

Variantes

À tester uniquement quand vous maîtrisez bien le jeu.

Variante pour 7 ou 8 : Chassé-Croisé

Au lieu de prendre 2 cartes espions, prenez en 4. Vous aurez donc deux couples d'espions totalement indépendants.

Deux fois plus de chances d'être espion et avec deux mots de passe différents : encore moins simple d'être discret pour les espions ...

Le jeu se déroule normalement sauf pour le comptage des points :

- Comptez séparément pour chaque couple d'espions,
- Si un espion désigne un espion de l'autre couple il perd un point mais ne le donne pas à l'espion désigné : le point perdu retourne à la banque.

Variante silencieuse

Au lieu de dire chacun deux mots, chaque joueur fait un petit mime de 5 secondes environ.

On fait deux tours de table, au deuxième chacun refait son mime pour que tout le monde mémorise bien qui a fait quoi.

Le reste du jeu de déroule normalement.

Etoile
Galet Plage
Bouquin Barbecue
Vacances Bœuf
Coquille

à propos des auteurs

Erik Nielsen est propriétaire de la société de production McNulty Nielsen Inc. et vit à Hollywood en Californie avec sa femme Mellisa. Ses hobbies sont le golf, les voyages, et découvrir de nouveaux restaurants sympas. Linq est son premier jeu : Il en a eu l'idée dans sa voiture en rentrant à la maison après son travail. Linq a été publié pour la première fois aux états-unis en 2004.

Andrea Meyer est propriétaire de la société d'édition de jeux BeWitched-Spiele. Elle vit et travaille à Berlin. Ses hobbies sont le vélo, les voyages et passer du temps avec ses amis. Linq est son neuvième jeu. Elle a découvert la version initiale du jeu aux états-unis en 2005 et y a apporté d'importantes améliorations. Elle a publié la version allemande du jeu en 2007.

Illustration : David RAPHET.
PAO : Jean LAURENT.

Remerciements

L'éditeur tient à remercier tous ceux qui ont participé de près ou de loin à l'adaptation en français de ce jeu et notamment en français joueurs du Mercredi soir, les kalbarjots, l'équipe de la Protonight, la MAD, Rêves de Jeux et tous les nombreux testeurs et relecteurs !



Linq

Le jeu des espions qui jouent sur les mots.

Principe

Parmi les joueurs se trouvent deux espions qui ont rendez-vous, sans se connaître. Tous les autres joueurs sont des contre-espions chargés de les identifier. Les deux espions disposent du même mot de passe que les contre-espions ignorent. Chaque espion va devoir envoyer des messages suffisamment clairs pour être compris par son partenaire mais suffisamment discrets pour ne pas éveiller les soupçons.

Contenu de la boîte

- Un sachet de 50 jetons. Les jetons noirs valent 1 point, les oranges valent 5 points.
 - Deux paquets identiques de 55 cartes.
- Ne mélangez surtout pas les cartes ! Elles doivent rester dans le même ordre dans les deux paquets.**
- Il y a deux sortes de cartes :
- Les cartes « Espion » qui contiennent des mots de passe,
 - Les cartes « Contre-Espion » reconnaissables à leurs points d'interrogation.

Espion.

Contre Espion



La règle du jeu

- de 4 à 8 joueurs,
- de 10 à 110 ans,
- 30 minutes en moyenne.

Conseil :

pour une première partie, ne dépassez pas 6 joueurs.

↑
Vérifiez que les
2 cartes Espions
ont le même
numéro !

Mise en place

Prenez dans chaque paquet les 5 cartes « Contre-espion » qui sont sur le dessus et mettez-les de côté.
Mettez les jetons au milieu de la table.

ils forment la « banque ».

Donnez 3 points à chaque joueur. Vous pouvez jouer sans compter les points, juste pour le fun : dans ce cas ignorez simplement les phrases mentionnant les points.

Désignez le premier joueur, ce peut être, par exemple, le plus âgé ou celui qui connaît le mieux le jeu.

Il choisit un nombre entre 1 et 10 : ce sera le numéro du mot utilisé sur les cartes espions pour cette partie. Les mots numérotés de 1 à 5 sont plus simples et donc plus adaptés si vous jouez avec de jeunes joueurs ou des débutants. Les autres mots sur ces cartes seront ignorés.

Déroulement d'une manche :

Briefing

Piochez la carte du dessus de chacun des deux paquets. Elles sont normalement identiques : **vérifiez-le en regardant le numéro en haut à gauche de chaque carte.** Ajoutez des cartes « Contre-espion » pour avoir autant de cartes que le nombre de joueurs puis mélangez-les. Donnez une carte à chaque joueur qui en prend connaissance secrètement.

Action !

Vous allez ensuite faire deux tours de table. À chaque tour de table, chaque joueur, en commençant par celui désigné comme premier joueur, dit un mot. C'est grâce à ces mots que les espions vont essayer de se reconnaître et les contre-espions de les repérer ou de les bluffer. On peut dire n'importe quel mot (aussi loufoque soit-il) y compris un nom propre ou un verbe conjugué mais les espions n'ont pas le droit de dire le mot de passe lui-même, ni un mot qui le contient.

Lors du second tour de table, chaque joueur doit répéter le mot qu'il a dit au premier tour avant de dire son deuxième mot. N'importe qui peut à tout moment demander à un autre joueur de répéter son ou ses mots. Si vous êtes nombreux, il est conseillé de faire un tour de table récapitulatif où chacun répète ses deux mots.

Débriefing

Une fois les deux tours de table passés : tous les joueurs lèvent les deux mains, comptent ensemble jusqu'à 3, puis désignent simultanément, en les pointant du doigt, les deux personnes qu'ils pensent être les espions. (Si je suis espion, je me désigne d'une main et mon partenaire de l'autre).

On procède ensuite au **décompte :**

1 - Par équipe :

- Si les deux espions se sont trouvés mutuellement, chaque espion prend 3 points dans la banque.
- Si au moins un des deux espions s'est trompé, chaque contre-espion prend un point dans la banque.

2 - Pénalités pour les espions pas assez discrets :

- Chaque espion qui a désigné à tort un contre-espion doit lui donner un point.
- Chaque contre-espion qui a désigné les deux espions leur prend un point à chacun.

3 - Bonus pour les meilleurs contre-espions :

Tous les contre-espions qui ont correctement identifié les deux espions peuvent essayer de deviner le mot de passe (une seule proposition chacun, s'il y a plusieurs joueurs dans ce cas ils peuvent donner leur idée à l'oreille de leur voisin pour ne pas s'influencer mutuellement). Ceux qui ont deviné le mot exact prennent un point dans la banque.

Si un joueur doit donner plus de points qu'il n'en possède, il prend à la banque ce qu'il lui manque pour honorer ses dettes.
Si la banque ne contient pas assez de points, chaque joueur donne 3 des siens (ou moins s'il n'en a pas 3) à la banque pour la renflouer.

Fin de la partie

Faites autant de manches qu'il y a de joueurs, le rôle de premier joueur se décalant, à chaque manche, d'un cran vers la gauche.
Celui qui a le plus de points à la fin de la partie l'emporte.
En cas d'ex-æquo c'est le joueur qui a été espion le plus souvent qui l'emporte.

