

Linko!

作者：W. Kramer & M Kiesling

2～5人用

対象年齢：10歳以上



<内容物>

カード 110枚

- 数字カード 104枚 (1～13×8セット)
- ジョーカーカード 5枚
- Linkoカード 1枚



<ゲームの目的>

“Linko”では、出来るだけ多くのカードを場に出そうとします。場に出したカードは1枚につき1点となり、手札に残ったカードは1枚につきマイナス1点です。本当の狙い？他のプレイヤー達がプレイしたカードをできるだけスナッチ（奪う）するのです。ゲームの最後に自分の得点にするために！だけど、手札を残してしまったプレイヤーはマイナス点を貰う羽目に…

誰かがカードを全てプレイしたら直ちに得点を集計し、最も得点を獲得したプレイヤーが勝者です！

<ゲームの準備>

1. Linkoカードを最年少のプレイヤーの前に置きます。
2. 残りのカードを全て混ぜてよくきり、各プレイヤーに13枚ずつ配ります。配られたカードは自分の手札とし、他人から見えないようにします。
3. 残りのカードは裏向きの山札としてテーブル中央に置きます。山札の上から6枚をめくり、表向きに山札の右隣に列にして並べます。



<ゲームのプレイ>

最年少のプレイヤーから始め、時計回りに手番を行います。

手番では、任意のカードを1枚自分の前に出すか、同じ数字のカードを複数枚自分の前に出します（例1a参照）。

例1a：Andyは、手札の2枚の「7」のうちの1枚を出すことにしました。「7」を両方出すこともできますし、「6」を1～3枚出すこともできます。



例1b：Andyは最初の手番で「7」を1枚、次の手番で「6」を3枚とジョーカーを1枚、3番目の手番で「12」を2枚出しました。

もしプレイヤーの前にカードが置かれている場合には、新しく出すカードはその一番上に重ねます（自分の前に重ねたカードをスタックと呼びます）。重ねる数字やカードの枚数に制限はありません（例1b参照）。

カードを出したら、自分と他のプレイヤーのスタックの一番上のカードを比較していき、カードを移動（スナッチと呼びます）できるかどうか確認します（スナッチについては後述）。カードをスナッチできなければ、手番終了です。

<カードのスナッチ>

スタックのカードのスナッチには以下の3通りがあります：

- 捨て札置場へ送る
- そのスタックのプレイヤーの手札に戻させる
- 自分の手札に加える

現在の手番のプレイヤーが出したカードが他のプレイヤーのスタックの一番上のカードの数字よりも大きくかつ枚数が等しい場合は、他のプレイヤーのスタックの一番上のカードをスナッチしなければなりません。複数プレイヤーのスタックのカードをスナッチできる場合は、時計回りの順に処理をしていきます。

まず、現在の手番のプレイヤーは、スナッチしたカードを自分が獲得するかどうか決定します。

- 現在の手番のプレイヤーがカードを獲得する場合、スナッチされたカードを手札に加えます。スナッチされたプレイヤーは、同じ枚数のカードを補充しなければなりません。
- 在の手番のプレイヤーがカードを獲得しない場合、スナッチされたプレイヤーは以下のどちらかを選択しなくてはなりません：
 - スナッチされたカードを自分の手札に戻す。
 - スナッチされたカードを捨て札にし、同枚数を手札に補充する。

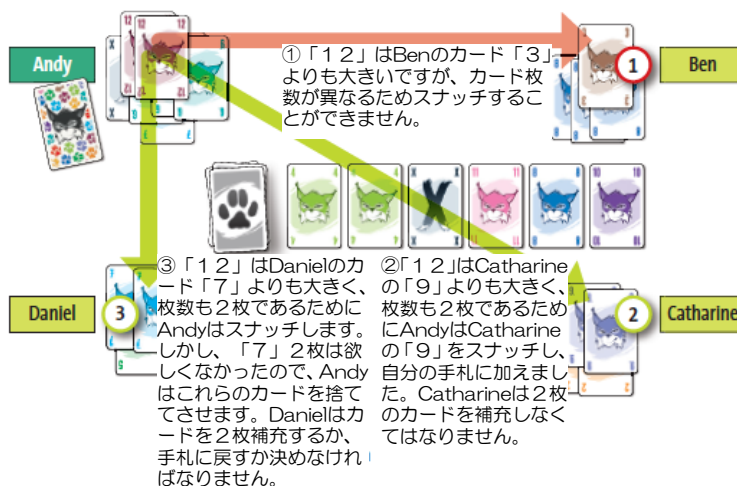
手札補充は、表向きのカード列からでも、山札からでもかまいません(スナッチされたプレイヤーが自分で決めます)。表向きのカード列は全てのカードを補充し終わった後に山札からカードをめくって6枚になるようにします(山札がある限り)。

カードをスナッチし終わったら、時計回りに次のプレイヤーと比較していきます。1手番に複数のプレイヤーからカードをスナッチできます(ただし、手番中1人に対してスナッチできるのは1度だけです)。手番のプレイヤーが全スナッチを終えたら、手番は次のプレイヤーに移ります。

ヒント：他のプレイヤーのカードをスナッチすることは自分を有利にします。ゲーム終了時に他のプレイヤーのスタックが少なければ得点が少なくなりますし、その分自分のスタックを増やしておけば高得点が狙えます。

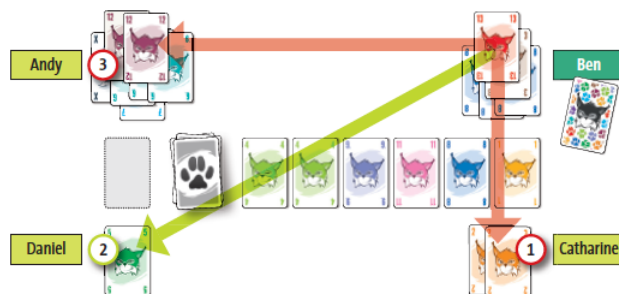
例2a：カードのスナッチ

Andyは「1 2」を2枚出し、他のプレイヤーのスタックの一番上のカードと比較します。



例2b：カードのスナッチ

Benの手番です。彼は「1 3」をだし、Daniel②の「5」をスナッチします。Andy③とCatharine①のカードよりも大きな数字を出しましたが、カード枚数が異なるのでこれらはスナッチできません。



<ジョーカー>

ジョーカーカードは、他の数字としてもそれ自身としても出す事が出来ます。他の数字として出す場合は、一緒に出した数字と同じ数字として扱います。それ自身として出した場合は、場に出ている最大の数字として扱います。

(例：2枚のジョーカーを出し、2枚の「1 3」をスナッチすることができます。)(訳者注：「1 3」が2枚セットで場に出ています。1 3は最大の数字ですが、それ自身として出されたジョーカーは場にある最大の数字と同じなので1 3よりも大きい数字と見なされ、1 3をスナッチできます。)

<Linkoカード(オプション)>

Linkoカードは誰の手番かを表すカードです。手番を終えたら、Linkoカードを左隣のプレイヤーに渡します。これにより、手番中のプレイヤーとスナッチの順番が明確になります。

<ゲーム終了>

誰かの手札がなくなったら、ゲームは直ちに終了します。これは最後のカードが出されたら、そのカードによるスナッチも行われなことを意味します！

また、山札とカード列が完全になくなった場合もゲームは直ちに終了します。従って、誰かの手番の途中でゲームが終了することもあり得ます。

各プレイヤーは自分の得点を計算します：

- ・ 自分のスタックにあるカード1枚につき1点
- ・ 自分の手札にあるカード1枚につきマイナス1点

メモ：カードの数字は関係ありません

得点を集計し、最も得点の高いプレイヤーが勝利します。同点の場合は、勝利を分かち合います。

複数回のゲームで勝敗を決する場合（プレイ人数分の回数のゲームを行い、全員が1回ずつスタートプレイヤーとなるなど、回数は自由です）は、得点をメモしておきその合計得点で勝敗を決します。

<ゲームのヒント>

- ・ おとり：わざとスナッチされ易い（低い数字を1枚でだすなど）状況をつくり、より良いカードを補充するチャンスを出す。
- ・ ちりも積もれば：低い数字のカードは集め易いです。それらを集めた後、一気に（6枚など）を出すことにより、簡単にはスナッチされなくなります。
- ・ 最後の追い込み：他人の手札の枚数に目を光らせましょう。あなたが考えているよりもゲームは早く終わります。最後の最後でカードをストレッチされないように気をつけましょう。

<忘れないで！>

1. 条件を満たしている場合スナッチは”しなければなりません”
2. カード枚数が一緒なら1枚でもスナッチできます
3. スナッチは最初の1周（2番目のプレイヤーから）でも可能です
4. 各プレイヤーが1手番に出せるカードは1組だけです
5. 手番のプレイヤーのみスナッチ可能です
6. スナッチの対象になるのはスタックの一番上のカードのみです
7. スナッチされたカードは、手番のプレイヤーの手札／スナッチされたプレイヤーの手札／捨て札置場のいずれかに移動します（場に残ることはありません）。

訳者：COQ

The Board Game Laboratory
<http://tbgl.p1.bindsite.jp>