

# LINQ

Deux espions ont connaissance d'un mot en commun et doivent se retrouver. Mais attention, les autres joueurs vont tenter de les démasquer. Chaque joueur va écrire deux mots, trouvez-vous lesquels sont liés ?

- Allo agent Bill ?

- J'écoute

- Votre mot de passe est "Chaise".

- J'écoute

- Trouvez l'espion qui fait équipe avec vous.

- J'écoute

- Mais soyez discret...

- Boom !



## RÈGLES

## Mise en place

Prenez les carnets correspondant au nombre de joueurs.



*Exemple : à 6 joueurs prenez tous les carnets avec inscrit 4+,5+ et 6+, laissez les carnets avec inscrit 7+ et 8.*

Chaque joueur prend un de ces carnets (1) et le place devant lui.

Un premier joueur est désigné aléatoirement, il prend le feutre (2) et la "Technologie américaine" (3). Il tourne les roues de la "Technologie américaine" sans les regarder jusqu'à ce que l'un des autres joueurs lui dise "Stop". Il énonce alors à voix haute le numéro visible et la pose au centre de la table.

*Exemple : Le numéro tiré au sort lors de cette manche est 15.*

## Découverte de son rôle

**Important : Linq est un jeu à identité secrète, ne dévoilez jamais votre rôle.**

Ouvrez votre carnet à la page correspondant au nombre de joueurs et prenez connaissance de votre rôle.

**Vous êtes un Espion...**

si le numéro tiré au sort indique un mot de passe dans votre carnet. Lisez secrètement le mot de passe qui vous relie à l'autre Espion. Votre rôle sera de trouver qui est votre coéquipier.

- 8 joueurs -		
1 Oie	31 Vélo	66 Porte
3 Robot	39 Chiffre	67 Plage
4 Animal	40 Animal	68 Dessin
7 Arme	43 Bouche	71 Palmier
8 Orange	48 Chute	74 Village
9 Prime	49 Absente	77 Modèle
10 Basket	54 Rue	98 Cadenas

**Vous êtes un Innocent...**

si le numéro tiré au sort ne figure pas sur votre carnet, votre rôle sera de démasquer les deux Espions.

Remarque : Pour des parties à 7 ou 8 joueurs, voir la règle spéciale de l'Index page X.



Refermez ensuite votre carnet et placez-le devant vous à l'horizontale.

## Phase de code

À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun écrit un mot sur son carnet et le prononce à voix haute, puis passe le feutre à son voisin de gauche.

### Quel mot écrire ?

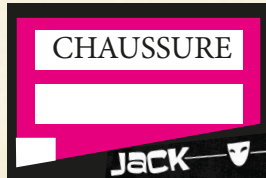
#### Si vous êtes un Espion

Écrivez un mot en rapport avec le mot de passe afin d'être trouvé par l'autre Espion. Attention à ne pas être trop clair pour ne pas vous faire démasquer par les Innocents.



#### Vous êtes un Innocent

Écrivez n'importe quel mot qui vous passe par la tête. Il est intéressant d'écrire des mots en rapport avec les mots déjà écrits pour tenter de semer le trouble parmi les Espions.



*Exemple ci-contre : Alexia est espionne (le mot de passe est "Chaise"), elle commence et écrit le mot "Pied" car une chaise a des pieds mais cela reste un indice discret. Bill est innocent, il joue après Alexia, il écrit le mot "Chaussure".*

À tour de rôle, en commençant par le premier joueur, chacun écrit un second mot sur son carnet, le prononce à voix haute, puis passe le feutre à son voisin de gauche.

### Remarques :

- Si vous êtes Innocent et premier joueur, alors écrivez un mot au hasard comme si de rien n'était.
- À chaque tour, on ne peut écrire qu'un mot, pas plus.
- Les mots composés reliés par un tiret sont autorisés.
- Les noms propres sont autorisés.
- Un espion ne peut jamais écrire le mot de passe sur son carnet.

Une fois que chaque joueur a écrit ses deux mots sur son carnet, on passe à la phase vote.

## Phase de vote

**Important : Lors de la phase de Vote, les joueurs n'ont pas le droit de discuter entre eux pour donner leur avis ou demander conseil.**

### Si vous êtes un Espion

Trouvez qui est Espion avec vous, c'est-à-dire qui selon vous a écrit les mots le plus en rapport avec le mot de passe.

### Si vous êtes un Innocent

Trouvez qui sont les deux Espions, c'est-à-dire quels sont les deux joueurs qui ont écrit des mots ayant un rapport dissimulé entre eux.

Dès qu'un joueur pense avoir trouvé son coéquipier (s'il est Espion) ou les deux Espions (s'il est Innocent), il lève les deux mains.

Exemple : Qui sont les deux espions ?



Dès que tous les joueurs ont levé les deux mains, faites un décompte jusqu'à trois. À trois :

### Si vous êtes un Espion

Pointez-vous vous-même ainsi que le joueur que vous pensez être votre coéquipier.

### Si vous êtes un Innocent

Pointez les deux joueurs que vous pensez être les deux Espions.

## Décompte des points & nouvelle manche

### Si vous êtes un Innocent

- Vous marquez 2 points si vous avez trouvé les deux Espions.
- Vous marquez 1 point si aucun Innocent n'a trouvé les deux Espions et que les deux Espions ne se sont pas trouvés (les Innocents n'ont pas trouvé les Espions mais ils ont fait échouer leur mission).

### Si vous êtes un Espion

Vous marquez 2 points si vous avez trouvé votre coéquipier et que votre coéquipier vous a trouvé tandis qu'aucun Innocent n'a trouvé les deux Espions.

Effacez tous les mots écrits sur les carnets. Le joueur à la gauche du premier joueur devient le nouveau premier joueur et tire un nouveau numéro avec la "Technologie américaine", la nouvelle manche se déroule ensuite comme la précédente.

## Fin de partie

Le premier joueur à avoir remporté 3 points ou plus remporte la partie !

### Foire aux questions :

- Si un Innocent a trouvé seulement un des deux Espions, cela n'a aucune incidence (cela n'empêche pas les Espions de marquer 2 points s'ils se sont trouvés).
- Si seulement un des deux Espions a trouvé son coéquipier, les Espions ne marquent aucun point.
- Si plusieurs joueurs ont remporté 3 points ou plus, ils partagent la victoire.



À SAVOIR : Vous pouvez inscrire votre score au dos de votre carnet à l'aide du feutre.



## L'Indice, règle spéciale pour 7 et 8 joueurs

À 7 et 8 joueurs, cela peut devenir compliqué de démasquer les deux Espions parmi tous les autres joueurs. Chaque Innocent va donc disposer d'un Indice...

### Si vous êtes un Innocent

Le numéro tiré au sort au début de la manche indique le nom d'un personnage dans la colonne Indice de votre carnet. Cela vous permet de savoir que le joueur ayant le carnet de ce personnage est Innocent.

Indices																							
2	5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71
3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72
4	7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73
5	8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74
6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75
7	10	13	16	19	22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	76
8	11	14	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74	77
9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78
10	13	16	19	22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	76	79
11	14	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74	77	80
12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81
13	16	19	22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	76	79	82
14	17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74	77	80	83
15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84
16	19	22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	76	79	82	85
17	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74	77	80	83	86
18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87
19	22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	76	79	82	85	88
20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74	77	80	83	86	89
21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87	90
22	25	28	31	34	37	40	43	46	49	52	55	58	61	64	67	70	73	76	79	82	85	88	91
23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53	56	59	62	65	68	71	74	77	80	83	86	89	92
24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72	75	78	81	84	87	90	93

*Exemple : Dans une partie à 7 joueurs, le numéro 84 est tiré. Alexia est innocente, dans la colonne Indice devant le numéro 84, le nom est Bill. Alexia sait ainsi que le joueur avec le carnet Bill est également un Innocent.*

Remarque : Il est bien sûr interdit de dévoiler aux autres joueurs votre Indice.

## Variante : Chef.fe de mission

Pour pimenter encore un peu plus vos parties, rien ne vaut un chef de mission avec sa règle spéciale liée à son caractère ou son histoire... Bonne chance !

Avant de commencer une manche, le premier joueur est désigné « chef de mission », il ouvre son carnet à la première page et lit aux autres joueurs son nom, sa description et sa contrainte. Cette contrainte sera imposée à tous les joueurs pour cette partie.

Durant cette manche, lorsque les joueurs vont écrire leurs deux mots, ils devront donc tous obligatoirement respecter la contrainte d'écriture du "Chef de mission".

*Exemple : Si le chef de mission est Pedro Peligroso, chaque joueur devra écrire deux mots "dangereux".*



À la manche suivante, le premier joueur changera et la contrainte également !

## Variante 3 joueurs

### Installation

À 3 joueurs, prenez les carnets 4+, chaque joueur prend un de ces carnets et le place devant lui. Un carnet sera donc non utilisé, placez-le sur le côté. Le déroulement du jeu est le même à cette différence près :

### Lors de la phase vote

#### Si vous êtes un Espion

Pointez vous vous-même et le joueur que vous pensez être votre coéquipier. Si vous pensez qu'aucun des deux autres joueurs n'est votre coéquipier, pointez vous vous-même et le carnet non utilisé.

#### Si vous êtes un Innocent

Pointez les deux joueurs que vous pensez être les deux Espions. Si vous pensez qu'un seul des joueurs est un Espion, pointez ce joueur et le carnet non utilisé.

### Conseil :

Si vous êtes Innocent et que vous pensez qu'il n'y a qu'un seul Espion lors d'une manche (c'est-à-dire que l'autre Espion est le carnet non utilisé), observez quel joueur a écrit les mots les moins en lien avec les autres... C'est sans doute lui l'Espion !

## Crédits

Auteurs : Nielsen, Meyer, Hermier

Illustrateur : Stéphane Escapa