

Klink consiste en crear una colección de cartas con valores diferentes, tanto bajos como altos. El objetivo es conseguir la colección de cartas con el valor total más bajo posible.

CONTENIDO

- 63 cartas de Número (con valores desde el -5 al +20)
- 12 cartas de Habilidad especial
- Reglamento
- Marcador



Cada carta tiene su propio valor específico. Cuanto más bajo sea, mejor.



PREPARACIÓN DE UNA RONDA

- Barajad todas las cartas de Número y colocadlas en un mazo bocabajo en el centro de la mesa.
- Barajad todas las cartas de Habilidad especial y colocadlas en un mazo bocabajo en el centro de la mesa.
- Revelad 3 cartas de Habilidad especial y colocadlas de tal forma que todos los participantes podáis verlas bien.
- Entregadle el marcador a la persona que mejor caligrafía y cálculo mental tenga.



¡Ya podéis empezar a jugar!

CÓMO JUGAR

La última persona que haya contado hasta 100 empieza a jugar (otra alternativa es que empiece la persona más joven). La partida se divide en rondas con un recuento de puntos al final de cada una de ellas. A su vez, cada una de estas rondas consta de diversos turnos, concretamente hasta que uno de vosotros consiga hacerse con 10 cartas, bocarriba o bocabajo. Cuando esto sucede, la ronda se da por finalizada.

EN TU TURNO:

- Toma las 2 cartas superiores del mazo de cartas de Número y, **sin mirarlas**, colócalas bocabajo delante de ti.

- Elige **1** y mira su valor sin que los demás participantes lo vean.

RECUERDA:
Si miras ambas cartas, debes quedártelas obligatoriamente en tu colección de cartas.

- Después de mirar **1** de las 2 cartas, debes decidir:

A. Guardar las 2 cartas en tu colección.

Si guardas las 2 cartas en tu colección, dales la vuelta y déjalas bocarriba delante de ti. Después, comprueba si alguna de las cartas de tu colección cumple el efecto Reinicio y, posteriormente, si puedes formar una escalera.

B. Pasar las 2 cartas a otro participante.

Si pasas las 2 cartas a otro participante, elige a cualquier persona a la que todavía no se le hayan pasado las cartas. Una vez elegida, pásale las 2 cartas **bocabajo**. Esta persona debe entonces mirar 1 de las 2 cartas y **debe** decidir si se las guarda o si también se las pasa a otra persona.

Continuad así hasta que un participante decida quedarse las cartas para su colección o hasta que las cartas lleguen a manos de alguien que **no pueda** pasarlas porque todos los demás participantes ya habéis mirado las cartas. En ese caso, esta persona está **obligada** a guardar las cartas en su colección.

NOTA:
Si un participante ya ha pasado las cartas durante este turno, nadie puede pasarle las cartas otra vez.

Terminar una ronda sin cartas significa que no ganas ningún punto. ¡Vigila siempre a tus oponentes!

La persona que guarda las cartas en su colección juega el siguiente turno.

RECUERDA:
Primero, comprueba el efecto Reinicio y luego las escaleras. ¡Siempre en este orden!

EFEECTO REINICIO

Después de guardar cartas en tu colección, si tienes **2 cartas con el mismo número**, es decir, con el mismo valor, se desencadena el efecto Reinicio. Para ello, dales la vuelta a las cartas afectadas y déjalas bocabajo. Hacer esto significa que al final de la ronda estas cartas cuentan como si tuvieran un valor de 0.

EFEECTO REINICIO
Una muy buena forma de disminuir el valor total de tu colección.



Ejemplo: el participante tiene 4 cartas con valores 4, 5, 10 y 2 en su colección. Durante su turno, decide guardar las 2 cartas, con valores 5 y -1, y añadirlas a su colección. Al hacerlo consigue tener 2 cartas con el mismo valor, por lo que se desencadena el efecto Reinicio. Para resolverlo, el participante da la vuelta a esas 2 cartas, de valor 5, y las deja bocabajo.

NOTA:
Si al guardar las cartas en tu colección consigues 3 cartas con el mismo valor, el efecto Reinicio solo afecta a 2 de ellas.

ESCALERA

Después de guardar las cartas en tu colección, si 1 o más de las cartas que has guardado hacen que tengas 3 cartas con valores consecutivos (por ejemplo, -1, 0, 1), habrás creado una escalera. Como recompensa, debes utilizar el efecto de 1 de las cartas de Habilidad especial que están bocarriba en el centro de la mesa. Después de utilizarla, descártala y revela una nueva, de tal forma que siempre haya 3 cartas de Habilidad especial bocarriba. Si el mazo de cartas de Habilidad especial se queda sin cartas, baraja el mazo de descartes y crea uno nuevo.

CREAR UNA ESCALERA

Te permite utilizar habilidades especiales muy poderosas.



Colección del participante

Nuevas cartas guardadas en la colección



Escalera

Ejemplo: al guardar las cartas de Número 10 y 3 en su colección, el participante consigue 3 cartas con los valores consecutivos 3, 4 y 5. Como recompensa, debe usar 1 de las habilidades especiales disponibles en el centro de la mesa.

NOTA:

Solo puedes utilizar una habilidad especial si **guardas** cartas de Número en tu colección, y solo **una vez** por turno (incluso si las cartas que guardas crean más de una escalera).

Después de utilizar una habilidad especial, si hay **2 cartas con el mismo valor** en la colección de cualquier participante, se desencadena el efecto Reinicio.

FIN DE LA RONDA

La ronda termina cuando uno o más de vosotros consigáis 10 cartas o más en vuestra colección (incluidas las cartas que estén bocabajo).

En ese momento, todos hacéis un recuento de vuestros puntos, para lo que tendréis que sumar los valores de todas las cartas que tengáis bocarriba en vuestra colección.

RECUERDA:

Las cartas que tengas bocabajo en tu colección sí cuentan para el límite de 10 cartas (o más), pero no añaden valor al recuento de puntos, ya que tienen un valor de 0.

Quien tenga más cartas en su colección (incluidas las cartas que estén bocabajo) **resta** 10 puntos al resultado de su recuento de puntos. Si 2 de vosotros estáis empatados con el mayor número de cartas, ambos restáis los 10 puntos a vuestro resultado. Quien o quienes tengan menos cartas en su colección, con un mínimo de 1 carta, ya sea bocarriba o bocabajo, **suman** 10 puntos al resultado de su recuento de puntos. **Nota:** al final de la ronda, si alguien no tiene cartas en su colección, recibe 0 puntos.

Id apuntando vuestros resultados en el marcador.

Por último, comprobad si la partida ha terminado. Si no, recuperad todas las cartas de Número y de Habilidad especial y empezad otra ronda. Preparadla tal y como se explica en Preparación de una ronda. Quien haya terminado con más puntos en esta ronda empieza la siguiente.

FIN DE LA PARTIDA

La partida termina si durante el recuento de puntos al final de una ronda uno de vosotros alcanza (o supera) los 77 puntos. En ese momento, gana la partida la persona que haya acumulado menos puntos. En caso de empate, la victoria se comparte.

Si queréis, podéis incrementar el número de puntos que marcan el fin de la partida, por ejemplo a 100 puntos.

UNAS PALABRAS DEL DISEÑADOR

Me gustaría darle las gracias a mi mujer, Charlotte, a mis hijos y a todos los clientes de Ready Steady Roll por ayudarme a probar el juego.

Studio Rebel quiere agradecer a todas las personas del grupo Roboty Planszowe por probar el juego: Arkadiusz Dymalski, Jakub Prazmowski, Jeremi Prazmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiala, Michał Długaj y Bartosz Wyrwał.

Diseño del juego: Darell Cannon
Diseño gráfico: Damian Syta
Edición: Agata Knajdek
Desarrollo del juego: Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk y Przemek Wojtkowiak
Gestión del proyecto: Sławek Gacal
Traducción: Paulina Gerding
Revisión y edición: Bryan Gerding
Traducción al español: Laura Castro Trullén
Revisión: Natalia Delgado Mendoza

rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

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



REGLAS

3-5 jugadores, 7+ años, 20' de duración