Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

링코 LINKO

8세 이상 | 2-5명 | 20분

링코는 카드를 가능한 많이 내려놓는 게임입니다. 마쳤을 때 내려놓은 카드는 장당 1점, 손에 남아있는 카드는 장당 -1점입니다. 여기까지는 간단하죠? 다른 사람이 내려놓은 카드를 최대한 많이 가로채어 보세요. 가져온 카드를 게임이 끝나기 전에 자기 앞에 내려놓으면 점수가 됩니다. 하지만 끝날 때까지 들고 있으면 마이너스 점수를 얻겠지요. 누군가 손의 카드를 모두 내려놓으면 즉시 게임이 끝나고, 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

내용물

카드 109장 (1~13의 숫자 카드 각 8장씩 총 104장, 조커 'X' 카드 5장)

게임 준비

1. 카드를 잘 섞고, 모든 플레이어가 13장씩 나누어 갖습니다. 받은 카드는 다른 플레이어가 볼 수 없도록 손에 듭니다.
2. 남은 카드는 테이블 중앙에 쌓아 카드 더미를 만듭니다. 카드 더미 옆에는 버린 카드 더미를 둘 공간을 남겨둡니다. 카드 더미 가장 위의 카드 6장을 열어 카드 더미 오른쪽에 나란히 펼쳐 놓습니다.

4명이 플레이할 때의 예

플레이!

가장 나이가 어린 플레이어부터 시작하여 시계방향으로 진행합니다.
자기 차례가 되면 손에 든 카드 중에서 카드 한 장, 또는 같은 숫자의 카드 여러 장을 골라 앞면이 보이도록 자기 앞에 내려놓습니다. *(예시 1a 참조)*

예시 1a

유진은 손에서 7 카드 두 장을 다 내려놓거나,
6 카드 세 장을 다 내려놓을 수도 있습니다.
7 카드 두 장 중 한 장을 내려놓기로 합니다.

예시 1b

유진은 첫 라운드에서 7 카드 한 장을 내려놓고,
두 번째 라운드에서 6 카드 세 장과 조커,
세 번째 라운드에서 12 카드 두 장을 내려놓았습니다.

손 / 내려놓은 카드

이미 자기 앞에 카드가 있으면, 새로 내려놓는 카드를 그 위에 겹쳐 놓습니다. 카드를 내려놓을 때 이전에 있던 카드와 숫자나 장수가 일치할 필요는 전혀 없습니다. *(예시 1b 참조)*

카드를 내려놓은 다음, 다른 플레이어가 앞에 내려놓은 카드 중 가장 위의 카드들과 차례로 비교합니다. 다른 플레이어의 카드를 '가로채기!' 할 수 있는지 확인하세요. '가로채기!' 할 수 있는 카드가 없으면 자기 차례를 종료합니다.

가로채기!

"가로채기"는 다른 플레이어의 앞에 놓인 카드를 가로채는 것입니다. 현재 플레이어가 내려놓는 카드 혹은 카드 무리(A)를, 다른 플레이어들의 앞 가장 위에 놓인 카드 혹은 카드 무리(B)와 비교합니다. A와 B가 카드 장수가 같고, A가 B보다 숫자가 더 큰 경우 "가로채기"가 가능합니다. 대상이 여럿인 경우, 현재 플레이어를 기준으로 시계방향으로 돌아가며 "가로채기"를 실시합니다.

현재 플레이어는, 가로챈 카드 혹은 카드 무리를 어떻게 처리할 지 결정해야 합니다.

1. 현재 플레이어가 가로챈 카드를 가져간 경우
현재 플레이어는 가로챈 카드를 손에 더합니다. 가로채기를 당한 플레이어는 뺏긴 장수만큼 새 카드를 뽑아 손에 더합니다.

2. 현재 플레이어가 가로챈 카드를 가져가지 않을 경우
가로채기를 당한 플레이어는, 해당 카드를 도로 가져와 손에 더하거나, 이를 버린 카드 더미에 버린 후 같은 장수의 새 카드를 뽑아 손에 더합니다.

카드를 뽑아야 할 때에는, 카드 더미나 펼친 카드 중 어느 곳에서나 카드를 가져올 수 있습니다. 카드 더미와 펼친 카드 양 쪽에서 가져올 수도 있습니다. 뺏긴 수량만큼 카드를 다 가져온 다음, 펼친 카드가 6장이 되도록 카드 더미에서 카드를 더 열어 보충합니다. (카드 더미가 바닥나면 펼친 카드를 보충하지 않아도 됩니다.)

가로채기를 할 때는 현재 플레이어의 왼쪽에 앉은 플레이어부터 시계방향으로 다음 플레이어 앞에 내려놓은 카드를 살펴봅니다. 한 턴에 여러 플레이어의 카드를 '가로채기!' 할 수 있지만, 한 플레이어를 여러 번 '가로채기!' 할 수는 없습니다. 모든 플레이어의 내려놓은 카드를 살펴 '가로채기!'를 마치면 턴을 종료하고 다음 플레이어에게 차례가 넘어갑니다.

팁!

다른 플레이어의 카드를 '가로채기!' 하여 가로채는 것이 일반적으로 유리합니다.
다른 플레이어 앞에 내려놓은 카드가 적을수록 그 플레이어의 점수가 낮아지기 때문입니다.
또, 빼앗아 온 카드를 나중에 자기 앞에 내려놓으면 점수를 얻게 됩니다.

예시 2a : '가로채기!' 하기

유진이 12 카드 두 장을 내려놓고, 다른 플레이어의 카드 무더기를 살펴봅니다.
유진이 내려놓은 12 카드 두 장은..
(1) 범준의 3 보다 크지만, 카드 개수가 다르기 때문에 '가로채기!' 할 수 없습니다.
(2) 안석의 9 보다 크고, 카드 개수도 같기 때문에 '가로채기!' 할 수 있습니다.
유진이 안석의 9 카드를 '가로채기!' 합니다. 유진은 이 9 카드 두 장을 자기 손으로 가지고 오기로 합니다. 안석은 카드 두 장을 새로 뽑아야 합니다.
(3) 민주의 7 보다 크고, 카드 개수도 일치합니다.
유진이 민주의 7 카드를 '가로채기!' 합니다. 이번에는 유진이 7 카드를 원하지 않습니다. 민주는 이 7 카드 두 장을 손으로 가져올지, 버리고 새 카드 두 장을 가져올지 결정해야 합니다.

예시 2b: '가로채기!'하기

범준의 차례입니다. 범준은 13 카드 한 장을 내려놓고 민주의 5 카드를 '가로채기!' 합니다.(2) 범준의 13은 안석(1)의 카드나 유진(3)의 카드보다 숫자가 크지만, 카드 장수가 달라 '가로채기!' 할 수 없습니다.

조커 카드

조커 카드는 숫자 카드와 함께 사용할 수도 있고, 단독으로 사용할 수도 있습니다. 숫자 카드와 함께 사용할 때에는 같이 내려놓는 숫자 카드와 같은 숫자로 취급합니다. 조커 카드를 단독으로 사용하면 게임에서 가장 큰 숫자로 취급합니다.
예) 조커 카드 두 장으로 13 카드 두 장을 '가로채기!' 할 수 있습니다.

게임종료

누군가가 카드를 다 내려놓으면 그 순간 게임이 종료됩니다. 이 때에는 '가로채기!'도 하지 않습니다!
카드 더미와 펼친 카드가 모두 바닥나서 더 이상 새 카드를 뽑을 수 없을 때에도 게임이 종료됩니다. 따라서 누군가의 차례 중간에 갑자기 게임이 끝날 수도 있습니다.

점수 계산

게임이 종료되면 각 플레이어는 자신의 점수를 계산합니다.
- 자기 앞에 내려놓은 카드는 한 장에 1점입니다.
- 손에 들고 있는 카드는 각각 -1점입니다.

주의 : 카드에 적힌 숫자는 관계없이 몇 장인지만 계산합니다.

내려놓은 카드 개수에서 손에 든 카드의 개수를 빼면 점수가 됩니다.
동점인 경우에는 최고 점수를 얻은 모든 플레이어가 승리합니다.
게임을 여러 번 할 경우에는 각 게임에서 얻은 점수를 기록해 둡니다. 한 사람씩 돌아가며 시작 플레이어가 되어 인원수만큼(또는 미리 정한 횟수만큼) 플레이하고, 각 게임에서 얻은 점수를 합산합니다. 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다.

전략

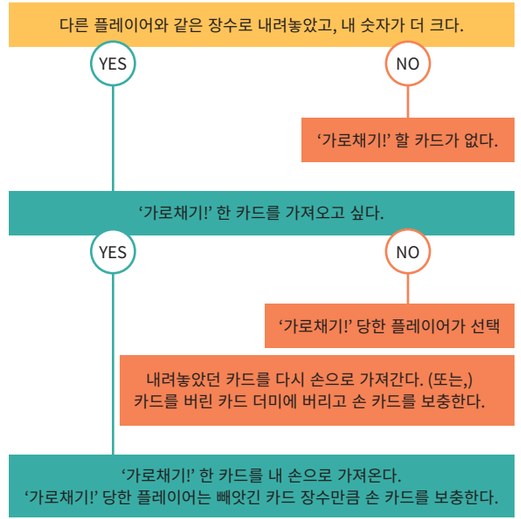
- 유인 전략
  '가로채기!' 당하기 쉬운 카드(예: 낮은 숫자의 카드 한 장)를 내려놓으면, 펼친 카드 중에서 더 좋은 카드를 뽑을 기회를 얻을 수 있습니다.
- 뭉치면 점수가 된다
  낮은 숫자의 카드는 대체로 모으기가 쉽습니다. 낮은 숫자의 카드 여러 장을 모아 한 번에 내려놓으면 쉽게 '가로채기!' 당하지 않습니다. 예컨대, 6장을 한 번에 내려놓으면 낮은 숫자여도 빼앗기지 않고 점수를 얻을 수 있습니다. 낮은 숫자의 카드도 똑같이 1점입니다.
- 막판 승부
  다른 플레이어의 손에 카드가 몇 장 남았는지 계속 주시하세요. 생각보다 빨리 게임이 끝날 수 있습니다! 게임이 끝나갈 때 '가로채기!' 한 카드를 손으로 가져오는 것은 가능한 피해야 합니다.

기억해두세요!

1. '가로채기!'는 선택사항이 아닙니다. 조건이 성립하면 반드시 '가로채기!' 해야 합니다.
2. 카드를 한 장만 내려놓아도 '가로채기!' 할 수 있습니다.
3. 첫 라운드부터 '가로채기!'가 시작됩니다. 두 번째 플레이어는 시작 플레이어가 내려놓은 카드를 빼앗아 올 수 있습니다.
4. 각 플레이어는 한 턴에 한 번만 카드를 내려놓을 수 있습니다.
5. 현재 플레이어만 '가로채기!' 할 수 있습니다.
6. 플레이어 앞에 내려 놓은 카드 중 가장 위에 있는 카드들만 '가로채기!' 대상입니다.
7. '가로채기!' 당한 카드는 현재 플레이어의 손이나, '가로채기!' 당한 플레이어의 손이나, 버린 카드 더미로 가야 합니다. 내려놓은 채 둘 수는 없습니다.

가로채기! 진행 순서

현재 플레이어는 자기 턴에 내려놓은 카드를 다른 사람들이 마지막으로 내려놓은 카드들과 비교합니다. 바로 왼쪽에 앉은 플레이어부터 시계 방향으로 한 명씩, 한 번씩만 비교합니다.



Wolfgang Kramer 와 Michael Kiesling 이 고안한 게임입니다.
Ans Kim 이 그림을 그렸습니다.
(주)게임올로지와 보드엠이 함께 출판하였습니다. www.opennplay.com | www.boardm.co.kr