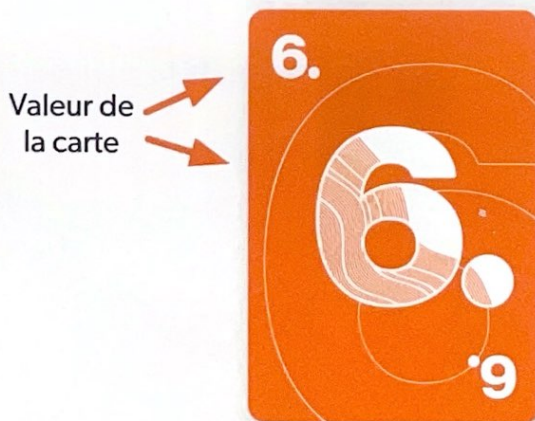


Dans « **Klink** », vous créez une collection de cartes de différentes valeurs. Pour amasser le moins de points possible et vous approprier la victoire, gardez les petites cartes et/ou tentez de former des combinaisons !

MATÉRIEL

- 63 cartes Numéro (d'une valeur de -5 à +20)
- 12 cartes Capacité spéciale
- feuillet de règles
- carnet de score



Chaque carte a une valeur spécifique : plus cette valeur est basse, plus la carte est puissante.

MISE EN PLACE D'UN ROUND

- A** Mélangez toutes les cartes Numéro et placez le paquet face cachée au centre de la table.
- B** Mélangez toutes les cartes Capacité spéciale et placez le paquet face cachée au centre de la table.
- C** Révélez 3 cartes Capacité spéciale et placez-les de telle sorte que tous les joueurs puissent les voir.
- D** Donnez une fiche de score au joueur ayant la plus belle écriture et/ou sachant le mieux compter.



Échangez 1 de vos cartes face visible contre 1 carte face visible de la collection d'un autre joueur.

Chaque joueur pioche 1 carte du paquet et l'ajoute face visible à sa collection.

Échangez votre carte ayant la valeur la plus élevée contre la carte ayant la valeur la plus faible de la collection d'un autre joueur.

Vous êtes prêts à jouer !

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir **compté jusqu'à 100** effectuera le premier tour (vous pouvez plutôt décider que le plus jeune commence). La partie se divise en rounds : les joueurs comptent les scores à la fin de chacun de ces derniers. Un round consiste en plusieurs tours et prend fin lorsqu'un joueur a collecté 10 cartes (face visible ou face cachée).

À VOTRE TOUR :

1. Prenez les 2 cartes du dessus du paquet Numéro et placez-les – **sans les regarder** – face cachée devant vous.

2. Choisissez-en **une** et regardez sa valeur sans la montrer aux autres joueurs.

ATTENTION !

Si vous regardez les 2 cartes, vous êtes obligé de les garder toutes deux dans votre collection.

3. Après avoir ainsi vu l'**une** des deux cartes, vous devez décider :

A. Soit de **garder** les 2 cartes dans votre collection.

Dans ce cas, vous retournez face visible les 2 cartes et les placez ainsi devant vous. Ensuite, vérifiez si les cartes de votre collection déclenchent un effet Paire éliminée, puis vérifiez si vous possédez une Triade.

B. Soit de **passer** les 2 cartes à un autre joueur.

Si vous passez les 2 cartes à un autre joueur, vous choisissez n'importe quel joueur à qui ces cartes n'ont pas encore été proposées, puis vous lui donnez les cartes **face cachée**. Ce joueur doit regarder une des cartes (de son choix). Il **doit** ensuite décider s'il veut garder les 2 cartes ou les passer à un autre joueur.

Continuez ainsi jusqu'à ce qu'un joueur garde les 2 cartes dans sa collection ou jusqu'à ce qu'elles soient passées à un joueur qui ne **peut pas** les passer (parce que tous les joueurs les ont déjà reçues). Dans ce cas, le joueur est **obligé** de garder les cartes dans sa collection.

REMARQUE

Si un joueur a déjà passé les cartes au cours de ce tour, personne ne peut les lui passer de nouveau.

Un joueur qui n'a pas de cartes à la fin d'un round ne marquera aucun point ! Le but étant de ne pas en obtenir, surveillez bien vos voisins...

C'est ensuite au tour du joueur qui a gardé les cartes dans sa collection.

ATTENTION !

Vous devez d'abord vérifier si l'effet Paire éliminée s'applique, puis vous pouvez vérifier si vous avez une Triade. Toujours dans cet ordre !

EFFET PAIRE ÉLIMINÉE

Après avoir gardé des cartes dans votre collection, si vous possédez **2 cartes ayant le même numéro** (la même valeur), l'effet Paire éliminée se déclenche. Vous retournez ces cartes face cachée. À la fin du round, ces cartes seront considérées comme ayant une valeur de 0.

EFFET PAIRE ÉLIMINÉE

Il s'agit d'un excellent moyen de faire baisser la valeur totale de votre collection.



Collection du joueur

Nouvelles cartes gardées dans la collection

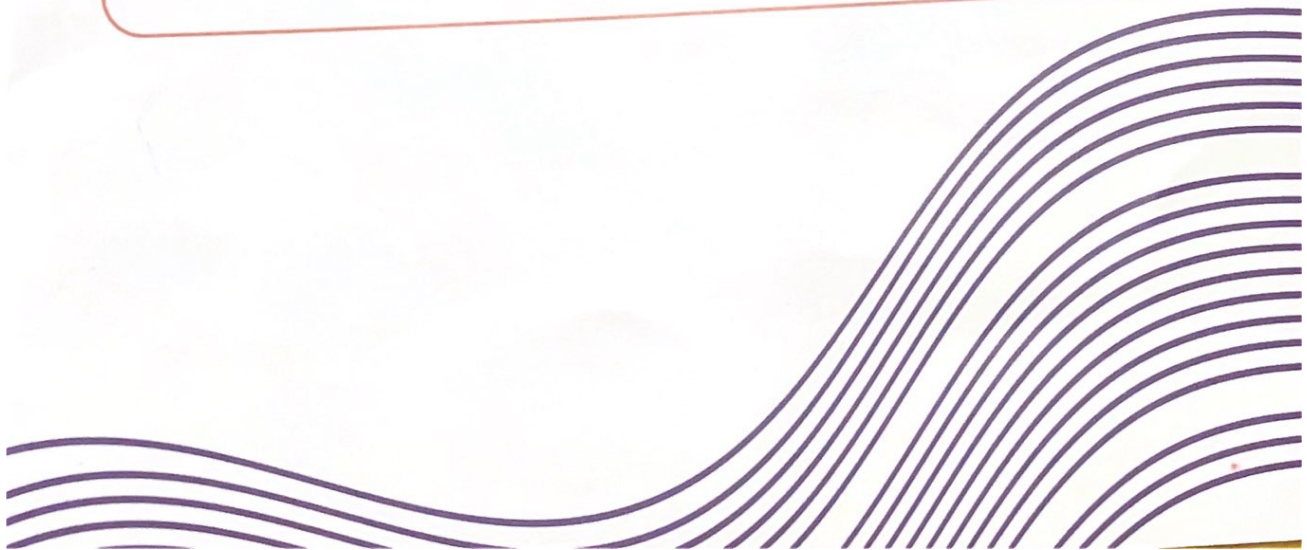


Collection du joueur après l'effet Paire éliminée

Exemple. Une joueuse dispose dans sa collection de 4 cartes, dont les valeurs sont 4, 5, 10 et 2. À son tour, elle décide d'ajouter les 2 cartes à sa collection : leurs valeurs sont 5 et -1. Comme elle dispose alors de 2 cartes de même valeur dans sa collection, l'effet Paire éliminée se déclenche et la joueuse retourne face cachée les deux cartes 5.

REMARQUE

Après avoir gardé des cartes dans votre collection, si vous possédez 3 cartes ayant la même valeur, l'effet Paire éliminée s'applique uniquement à 2 d'entre elles.



TRIADE

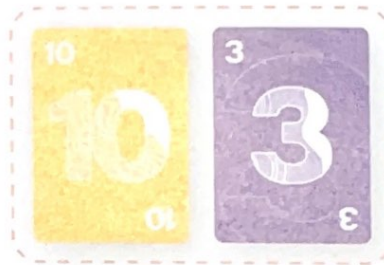
Après avoir gardé les cartes dans votre collection, si une ou plusieurs des cartes gardées vous permettent de posséder 3 cartes de valeurs consécutives (par ex., -1, 0 et 1), vous créez une Triade. Vous devez alors, en récompense, utiliser l'effet de l'une des cartes Capacité spéciale face visible. Après avoir utilisé la carte Capacité spéciale, défaussez-la et révélez-en une nouvelle, afin qu'il y ait toujours 3 cartes face visible. Si vous épuisez le paquet de cartes Capacité spéciale, mélangez la défausse et formez un nouveau paquet.

CRÉER UNE TRIADE

vous permet d'utiliser de puissantes capacités spéciales.



Collection du joueur



Nouvelles cartes gardées dans la collection



Triade

Exemple. Après avoir gardé les cartes 10 et 3 dans sa collection, une joueuse dispose de trois cartes aux valeurs consécutives : 3, 4 et 5. En récompense, elle doit utiliser l'une des capacités spéciales visibles.



REMARQUE

Vous ne pouvez utiliser une capacité spéciale qu'après avoir **gardé** des cartes numérotées dans votre collection, et uniquement **une fois** par tour (même si les cartes gardées permettent de créer plusieurs Triades).

Après avoir utilisé une capacité spéciale, si la collection d'un joueur comporte **2 cartes de même valeur**, l'effet Paire éliminée se déclenche.

FIN DU ROUND

Le round prend fin quand un ou plusieurs joueurs possèdent 10 cartes ou plus dans leur collection (en comptant les cartes face cachée).

Tous les joueurs calculent alors leur score, en faisant la somme des valeurs des cartes face visible de leur collection.



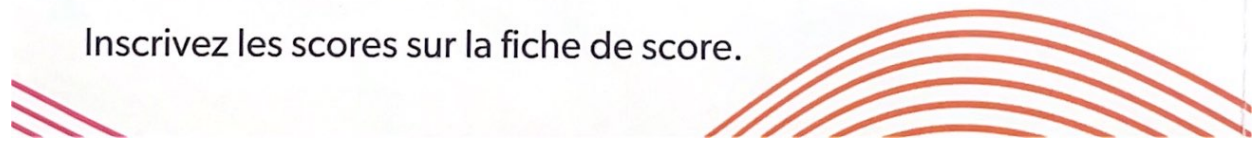
ATTENTION !

Les cartes face cachée comptent dans la limite de 10 (ou plus) cartes dans une collection, mais lors du calcul des scores, elles valent 0.

Le joueur possédant le plus de cartes Numéro dans sa collection (en comptant les cartes face cachée) **soustrait** 10 points de son résultat. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés soustraient 10 points de leur score. Le ou les joueurs qui possèdent le moins de cartes Numéro (mais au moins 1) dans leur collection (face visible ou cachée) **ajoutent** 10 points à leur score.

Remarque : à la fin du round, tout joueur n'ayant aucune carte devant lui reçoit 0 point.


Inscrivez les scores sur la fiche de score.



Vérifiez à présent si la partie prend fin. Dans le cas contraire, remélangez toutes les cartes Numéro et Capacité spéciale, puis commencez un nouveau round. Préparez-le comme indiqué dans la section « Mise en place d'un round ». Le joueur qui possède le plus de points à la fin d'un round devient le premier joueur du round suivant.

FIN DE LA PARTIE

Si, à la fin d'un round, un joueur atteint (ou dépasse) 77 points après le calcul des scores, la partie se termine. Le vainqueur est le joueur qui a accumulé le moins de points. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.



Si vous le souhaitez, vous pouvez augmenter la limite de points déclenchant la fin de partie (à 100 points par exemple).

NOTE DE L'AUTEUR

Je souhaite remercier mon épouse, Charlotte, ainsi que mes enfants, mais aussi les clients du Ready Steady Roll qui m'ont aidé à tester le jeu.

Studio Rebel tient à remercier le groupe de testeurs Roboty Planszowe : Arkadiusz Dymalski, Jakub Prażmowski, Jeremi Prażmowski, Jędrzej Modrzyński, Jarosław Piersiała, Michał Długaj et Bartosz Wyrwał.

Auteur : Darell Cannon
Conception graphique : Damian Syta
PAO : Agata Knajdek
Développement du jeu : Andrzej Olejarczyk, Michał Szewczyk, Przemek Wojtkowiak
Coordination du projet : Sławek Gacal

Adaptation française : Edge Studio

Traduction : Pauline Marcel
Relecture : Élodie Bosc et Pyrène Lasseube
Mise en page : Luis E. Sánchez



studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

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



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Distribué en France par Asmodee France, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Distribue au / Distributed in Canada par/by Asmodee Canada, 4001 F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion, Quebec, Canada, J7V 8P5. asmodee.fr

