

# Linko !

Un jeu de Wolfgang Kramer & Michael Kiesling, édité par Playte, illustré par Ans Kim

## Contenu du jeu

- 110 cartes :
  - 104 cartes numérotées de 1 à 13 (8 exemplaires de chaque valeur)
  - 5 jokers (« X »)
  - 1 carte Joueur actif (pas très utile mais bon ...)

## Objectif

- Poser un maximum de cartes devant soi (chaque carte posée vaut +1point)
  - Éviter d'en garder en main à la fin (chaque carte en main vaut -1point)
  - A la fin de partie : la personne avec le meilleur score gagne (classique et simple)
- 

## Préparation

1. Choisir le plus jeune joueur comme **Joueur actif** (placez la carte joueur actif devant lui).
  2. Distribuer 13 cartes à chaque joueur. Le reste forme la **pioche**.
  3. Constituer la **réserve** de 6 cartes face visible, à droite de la pioche.
- 

## Déroulement d'un tour

- Le **joueur actif** commence, puis le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
  - A son tour, il :
    1. **Pose** face visible **1 ou plusieurs cartes de même valeur** devant lui.  
*Si le joueur a déjà des cartes posées devant lui, il place la ou les nouvelles cartes au-dessus des précédentes. Ces nouvelles cartes peuvent être d'un nombre ou d'une valeur différente de celles posées précédemment.*
    2. **Compare** ensuite sa combinaison avec les combinaisons de cartes visibles sur le dessus des piles des adversaires, dans l'ordre du tour.
    3. **Subtilynxe** (attaque) les cartes de la dernière combinaison posée par un adversaire si :
      - Il a posé **le même nombre** de cartes que lui,
      - Et leur valeur est **strictement supérieure**.
    4. Pour chaque subtilynxage, le joueur actif peut choisir :
      - De **recupérer** dans sa main les cartes de la combinaison posée devant son adversaire qui en repioche le même nombre, ou
      - **D'obliger** l'adversaire à choisir entre :
        - **Reprendre** ces cartes en main, ou
        - **Les défausser** et en piocher autant (dans réserve ou la pioche)  
*La réserve n'est reconstituée qu'après que le joueur ait fini de piocher toutes ses cartes.*
    5. Dès que toutes les attaques possibles avec cette pose sont résolues, le tour passe au joueur suivant.
- 

## Les jokers

- Joués avec d'autres cartes numérotées : ils prennent la valeur de celles-ci.
  - Joués seuls : ils représentent la **valeur la plus élevée** (ils deviennent virtuellement des 14 et battent les 13).
-

## Fin de partie

La partie s'arrête **immédiatement (avant que des subtilynxages éventuels surviennent)** lorsque :

- Un joueur **n'a plus de cartes en main**, ou
- La **pioche et la réserve sont toutes deux vides** (même en cours de pioche)

On procède alors à un comptage des points :

- +1 point par carte posée devant soi
- -1 point par carte restant en main

Le plus grand total remporte la partie (en cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs)

---

## Variante multi-manches

- Pour jouer en plusieurs manches, alterner le **Joueur actif** (chaque joueur commence une fois). Après autant de manches que de joueurs, totalisez les scores cumulés
- 

## Règles importantes à ne pas oublier

1. **Subtilynxer est obligatoire** dès qu'un subtilynxage est possible.
  2. Cela peut se produire dès le **premier tour** (à partir du 2<sup>e</sup> joueur).
  3. On peut subtilynxer même avec une seule carte.
  4. Un joueur ne pose **qu'une seule fois par tour**, mais peut subtilynxer **plusieurs adversaires**.
  5. Seul le **joueur actif** peut subtilynxer avec sa pose.
  6. Seules les **cartes du dessus** des piles adverses sont comparées.
  7. Les cartes subtilynxées ne restent **jamais en place** : elles retournent soit dans la main, soit en défausse de l'adversaire, soit dans la main de l'attaquant.
- 

## Astuces tactiques

- **Appât** : jouer des cartes faibles pour inciter les autres à subtilynxer, puis profiter de la réserve.
  - **Collection de petites cartes** : faciles à poser en grand nombre, difficiles à subtilynxer.
  - **Sprint final** : surveiller les mains des autres, évitez de récupérer trop de cartes juste avant la fin.
- 

## Variante 2 joueurs (feat. Le fantôme)

- Chaque joueur reçoit 2 jokers + 11 cartes (au lieu de 13 cartes au hasard).
- Un troisième "joueur fantôme" est simulé avec 13 cartes placées face visible sur la table. Tous les 13 et joker que le fantôme reçoit sont placés sur les plus petites cartes de la réserve, formant ainsi un ou plusieurs duos de cartes (piochables comme une simple carte seule)  
Le fantôme reçoit des cartes ainsi jusqu'à obtenir 13 cartes sans 13 ni joker.

### Déroulement d'un tour

- Les règles de base restent identiques à la version multijoueurs
- Lorsqu'on subtilynxe le fantôme, les règles sont spécifiques :
  - On doit prendre les cartes subtilynxées dans sa main (pas d'option de rejet)
  - Une seule combinaison du fantôme peut être subtilynxée par tour, même s'il y en a plusieurs.
  - Si un joueur peut à la fois subtilynxer l'adversaire et le fantôme, il doit subtilynxer le fantôme en premier.
  - Les cartes du fantôme sont immédiatement reconstituées jusqu'à 13 après chaque subtilynxage
- Le fantôme ne joue aucune carte. Il ne subtilynxe pas, il est là uniquement pour se faire subtilynxer

### Fin de partie

- Comme d'habitude, la partie prend fin dès qu'un joueur n'a plus de cartes en main ou que la pioche et la réserve sont épuisées. Le comptage des points se fait de manière identique à la version multijoueurs