



### 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

Einde van het spel:  
• Of een speler heeft geen kaarten meer in z'n hand,  
of voorraad en trekstapel zijn op.

Waardering:  
• iedere kaart van je eigen uitgelagde kaarten: +1  
• iedere kaart in de hand: -1

### Tips & trucs

#### Lokvogel-tactiek

Kaarten uitspelen die eenvoudig zijn af te pakken (bv. afzonderlijke lage waarden), 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.

#### Eindspurt

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

De actieve speler (= aanvaller) vergelijkt zijn zojuist gelegde kaart(en) één voor één met de bovenste ligende kaarten van iedere speler.

```
graph TD; A["Hetzelfde aantal en hogere waarde?"] -- JA --> B["Wil de aanvaller De afgepakte kaarten hebben?"]; A -- NEE --> C["Geen afpakken mogelijk!"]; B -- JA --> D["Speler kiest"]; B -- NEE --> E["Aanvaller pakt de kaarten in z'n hand.  
EN  
Speler pakt kaarten van de stapel"]; B -- NEE --> F["De kaarten afleggen (aflegstapel) en van de stapel pakken.  
OF  
de kaarten terug in de hand nemen."];
```

231671

8

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

Ravensburger

### 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

**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

Ravensburger

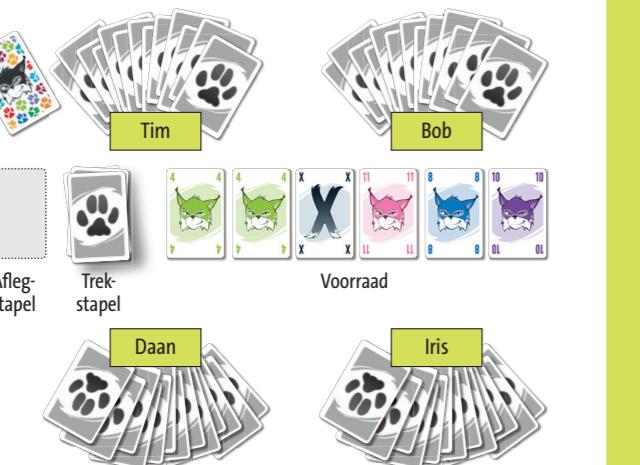
1 willekeurige of meer dezelfde kaarten uitleggen...

Per speler  
13 kaarten  
  
Overige kaarten  
vormen de trekstapel.  
6 Daarvan  
open uitleggen

## Voorbereiding

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

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

3

**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 6en enz.



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



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

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 zojuist 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.

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 zojuist 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!

4

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.

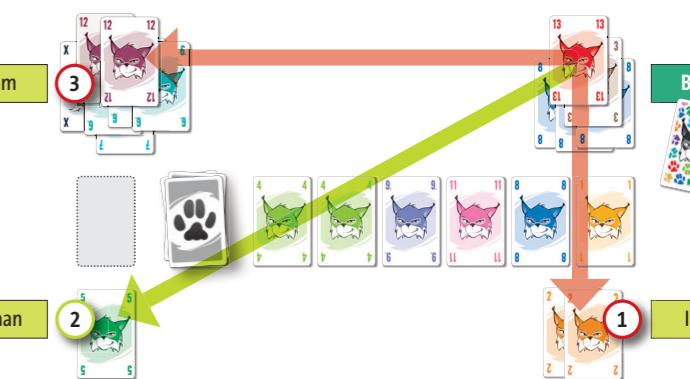
### Voorbeeld 2a: Afpakken

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