

# LINKO

Wolfgang Kramer i Michael Kiesling    Sergi Marcet

2-5

10+

ok. 20 min

## ZAWARTOŚĆ:



104 karty z wartościami od „1” do „13” (po 8)



5 dzokerów



łapa

## CEL GRY

Zagraj przed siebie tak dużo kart, jak to możliwe, ponieważ dzięki nim zdobędziesz punkty. Ale uważaj! Inni mogą ukraść Twoje karty i zgarnąć za nie punkty. Zagrywaj karty w przemyślany sposób i kradnij karty innym!

## TRYB PODSTAWOWY (3-5 graczy)

## PRZYGOTOWANIE DO GRY

Osoba, która jako ostatnia widziała rysia, bierze łapę i kładzie ją przed sobą.

Potasuj karty i rozdaj każdemu z Was po 13 **zakrytych kart**. Pozostałe karty tworzą zakrytą talię. Odkryj 6 **wierzchnich kart** z talii i ułóż je w rzędzie obok talii. Te karty tworzą **pulę**.

Po drugiej stronie talii zostaw miejsce na stos kart odrzuconych.

### Przygotowanie graczy:



Nikodem



Karolina



stos kart odrzuconych



talia



pula



Ela



Michał

## PRZEBIEG GRY

Rozgrywanie tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Osoba z łapą jest **aktywnym graczem** i rozpoczyna grę.

W swojej turze zagrywasz karty i, jeśli możesz, kradniesz karty innym.

### 1) Zagrywanie kart (1 albo więcej)

Na początku swojej tury **musisz** zagrać przed siebie **1 albo więcej** odkrytych kart o tej samej wartości. Decydujesz o tym, ile kart o tej samej wartości zagrasz.



**Dzokery** przyjmują wartość kart, z którymi zostały zagrane. Jeśli zagrasz same dzokery, przyjmą wartość wyższą niż wszystkie inne karty.

Jeśli już masz przed sobą karty, **zagraj na nie nowe lekko przesunięte**, tworząc warstwy kart o widocznych wartościach.



Nikodem zagrywa 3 karty o wartości „4” i 1 dzokera (czyli 4 karty o wartości „4”).



karty przed Nikodemem po kilku rundach

### 2) Kradzież

Po zagranie kart porównaj **właśnie zagrane przez siebie karty** z **wierzchnimi kartami** leżącymi przed innymi osobami, zaczynając od osoby po Twojej lewej stronie. Jeśli zagrałeś **tyle samo** kart, ale o **wyższej wartości** niż wierzchnie karty innej osoby, **musisz ukraść** jej karty! Zdecyduj, czy chcesz wziąć ukradzione karty na rękę:

Jeśli weźmiesz ukradzione karty na rękę...



Okradziony gracz natychmiast **dobiera na rękę tyle samo kart**, ile ukradłeś.

Jeśli **nie** weźmiesz ukradzionych kart na rękę...



Okradziony gracz decyduje: może **wziąć te karty z powrotem na rękę** albo **odrzuć je** na stos kart odrzuconych. Jeśli zdecyduje się je odrzucić, **musi** dobrać na rękę **tyle samo kart**.

Podczas **dobierania każdej kolejnej karty** możesz zdecydować, czy weźmiesz ją z talii, czy z puli.

Dopiero **po tym**, jak skończysz dobierać karty, pulę należy uzupełnić kartami z talii tak, aby było w niej znowu 6 kart.

Jeśli talia się wyczerpie, **nie twórz nowej**. Grajcie dalej, używając tylko kart z puli.

Możliwe, że podczas swojej tury będziesz musiał ukraść karty od **więcej niż 1 osoby**. Okradaj graczy w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W każdej turze możesz okraść każdego z graczy tylko raz.

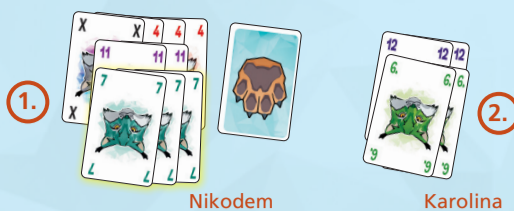
#### Ważne uwagi dotyczące kradzieży:

- Niezależnie od tego, jakie decyzje podejmiecie, ukradzione karty zawsze **zostają usunięte** sprzed okradanego gracza.
- Kradzież sprawia, że kolejna warstwa kart, wcześniej chroniona przed kradzieżą, staje się wierzchnią warstwą. Do czasu następnej tury okradanego gracza karty z tej warstwy również mogą zostać ukradzione.
- Dzokerów, które zostały zagrane bez kart z wartościami, nie można kraść.

Gdy ukradniesz karty od wszystkich, od których możesz ukraść karty, Twoja tura dobiega końca.

### Przykład tury z kradzieżą

Trwa tura Nikodema. Zagrywa 3 karty o wartości „7”. Następnie porównuje własnie zagrane przez siebie karty z wierzchnimi kartami wszystkich graczy po kolei.



Karty Nikodema mają wyższą wartość niż karty Karoliny, ale ich liczba jest inna. W takiej sytuacji Nikodem nie może ukraść jej kart.



Nikodem porównuje zagrane przez siebie karty z kartami Eli i widzi, że znów musi kraść, jednak nie chce kart Eli. Ela decyduje się wziąć karty z powrotem na rękę.



Liczba kart zagrzanych przez Nikodema jest taka sama jak liczba kart w wierzchniej warstwie kart przed Michałem, do tego karty Nikodema mają wyższą wartość. Czas na kradzież! Nikodem decyduje się wziąć na rękę karty Michała, ponieważ ma na ręce 2 karty o wartości „3”, które będzie mógł zagrać razem z kartami ukra-

dzionymi Michałowi – do tego zawsze może użyć dzokera! Michał musi teraz dobrać 3 karty. Bierze 2 karty z puli i 1 z talii. Następnie uzupełnia pulę, by znów znajdowało się w niej 6 odkrytych kart.

### Nie możesz kraść?

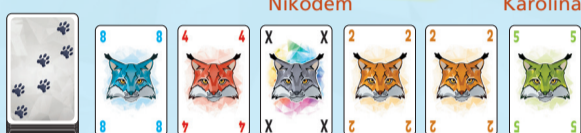
Jeśli nie możesz kraść od **żadnego** z pozostałych graczy, **MOŻESZ** dobrać 1 kartę na rękę z puli albo talii. W przypadku tej akcji nie ma znaczenia, ile kart zagrałeś w tej turze. Następnie Twoja tura dobiega końca.

### Przykład tury bez kradzieży

Niestety Karolina nie może ukraść kart również od Nikodema, ponieważ liczba kart się nie zgadza.



Trwa tura Karoliny. Zagrała 1 kartę o wartości „13”. Po kolei porównuje własnie zagrane przez siebie karty z wierzchnimi kartami przed wszystkimi pozostałymi osobami.



Karta Karoliny ma wyższą wartość niż karty leżące przed Ela, ale ich liczba jest inna, więc Karolina nie może kraść.



Karolina zagrała dokładnie taką samą kartę, jaka leży przed Michałem. Liczba kart się zgadza, ale wartość karty Karoliny nie jest wyższa od wartości karty Michała, więc nie może jej ukraść.

Karolina nie może kraść od nikogo, więc może teraz zakończyć turę. Zamiast tego decyduje się wziąć dzokera z puli. To kończy jej turę.

Po zakończeniu swojej tury przekaz łapę osobie po Twojej lewej stronie. Teraz ta osoba staje się aktywnym graczem i rozpoczyna swoją turę od zagrania 1 albo więcej kart.

## KONIEC GRY

Gra kończy się **natychmiast** w przypadku wystąpienia 1 z wymienionych poniżej sytuacji:

- Jeden z graczy zagrał wszystkie karty z ręki. Gra kończy się natychmiast, więc nie może już kraść przy użyciu tych kart!
- Talia się wyczerpała i gracz wziął ostatnią kartę z puli. W takim przypadku może nie być w stanie dobrać wszystkich kart.

Następnie policzcie swoje punkty.

Każda leżąca przed Tobą karta liczy się jako **punkt**. Każda karta, która została Ci na rękę, liczy się jako **punkt ujemny**. Wartości kart nie mają znaczenia przy liczeniu punktów.

Osoba z największą liczbą punktów wygrywa! W razie remisu wygrywa ta osoba, która ma najmniej kart na ręce. Jeśli remis się utrzymuje, gracze współdzielą zwycięstwo.

## TRYB ZAAWANSOWANY

Zagraliście kilka razy w tryb podstawowy i szukacie większego wyzwania? Spróbujcie trybu zaawansowanego (odpowiadającego zasadom gry z pierwszego wydania z 2015 roku)!

Gdy nie możesz kraść, nie możesz dobrać karty. Pozostałe zasady pozostają bez zmian względem trybu podstawowego.

## TRYB EKSPERCKI

Chcecie czegoś jeszcze bardziej wymagającego? Spróbujcie trybu eksperckiego, wystarczy dodać następującą zasadę do trybu zaawansowanego:

Dzokery zagrane bez kart z wartościami i karty o wartości „13” również można kraść – za pomocą kart o wartości „1”. Karty o wartości „1” wciąż można ukraść za pomocą wszystkich kart o wyższych wartościach, tak jak w trybie podstawowym.

## POJEDYNEK (tryb 2-osobowy)

Stosujcie się do zasad trybu podstawowego z następującymi zmianami:

### Przygotowanie

Każde z Was bierze po 2 dzokery. Następnie potasuj pozostałe karty i rozdaj każdemu po jeszcze 11 kart.

Następnie odłóż 13 losowych kart na bok. To karty wirtualnego gracza. Odkryj je po kolei i ułóż w rzędzie. Gdy odkryjesz kartę o wartości, która już się pojawiła, połóż ją na poprzedniej karcie o tej samej wartości, aby było widać, które wartości się powtarzają.

Jeśli odkryjesz kartę o wartości „13” albo dzokera, nie umieszczaj tej karty w rzędzie. Zamiast tego połóż ją na pojedynczej karcie o najniższej wartości w puli, tworząc grupę kart.

Ważne. Gdy podczas uzupełniania kart wirtualnego gracza w trakcie rozgrywki dobierzesz z talii kartę o wartości „13” albo dzokera, dodaj ją do puli w opisany powyżej sposób. Następnie uzupełnij karty wirtualnego gracza do 13 kart, dobierając karty z talii.

### Pula

Wzięcie z puli grupy kart liczy się jako wzięcie z puli 1 karty.

### Kradzież od wirtualnego gracza

Możesz kraść również od wirtualnego gracza! Musisz jednak mieć na uwadze 1 rzecz:

W przeciwieństwie do innych graczy wirtualny gracz ma tylko 1 warstwę kart i możesz ukraść z niej zestaw kart niezależnie od jego położenia. Jeśli kilka zestawów kart wirtualnego gracza spełnia wymagania kradzieży, wybierz tylko 1 z zestawów. Wszystkie karty ukradzione od wirtualnego gracza musisz wziąć na rękę. W przypadku kradzieży od drugiego gracza podejmujesz decyzję tak samo jak w trybie podstawowym.

Jeśli w tej samej turze kradniesz zarówno od drugiego, jak i wirtualnego gracza, zacznij od wirtualnego gracza. Uzupełnij karty wirtualnego gracza natychmiast po kradzieży jego kart.



Dodawaj karty o wartości „13” i dzokery do puli zamiast do kart wirtualnego gracza.



Producent:  
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH,  
D-63128 Dietzenbach, Niemcy, 2022

Dystrybucja w Polsce:  
Rebel Sp. z o.o.,  
ul. Budowlanych 64C, 80-298 Gdańsk  
wydawnictwo@rebel.pl  
www.wydawnictworebel.pl

rebel

Już po rozgrywce?  
Podziel się wrażeniami z innymi graczami  
w grupie PLANSZOWA REBELIA  
FB/groups/planszowarebelia



Tłumaczenie: Agnieszka Możejko  
Redakcja: zespół Rebel

Wersja 1.0