dos cartas de valor 12 y compara las cartas con los otros jugadores, en sentido horario. El par de cartas 12 de Andi es...

1 ... mayor que el 3 de Ben. Pero el número de cartas es diferente, por lo tanto no le puede quitar la carta.

2 ... mayor que los 9 de Claudia y además coincide el número de cartas → ¡Andi le quita las cartas! Decide tomar las cartas de Claudia y ponerlas en su mano. Claudia tiene que robar 2 nuevas cartas del mazo.

3 ... mayor que los 7 de Daniel. El número de cartas también es igual → ¡Tiene que quitarle las cartas! Pero esta vez Andi no quiere las cartas y deja que Daniel decida: tiene que ponerlas en su mano o descartarlas y robar 2 cartas.

Ejemplo 2a: Quitar cartas

Es el turno de Ben y juega una carta de valor 13 y le quita la carta a Daniel (2). La carta de Ben es mayor que la de Claudia (1) y que la de Andi (3), pero en ambos casos el número de cartas es diferente → ¡No les puede quitar las cartas!

1

2

3

El comodín



Comodín:
Con otras cartas =
mismo valor de las otras
cartas

Los comodines pueden jugarse solos o con otras cartas. Jugadas **con** otras cartas, toman el valor de las otras cartas. Si se juegan **solos**, tienen el valor más alto de las cartas.

Ejemplo: dos cartas comodín superan a dos cartas 13.

Sola = carta más alta (>13)

Carta de lince (Opcional)



La carta de lince muestra quién es el jugador activo. Cuando finalice el turno del jugador activo, se entrega al jugador a su izquierda. Es útil para saber de quién es el turno, cuando se quitan cartas varias veces.

Fin de la partida

Fin de la partida.

Un jugador se queda sin
cartas o
se acaban las cartas del
mazo y de la fila.

Cuando un jugador se quede sin cartas en la mano, el juego finaliza **inmediatamente**. Tras jugar la última carta de la mano, ¡no hay posibilidad de quitar cartas.

El juego también termina **inmediatamente** si el mazo y la fila de cartas se acaba. ¡Puede ocurrir en mitad del turno de un jugador!

Puntuación:

+1 punto por cada carta
jugada
-1 punto por cada carta
en la mano

Cada jugador cuenta sus puntos:

- Por cada carta **jugada** sobre la mesa, **+1 punto**
- Por cada carta **en la mano**, **-1 punto**

Nota: ¡El **número** de la carta no tiene ningún valor en la puntuación!

Se calcula el total y el jugador con más puntos es el ganador. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

Si queréis jugar **varias partidas** consecutivas, anotad los puntos después de cada partida. El jugador inicial se va cambiando por turno. Después de que todos los jugadores hayan tenido la ocasión de ser el jugador inicial (una o varias veces), se acaba calculando el total de puntos. Gana el jugador con más puntos.

Consejos y Trucos

- **La táctica del cebo**

Jugar carta/carta que es/son fáciles de robar (por ejemplo, una carta baja), puede permitirte robar cartas mejores de la fila o del mazo.

- **La táctica del poquito-a-poco**

Conseguir cartas bajas es sencillo. Sin embargo, es difícil que te quiten muchas cartas jugadas a la vez (por ejemplo, seis cartas de valor 2).

- **El sprint final**

Siempre controla las cartas en la mano de tus adversarios. ¡La partida puede acabar mucho más rápido de lo que crees! Poco antes de acabar, deberías intentar no llevarte a tu mano las cartas que quites a los demás...

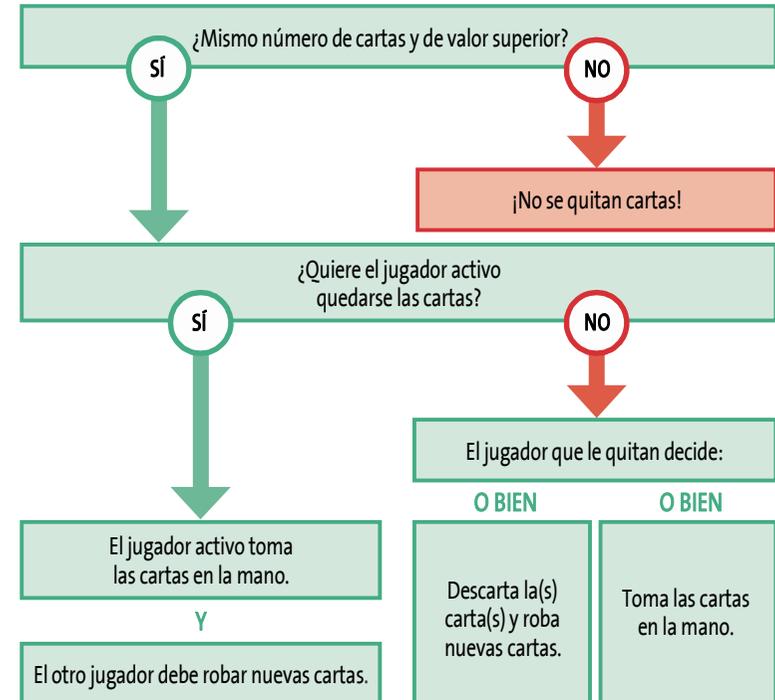
Cosas que se olvidan fácilmente

1. Quitar cartas **no** es opcional. Si se cumplen las condiciones, entonces se deben quitar las cartas.
2. Es posible quitar una sola carta.
3. Se puede quitar cartas en la (a partir del segundo jugado
4. Cada jugador juega cartas u
5. Sólo el jugador activo puede las cartas que acaba de jugar
6. Sólo se comparan las cartas de la fila superior.
7. Las cartas que se quitan, van a la mano del jugador activo, o a la mano del jugador que le quitan las cartas, o a la pila de descartar. **Nunca** se quedan en la mesa.



Comprobación para quitar cartas

El jugador activo compara la(s) carta(s) que acaba de jugar con las cartas de la fila superior de los demás jugadores, **una sola vez cada jugador**, en sentido horario.



Los autores agradecen de corazón a Kai Kornblum por el título del juego (*Abluxen*).

© 2014 Ravensburger Spieleverlag GmbH
 Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

Traducción no oficial sin ánimo de lucro
 (cc) Para esta traducción, Licencia Reconocimiento-Compartir bajo la misma licencia 3.0 España License de Creative Commons
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>