

LINGQ

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 : trouverez-vous lesquels sont liés ?

- Allo agent Bill ?

- J'écoute

- Votre mot de passe est "Marteau".

- 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 tourne les roues de la « Technologie américaine » 3 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 pose la « Technologie américaine » au centre de la table.

Note : n'oubliez pas de monter la « Technologie américaine » avant votre première partie.

- Découverte de son rôle -

Important : Linq est un jeu à identités secrètes, ne dévoilez jamais votre rôle.

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

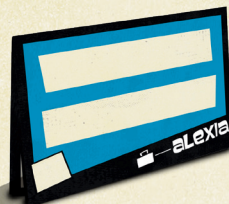
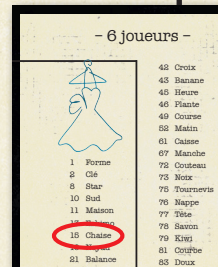
VOUS ÊTES UN ESPION...

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.

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'Indice page 10.



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

- Phase d'écriture -

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**.



SI VOUS ÊTES UN INNOCENT

Écrivez un 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**.



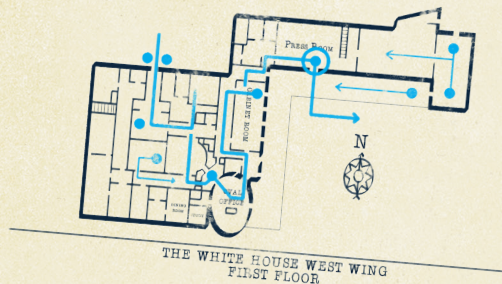
*Exemple : Alexia est **ESPIONNE** (le mot de passe est « Chaise »), elle commence et écrit le mot « Pied » car une chaise a des pieds mais cela reste un indice discret. Lola est **INNOCENTE**, elle joue après Alexia et écrit le mot « Chaussure ».*

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, au premier tour 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, ni un mot de la même famille.

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



- Phase de vote -

SI VOUS ÊTES UN ESPION

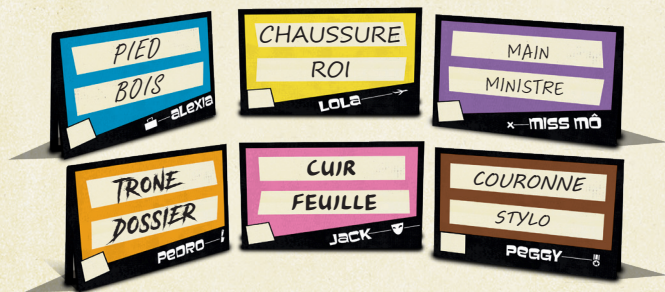
Trouvez qui est **ESPION** avec vous, c'est-à-dire qui selon vous a écrit les mots le plus en rapport avec le mot de passe.

SI VOUS ÊTES UN INNOCENT

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

Lors de la phase de vote, 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.

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.



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 -

Trois cas possibles

ESPIONS DÉMASQUÉS

Le ou les **INNOCENTS** qui ont trouvé les deux **ESPIONS** marquent 2 points (les autres **INNOCENTS** ne marquent aucun point).

SUCCÈS DES ESPIONS

Si aucun **INNOCENT** n'a trouvé les deux **ESPIONS** et que les deux **ESPIONS** se sont trouvés, chaque **ESPION** marque 2 points.

BROUILLAGE DES COMMUNICATIONS

Si aucun **INNOCENT** n'a trouvé les deux **ESPIONS** et que les deux **ESPIONS** ne se sont pas trouvés, tous les **INNOCENTS** marquent 1 point (car ils ont tout de même réussi à brouiller les pistes).

Exemple : Lola et Pedro étaient ESPIONS et ils se sont trouvés mais Jack, un des INNOCENTS, les a également trouvés tous les deux. Seul Jack marque des points (2).

PRÉCISIONS

Si un **INNOCENT** a trouvé seulement un des deux **ESPIONS**, cela n'a aucune incidence (il ne marque aucun point, et 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.



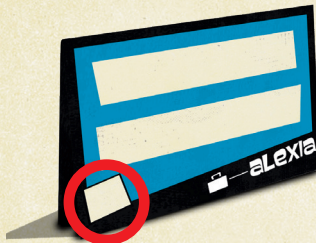
- Nouvelle manche -

& fin de partie

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.

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

Remarque : Si plusieurs joueurs ont remporté 3 points ou plus, ils partagent la victoire.



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 **section Indices** de votre carnet. Cela vous permet de savoir que le joueur ayant le carnet de ce personnage est **INNOCENT**.

- Indices -

0 Peggy	22 Miss Mò	42 Pedro	63 Jack	85 Miss Mò
1 Peggy	26 Miss Mò	43 Bill	64 Bill	86 Bill
3 Bill	27 Bill	45 Pedro	66 Bill	88 Peggy
4 Miss Mò	28 Bill	46 Peggy	68 Pedro	89 Bill
5 Peggy	29 Peggy	47 Pedro	69 Jack	90 Pedro
6 Bill	30 Pedro	48 Alexia	70 Peggy	91 Miss Mò
8 Jack	31 Peggy	50 Alexia	71 Bill	92 Bill
9 Pedro	33 Bill	51 Pedro	74 Peggy	93 Bill
10 Miss Mò	34 Jack	52 Jack	75 Bill	96 Pedro
12 Pedro	36 Bill	53 Bill	77 Pedro	97 Pedro
13 Miss Mò	37 Peggy	54 Alexia	78 Peggy	99 Jack
14 Miss Mò	38 Peggy	57 Peggy	79 Pedro	
19 Bill	39 Bill	59 Jack	80 Pedro	
20 Alexia	40 Peggy	61 Alexia	82 Bill	
21 Peggy	41 Alexia	62 Bill	84 Alexia	



*Exemple : Dans une partie à 7 joueurs, le numéro 66 est tiré. Lola est **INNOCENTE**, dans la section Indices le numéro 66 indique le nom **Bill**. Lola sait ainsi que **Bill** est également un **INNOCENT**.*

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

- Variante : Chef 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 manche.

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 ».

Contrainte pour tous
Dangereux

Exemples : Couteau,
Tigre, Maladie, Clou...

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 au centre de la table. Le déroulement du jeu est le même à cette différence près :

LORS DE LA PHASE DE 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 : Erik Nielsen, Andrea Meyer, Christophe Hermier

Illustrateur : Stéphane Escapa

Équipe OldChap : Paul-Adrien Tournier, Jean-Baptiste Fremaux, Thomas Luzurier, Antonin Boccara, Emma Perruchon