

Linko !



But du jeu : obtenir le **plus de PV** : chaque joueur essaie de **POSER le MAXIMUM de cartes** devant lui sur la table (**chaque carte posée fait gagner 1 point**) et **d'en GARDER LE MINIMUM en mains à la fin de la partie** (**chaque carte gardée en mains fait perdre 1 point**). La valeur des cartes n'a aucune importance pour les PV. En cours de partie, les joueurs vont **se subtiliser les uns aux autres des séries de cartes de même valeur** (mais aussi parfois 1 carte seule), pour espérer marquer des points supplémentaires en posant plus de cartes...sauf s'ils n'arrivent pas à les poser avant la fin de la partie, ce qui leurs fera perdre des points ! **Car la partie peut vite se terminer, c'est-à-dire dès qu'un joueur n'a plus de cartes !** Il est possible de faire **autant de manches que de joueurs et d'en additionner les points.**

Préparation :

- **Distribuer 13 CARTES** à chaque joueur. Il y a **8 cartes de chaque valeur** de 1 à 13 et **5 jokers** (croix noire)



- **Poser 6 CARTES** au centre de la table, faces visibles, ce qui forme la **réserve**.
- Le reste des cartes constituent la **pioche**.
- Laisser un espace pour la **défausse**.
- **Donner la carte « joueur actif »** au **1^{er} joueur**.

Déroulement du jeu :

Les joueurs poseront plusieurs fois de suite des cartes devant eux, **mais une seule fois par tour** ; Ils les poseront **AU-DESSUS** des cartes posées précédemment mais de telle sorte que **TOUTES** les cartes posées depuis le début soient **visibles**.



1 ► Le JOUEUR ACTIF à son tour de jeu **POSE** devant lui sur la table, **AUTANT DE CARTES qu'il le souhaite**, **à la condition** qu'elles soient **TOUTES DE LA MEME VALEUR** :

-Un joueur n'est pas obligé de poser toutes les cartes d'une même valeur qu'il possède (S'il a 3 « 7 » il peut choisir d'en mettre 1, 2 ou 3).

-Les JOKERS peuvent être **POSES** :

- soit **AVEC** des cartes d'une autre valeur et ils prennent alors la valeur de l'autre carte.
- soit **SEULS** et ils sont les **plus forts !** (2 jokers sont plus fort que 2 « 13 »)

2 ► Il COMPARE ENSUITE ses propres cartes qu'il vient de poser devant lui, **avec celles posées par CHACUN** de ses adversaires. (A partir du 2^{ème} joueur car pour le 1^{er} joueur, personne d'autre n'a encore posé de cartes)

Il **PEUT** **CHOISIR** de « **SUBTYLXER** » les cartes de chacun de ses adversaires (celles du dessus et seulement celles du dessus), **MAIS** seulement à **2 CONDITIONS** qui doivent être réunies :

1. Que le **NOMBRE de cartes** qu'il vient de poser devant lui, **est STRICTEMENT EGAL** au nombre des dernières cartes posées par un autre joueur.
2. Que la **VALEUR des cartes** qu'il vient de poser devant lui **est SUPERIEURE** à celle de l'autre joueur.

Comment SUBTILYNXER ?

Rappel : SEUL le joueur qui est ACTIF, PEUT « subtilynxer » (mais ne doit pas !)

Le JOUEUR ACTIF QUI SUBTILYNXE CHOISIT :

- dans le sens des aiguilles d'une montre,
- à CHACUN des adversaires (s'il le souhaite)
! Mais on ne peut pas attaquer plusieurs fois un même adversaire dans le même tour !
- SOIT de VOLER en prenant DANS SA MAIN les cartes subtilisées,
- SOIT de FAIRE ENLEVER de la table les cartes de son adversaire et alors de LUI LAISSER le CHOIX :
 - SOIT de REPRENDRE ses cartes EN MAINS.
 - SOIT de les DEFAUSSER définitivement pour en PIOCHER le nombre équivalent de nouvelles :

> A CHAQUE nouvelle carte piochée, il choisit de prendre :

- SOIT dans la PIOCHE face cachée.
- SOIT dans la RESERVE face visible.

! La réserve est complétée après que le joueur subtilynxé ait fini de piocher toutes ses cartes !

Si plusieurs joueurs se font subtilynxés dans le même tour, par le même adversaire, la réserve est complétée après le choix de pioche de chaque joueur.

! Quoiqu'il en soit les CARTES « subtilynxées » NE SERONT PLUS SUR LA TABLE !

Fin du jeu :

La partie s'arrête **IMMEDIATEMENT** :

- Dès qu'un joueur n'a plus de cartes en mains.
> Les dernières cartes jouées ne donnent donc plus lieu à aucune attaque !
- Dès que la réserve ET la pioche sont toutes les 2 épuisées.
> Cela peut arriver quand un joueur est en train de piocher !

Décompte : La valeur de la carte n'a aucune importance.

- Chaque carte posée fait gagner 1 point.
- Chaque carte gardée en mains fait perdre 1 point.

Celui qui possède le plus de points gagne la partie.

> Si égalité, il y a plusieurs gagnants.

Conseils tactiques :

- *Joueur des cartes faciles à voler* peut valoir le coup, cela permet de piocher des cartes plus intéressantes.
- *Les cartes faibles* sont souvent plus faciles à collectionner mais jouées ensemble en plus grand nombre sont difficiles à battre.
- *Surveiller le nombre de cartes en mains des adversaires*, ce qui pourrait précipiter la fin de partie et dans ce cas, il vaut mieux ne pas garder les cartes « subtilynxées ».