



LINKO



Participantes: 2-5 Edad: a partir de los 10 años Duración: 20 minutos

Un furtivo juego de cartas de Wolfgang Kramer y Michael Kiesling / Ilustraciones de Sergi Marcet

CONTENIDO



104 Cartas numeradas con valores desde el 1 al 13 (8 de cada uno)



5 Comodines



1 Pata

OBJETIVO DEL JUEGO

Juega tantas cartas en frente tuyo como puedas, ya que te otorgarán valiosos puntos. ¡Pero cuidado! El resto de participantes puede robarte tus cartas y tus puntos. Por eso es que debes jugar cuidadosamente tus cartas para intentar robarle sus cartas al resto.

EL JUEGO BASE (3 - 5 participantes)

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

La última persona que haya visto un felino toma la **carta de pata** y la coloca en frente suyo.

Baraja el resto de las cartas y entrega **13** a cada participante, bocabajo. Forma una pila de robo con el resto de las cartas, y luego revela las primeras **6** en una fila junto a éste. Estas cartas forman la **reserva general**.

Deja un espacio al otro lado de la pila de robo para la pila de descarte.

Preparación para 4 participantes:



Pila de descarte



Nikkita



Bato



Pila de robo



Reserva general



Chicho



Maqui

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Los turnos siguen el sentido de las agujas del reloj. Quien tenga la carta de pata será la **persona activa** y jugará en primer lugar. En tu turno juega cartas y luego roba cartas a alguien si puedes.

1) Jugando (una o más) Carta(s)

Al inicio de tu turno, **debes jugar una o más cartas del mismo valor** desde tu mano al frente tuyo bocarriba. Depende de tí cuántas cartas del mismo valor juegas.



Un **Comodín** toma el valor de la(s) carta(s) que juegas junto a él. Si juegas comodines sin ninguna otra carta, toman un valor más alto que cualquier otra carta.



Nikkita juega tres 4 + un comodín (= cuatro 4).



Zona de juego de Nikkita luego de varios turnos.

Si ya tienes cartas delante tuyo de turnos anteriores, coloca las nuevas cartas **encima de ellas de manera de poder ver las cartas tapadas**, creando capas de cartas en tu zona de juego.

2) Robando Cartas

Luego de jugar tus cartas, compara el número de cartas que **recién jugaste** con la capa de **más arriba** de las zonas de juego de tus oponentes, comenzando con la persona a tu izquierda y siguiendo el sentido de las agujas del reloj. Si jugaste la **misma cantidad** de cartas **Y con un valor más alto** que las cartas superiores de tus oponentes, **debes robar** esas cartas. Decide si quieres llevarte las cartas robadas a tu mano o no:

Si llevas las cartas robadas a tu mano



La persona afectada **debe** tomar inmediatamente tantas cartas como las robadas y **añadir**las a su mano.

Si no llevas las cartas robadas a tu mano



La persona afectada decide si: llevar las cartas **devuelta a su mano** o **descartarlas** en el pozo de descarte. Si decide descartarlas, **debe** tomar tantas cartas como las descartadas y añadir las a su mano.

Por **cada carta que tomes**, debes decidir si tomarlas desde la reserva general o desde la pila de robo. La reserva general solo se rellena hasta tener 6 cartas **después** de que la persona haya tomado **todas** las cartas necesarias.

Si la pila de robo se agota, **no** hagas una nueva. Continúen jugando con las cartas restantes de la reserva general, pero sin rellenar la reserva.

Es posible que debas robar cartas a **más de una persona** en el mismo turno. Debes proceder resolviendo una a una en el orden de las agujas del reloj.

Sin embargo, solo puedes robar cartas una vez a cada participante por turno.

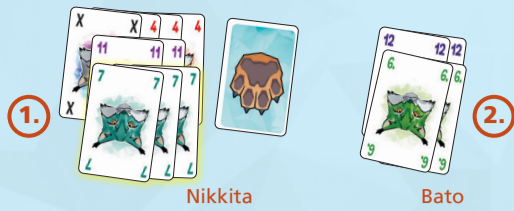
Tres cosas importantes sobre robar cartas:

1. Sin importar lo que decidas, las cartas robadas siempre **dejan** la zona de juego de la persona afectada.
2. Cuando te roban, cartas que estaban protegidas se pueden transformar en tu capa superior. Estas cartas pueden ser robadas hasta que juegues cartas en tu próximo turno.
3. Los comodines que fueron jugados sin cartas numeradas nunca pueden ser robados.

Una vez has robado cartas y/o corroborado posibles robos con el resto de participantes, tu turno finaliza.

Ejemplo de robar cartas:

Es el turno de Nikkita, quien juega tres 7. Luego compara estas cartas con la parte superior de cada zona de juego rival.



Las cartas de Nikkita son de un valor más alto que las de Bato, pero no son el mismo número de cartas jugadas, por lo que **no puede** robarle sus cartas.

Comparando con las cartas de Chicho, Nikkita ve que puede volver a robar cartas. Sin embargo decide no tomarlas ya que no le interesan. Chicho decide volver a subir estas cartas a su mano.



Las cartas de Nikkita son la misma cantidad y de un valor mayor a las de Maqui. ¡A robar cartas! Nikkita decide tomar las cartas de Maqui a su mano, ya que tiene dos 3 en su mano, y las cartas de Maqui le vienen bien, ¡además de que suma un comodín! Maqui debe ahora tomar tres cartas. Decide tomar dos de la reserva general y la última de la pila de robo. Luego la reserva general se rellena hasta tener seis cartas.

¿No pudiste robar cartas durante tu turno?

Si no lograste robar cartas a **ninguna** persona, **PUEDES** tomar **exactamente** una carta desde la reserva o de la pila de robo hacia tu mano. No importa la cantidad de cartas que jugaste este turno. Luego, tu turno finaliza.

Ejemplo sin lograr robar cartas:

Lamentablemente Bato tampoco puede robarle sus cartas a Nikkita, ya que la cantidad de cartas también es distinta.



Ahora es el turno de Bato, quien jugó un 13. Luego comprueba si logra robar cartas a sus rivales.

La carta de Bato es de mayor valor que las de Chicho, pero en una cantidad diferente, por lo que **no puede** robarle sus cartas tampoco.



Bato jugó exactamente la misma carta que tiene Maqui, y en la misma cantidad. Al no ser de mayor valor **no puede** robar su carta.

Bato no pudo robar cartas a ninguna persona, por lo que puede decidir si termina su turno. Sin embargo prefiere tomar una de las cartas de la reserva general, eligiendo el comodín. Luego su turno finaliza.

Luego de finalizar tu turno, entrega la carta de pata a la persona de tu izquierda. Ahora esta es la persona activa quien comienza su turno jugando una o más cartas.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina **inmediatamente** cuando ocurre una de las siguientes situaciones:

- Una persona ha logrado jugar todas las cartas de su mano. Si gatillaste el final de la partida, **no puedes** robar cartas en esa última jugada.
- La pila de robo se agota y alguien ha tomado la última carta de la reserva general. En este caso, la persona puede que no haya logrado tomar todas las cartas correspondientes.

A continuación, procede a contar tus puntos:

Cada carta que haya en tu zona de juego cuenta como **1 punto positivo**. Cada carta que haya quedado en tu mano cuenta como **1 punto negativo**. No importa el valor de las cartas.

Quien tenga la mayor cantidad de puntos gana la partida. En caso de empate, gana quien tenga menos cartas en su mano. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

VARIANTE AVANZADA

¿Has jugado el juego base varias veces y buscas un mayor desafío? Juega esta variante avanzada (que corresponde a las reglas de la primera edición del juego del 2015):

Si no has podido robar cartas en tu turno, **no puedes** tomar una carta tampoco al finalizar tu turno. El resto de las reglas se mantienen igual.

VARIANTE EXPERTA

¿Buscas algo aún más desafiante? Prueba esta variante agregando esta regla a la variante avanzada:

Los comodines que han sido jugados sin cartas numeradas pueden ser robados también, con las cartas de **valor 1**. Sin embargo, los 1 pueden seguir siendo robados por cualquier valor más alto, como siempre.

EL DUELO (Variante para 2 participantes)

Se juega con las mismas reglas del juego base con los siguientes cambios:

Preparación de la partida:

Ambas personas reciben **2 comodines**. Luego se baraja el resto de cartas y se reparten **11 cartas** para cada participante.

Después de crear la reserva general, entrega también 13 cartas a una "Zona Fantasma". Revela una a una estas cartas y colócalas **una al lado de la otra** en una fila. Si revelas una carta con un valor ya dispuesto, colócala encima de la carta ya dispuesta, de manera de poder ver también las que van quedando debajo.

Si revelas un 13 o un comodín, **no** los coloques en la Zona Fantasma. Colócalos **encima** de la carta de menor valor que haya en la **reserva general**, creando grupos de cartas.

Importante: cada vez que debas rellenar la Zona Fantasma en la partida, y reveles un 13 o un comodín de la pila de robo, colócalos en la reserva general como se describió anteriormente. Luego sigue rellenando la Zona Fantasma hasta que alcance las 13 cartas.

Reserva General:

Cuando debas tomar una carta de la reserva general, puedes tomar un grupo de cartas. Estos cuentan como solo una carta.

Robando cartas fantasmas:

¡También puedes robar cartas de la Zona Fantasma! Sin embargo, ten en cuenta lo siguiente:

A diferencia de robar cartas a otra persona, la Zona Fantasma solo tiene una capa, y puedes robar cualquier set de cartas de ella. Esto significa que si tienes más de una posibilidad de robo de la Zona Fantasma, escoge (solo) una. Las cartas que robes de esta zona van directamente a tu mano. Si robas a tu rival, sigues teniendo la opción descrita más arriba.

Si logras robar de la Zona Fantasma y a tu rival en el mismo turno, comienza con la Zona Fantasma.

Rellena la Zona Fantasma hasta que tenga 13 cartas cada vez que robes de ella.



Añade los 13 y los comodines de la Zona Fantasma a la reserva general.