KLINK

SPIELANLEITUNG

3–5 7+ 20'

Bei **Klink** sammelst du Karten mit unterschiedlichen Zahlen von ganz niedrig bis ganz hoch. Dein Ziel ist es, das Set mit der kleinsten Summe zu bilden.

INHALT

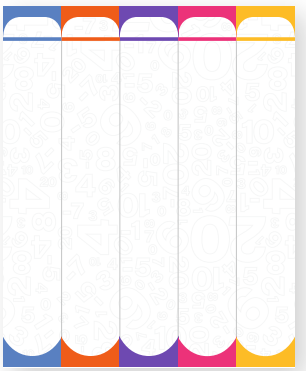
- 63 Zahlenkarten (mit Werten zwischen –5 und +20)
- 12 Spezialkarten
- Spielanleitung
- Wertungsblock



Zahlenkarten



Spezialkarten



Wertungsblock

Wert der Karte



Jede Karte hat einen Wert. Je kleiner der Wert, desto besser.

SPIELAUFBAU

A Mischt alle Zahlenkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.

B Mischt alle Spezialkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch.

C Deckt 3 Spezialkarten auf und legt sie für alle gut sichtbar aus.

D Wer am besten Kopfrechnen kann und die schönste Handschrift hat, nimmt sich den Wertungsblock.



Es kann losgehen!

SO WIRD GESPIELT

Es beginnt, wer **zuletzt bis 100 gezählt hat** (oder der/die Jüngste). Das Spiel geht über mehrere Runden, die einzeln gewertet werden. Jede Runde besteht aus mehreren Spielzügen und endet, sobald eine Person 10 Karten gesammelt hat (einschließlich verdeckter Karten).

IN DEINEM SPIELZUG:

1. Ziehe die obersten 2 Zahlenkarten vom Stapel und lege sie verdeckt vor dich, **ohne sie anzusehen**. Sie sind noch nicht Teil deiner Sammlung.

2. Wähle **1** und sieh sie dir an, ohne sie den anderen zu zeigen.

Achtung!
Siehst du dir beide Karten an, musst du sie beide für deine Sammlung behalten.

3. Nachdem du dir **1** der Karten angesehen hast, entscheide:

A. Beide Karten für deine Sammlung **behalten**.

Decke beide Karten auf und lege sie zu deiner Sammlung. Überprüfe, ob die Karten in deiner Sammlung den Doppel-Effekt auslösen, und überprüfe danach, ob du eine Triade bilden kannst. Doppel-Effekt und Triade werden später erklärt.

B. Beide Karten an jemand anderen **weitergeben**.

Gib die Karten **verdeckt** an eine Person, die sie noch nicht hatte. Diese Person sieht sich **1** der Karten an und **muss** anschließend entscheiden, ob sie die Karten behalten oder weitergeben will.

Dies geht so lange weiter, bis jemand die Karten für seine Sammlung behält. Wenn es **niemanden** mehr zum Weitergeben gibt (weil alle diese beiden Karten bereits einmal hatten), **muss** die letzte Person sie für ihre Sammlung behalten.

Hinweis!
Wenn du Karten weitergibst, können sie nicht später an dich zurückgegeben werden.

Wer eine Runde ohne Karten beendet, erhält keine Punkte. Behalte die Sammlungen der anderen also gut im Auge!

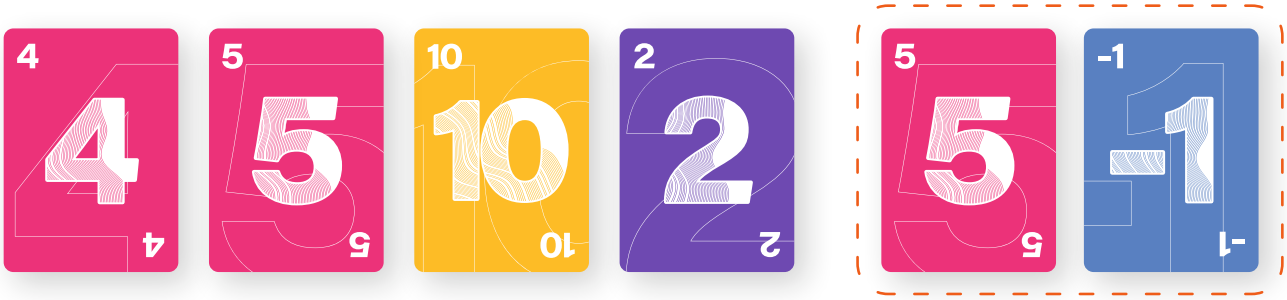
Wer die Karten für seine Sammlung behält, beginnt den nächsten Spielzug.

Nicht vergessen!
Überprüfe immer zuerst, ob die Karten in deiner Sammlung den Doppel-Effekt auslösen. Überprüfe danach, ob sie eine Triade bilden. Halte dich stets an diese Reihenfolge!

DER DOPPEL-EFFEKT

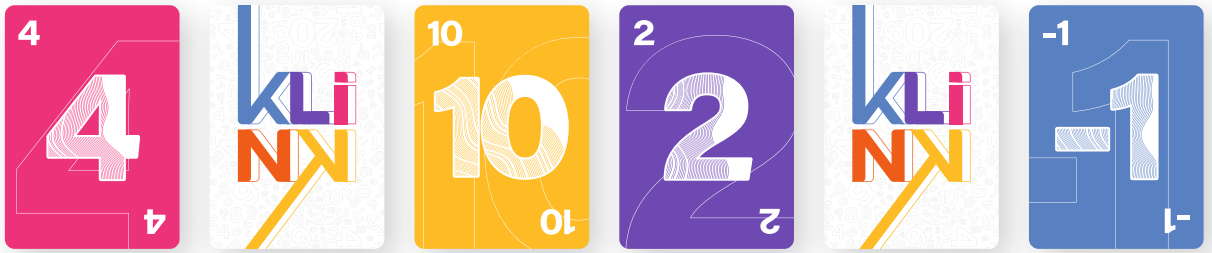
Wenn du Karten für deine Sammlung behältst, überprüfe, ob du jetzt **2 Karten mit gleichen Zahlen** hast. Wenn ja, wird der Doppel-Effekt ausgelöst und du drehst sie beide auf die verdeckte Seite. Am Ende der Runde haben alle verdeckten Karten in deiner Sammlung den Wert 0.

Tipp!
Mit dem Doppel-Effekt kannst du die Gesamtsumme deiner Sammlung reduzieren.



Deine Sammlung

Neue Karten, die du für deine Sammlung behältst



Deine Sammlung nach dem Doppel-Effekt

Beispiel: *Du hast 4 Karten in deiner Sammlung: 4, 5, 10 und 2. In deinem Spielzug entscheidest du, die zwei gezogenen Karten für deine Sammlung zu behalten. Sie haben die Werte 5 und –1. Da du zwei 5er-Karten hast, wird der Doppel-Effekt ausgelöst und du drehst beide 5er auf die verdeckte Seite.*

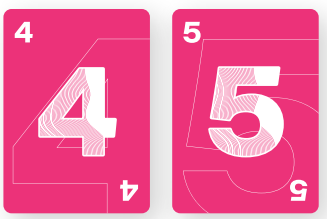
Hinweis!

Wenn du neue Karten für deine Sammlung behältst und anschließend 3 Karten mit gleichen Zahlen hast, wird der Doppel-Effekt trotzdem nur für 2 von ihnen ausgelöst.

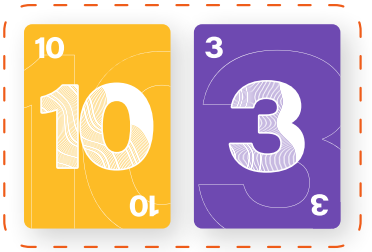
TRIADE

Tipp!
Spezialkarten sind sehr mächtig. Versuche also stets, eine Triade zu bilden.

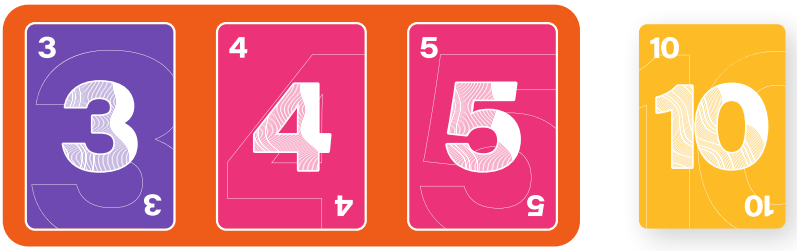
Nachdem du den Doppel-Effekt überprüft hast, überprüfe nun, ob du mit einer oder beiden behaltenen Karten eine Triade in deiner Sammlung bilden kannst. Eine Triade sind 3 Karten mit aufeinanderfolgenden Zahlen (z. B. –1, 0, 1). Kannst du eine Triade bilden, musst du eine ausliegende Spezialkarte verwenden. Anschließend legst du die Spezialkarte ab und ersetzt sie durch eine neue vom Stapel, sodass wieder 3 aufgedeckte Spezialkarten ausliegen. Geht der Stapel zur Neige, mische die abgelegten Spezialkarten und bilde einen neuen Stapel.



Deine Sammlung



Neue Karten, die du für deine Sammlung behältst



Triade

Beispiel: *Du behältst zwei Karten (10 und 3) für deine Sammlung. Nun kannst du mit 3, 4 und 5 eine Triade bilden. Als Belohnung suchst du dir eine der ausliegenden Spezialkarten aus. Du musst sie sofort verwenden.*

Hinweis!
Du kannst nur **1** Spezialkarte pro Spielzug verwenden (auch wenn du mit deinen Karten mehrere Triaden bilden könntest) und nur, nachdem du neue Zahlenkarten für deine Sammlung **behalten** hast.

Nachdem eine Spezialkarte verwendet wurde, überprüfen **alle**, ob die Karten in ihrer Sammlung den **Doppel-Effekt** auslösen.

ENDE DER RUNDE

Die Runde endet, sobald jemand 10 oder mehr Karten in seiner Sammlung hat (einschließlich verdeckter Karten).

Nun zählen alle ihre Punkte, indem sie die Werte der aufgedeckten Karten in ihrer Sammlung addieren.

Zur Erinnerung!
Verdeckte Karten in deiner Sammlung zählen zu den 10 Karten, welche die Runde beenden. Ihr Wert zählt aber als 0.

Wer die meisten Karten in seiner Sammlung hat (einschließlich verdeckter Karten), **subtrahiert** 10 Punkte von seiner Gesamtsumme. Wer die wenigsten Karten, aber mindestens 1 Karte, in seiner Sammlung hat (einschließlich verdeckter Karten), **addiert** 10 Punkte zu seiner Gesamtsumme. Haben mehrere Personen die meisten/wenigsten Karten, subtrahieren bzw. addieren sie alle 10 Punkte zu ihrer Gesamtsumme. **Hinweis:** Wer am Ende der Runde keine Karten vor sich hat, erhält 0 Punkte.

Notiert eure Gesamtsummen auf dem Wertungsblock.

Überprüft nun, ob das Ende des Spiels erreicht ist (siehe unten). Wenn nicht, mischt alle Zahlenkarten und Spezialkarten neu und spielt eine weitere Runde (siehe *Spielaufbau*). Wer die letzte Runde mit den meisten Punkten beendet hat, beginnt die neue Runde.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn am Ende einer Runde eine Person mindestens 77 Punkte hat. Es gewinnt, wer insgesamt die wenigsten Punkte gesammelt hat. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Ihr könnt auch ein anderes Punktelimit festlegen, z. B. 100 Punkte.

Der Autor dankt:

Meiner Frau Charlotte, meinen Kindern und den Kunden von Ready Steady Roll, die mir beim Testen des Spiels geholfen haben.

Studio Rebel dankt der Testgruppe Roboty Planszowe: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj, Bartosz Wyrwał.

Autor: Darell Cannon
Grafische Gestaltung: Damian Syta
DTP: Agata Knajdek
Entwicklung: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak
Projektkoordination: Sławek Gacal

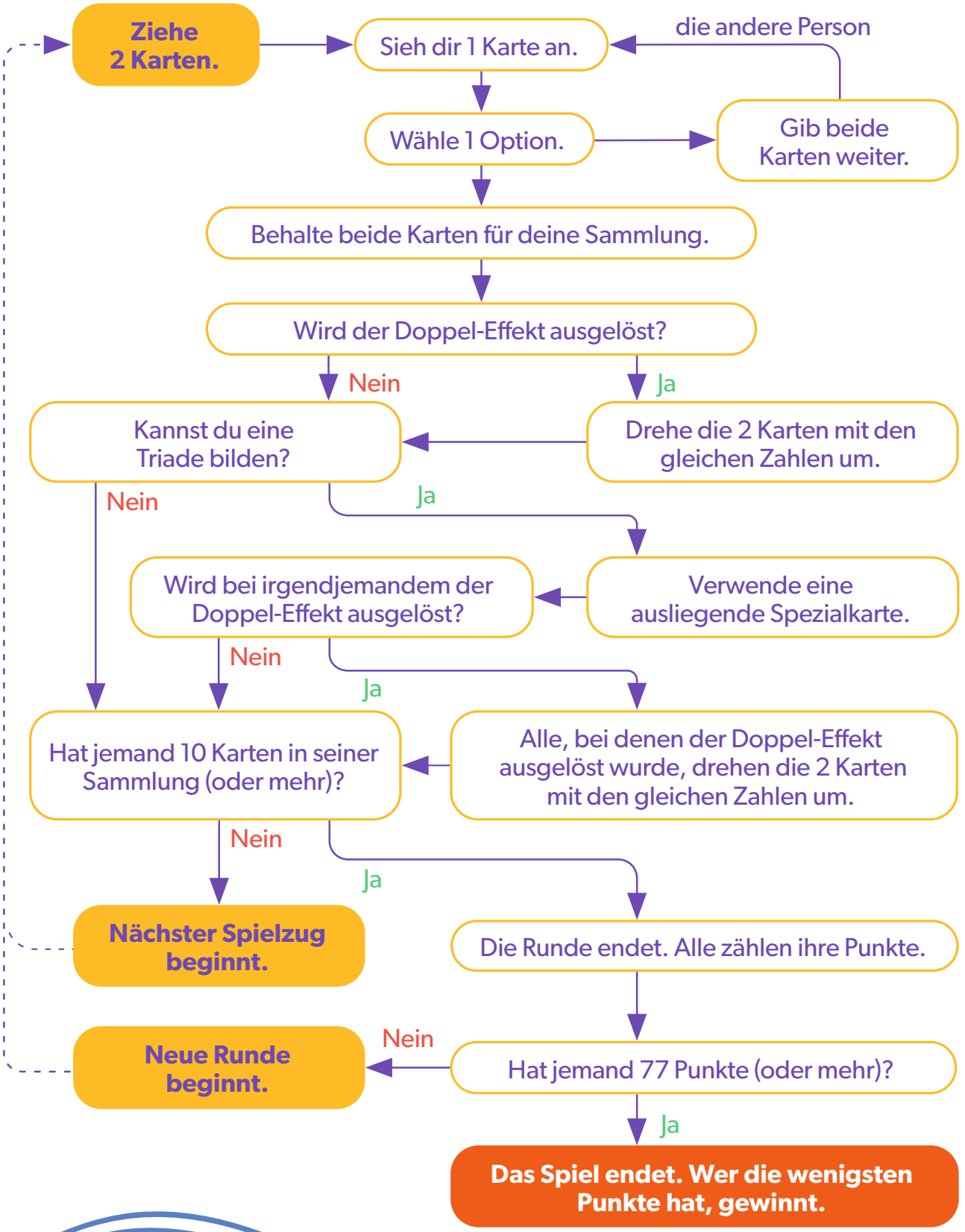
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Übersetzung: Susanne Kraft
Lektorat: Veronika Stallmann, Franziska Wolf
Grafische Bearbeitung: Monika Planeta

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polen
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

rebel STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu


Ziehe 2 Karten.
Sieh dir 1 Karte an.
die andere Person
Wähle 1 Option.
Gib beide Karten weiter.
Behalte beide Karten für deine Sammlung.
Wird der Doppel-Effekt ausgelöst?
Nein
Ja
Kannst du eine Triade bilden?
Drehe die 2 Karten mit den gleichen Zahlen um.
Nein
Ja
Wird bei irgendjemandem der Doppel-Effekt ausgelöst?
Verwende eine ausliegende Spezialkarte.
Nein
Ja
Hat jemand 10 Karten in seiner Sammlung (oder mehr)?
Alle, bei denen der Doppel-Effekt ausgelöst wurde, drehen die 2 Karten mit den gleichen Zahlen um.
Nein
Ja
Nächster Spielzug beginnt.
Die Runde endet. Alle zählen ihre Punkte.
Neue Runde beginnt.
Nein
Hat jemand 77 Punkte (oder mehr)?
Ja
Das Spiel endet. Wer die wenigsten Punkte hat, gewinnt.