

LINX

1. COMPONENTS



15 Yellow tiles
(5 Rocks, 5 Scissors, 5 Paper)



15 Blue tiles
(5 Rocks, 5 Scissors, 5 Paper)



15 Pink tiles
(5 Rocks, 5 Scissors, 5 Paper)



15 Green tiles
(5 Rocks, 5 Scissors, 5 Paper)



Face up tiles
(front)



Face down tiles
(back)

4. GAMEPLAY

Choose the first player randomly. The player to the left of the first player will start the next round.

Players take turns clockwise.

On their turn, players either place a face up tile or place a face down tile.

If they can do neither, they Pass.

1. Place a Tile face up:

Each face up Tile must be placed adjacent to an already placed Tile (either orthogonally or diagonally).

Tiles may not extend beyond the range of a 5x5 grid (or a 4x4 grid if playing with 2 players).

If you place a Tile face up, you **draw 2 Tiles**.



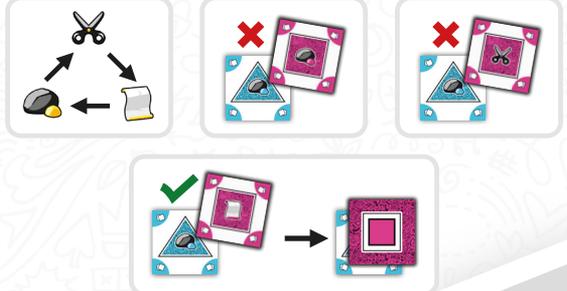
2. Place a Tile face down:

A Tile may be played face down on top of another Tile so long as it «beats» the covered Tile including yours.

Rock can cover Scissors. Scissors can cover Paper. Paper can cover Rock.

When playing a Tile face down, you **do not draw**.

Face down Tiles can never be covered.



3. Pass:

Only if a player cannot play or has run out of cards: they reveal their hand, and draws 2 Tiles.

2. SET-UP

Each player builds a draw pile (face down) of all of the Tiles of a single color.

Special Rule (3 players):

Place Tiles using the unplayed color as shown below (the example uses the pink Tiles). You therefore start with a pre-defined 3x3 grid to build upon:



Players start with a different number of Tiles in hand depending on their position in turn order:

- **2 Players:** First player — 3 Tiles. Second player — 4 Tiles.
- **3 Players:** First/second player — 2 Tiles.
Third player — 3 Tiles.
- **4 Players:** First/second player — 2 Tiles.
Third/Fourth player — 3 Tiles.

3. VICTORY

The game is played in rounds and each round scores 1 point. The first player to score 2 points wins the game.

You win the round when either:

- 3 aligned tiles of yours are face up, either orthogonally or diagonally:

example 1



- OR -

- 3 aligned tiles of yours are face down, either orthogonally or diagonally:

example 2



If, no player can place a tile anymore, then the winner is the player with the most visible tiles. Ties are won by players later in turn order.

TEAMPLAY

In this 4 players mode, 2 teams composed of the players sitting across will fight each other with the same rules as the original mode with the following variations:

The team scoring 2 victory points wins the game.

Each player can earn his team 1 point by aligning 3 tiles of his color.

If all the tiles are played, the team with the most visible tiles wins the point.

Ties go to the team that played second during the round.

Note:

During the game, the players cannot communicate, especially not on the tiles they hold or the play their partner ought to make.

CREDITS

Designers: Fabrice Puleo and Arnaud Charpentier

Art director and illustrations : Anthony Questel

Proofreading: Billy Chandler

Doodle background image: www.vecteezy.com

Thanks:

- **Fabrice** - A huge thank you to the Matagot team, who believed in my project from the outset. Big up Arnaud for his personal involvement - without him, LINX wouldn't be LINX! And, of course, thanks to my buddy Fabien Ganesh and all my playful friends Max, Kass, Benji, Fabrice, Yanick, le Clap, Valeriia, Aurélien, Sophie et Thomas...

And let's not forget Anthony for his superb illustrations.

- **Matagot team** - A huge thank you to Fabrice for this adventure.

Special thanks to beta testers:

To our families, the Bourdin, Simon, Tom, Cédric, François, Sylvain, Christian, Gavan, Friedemann, Moritz, Steve, Matt, Dale, Tony, Antoine, Bruno, Corentin and Matthias.



©2023 Matagot
161 Rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux
www.matagot.com

@EditionsMatagot



LINX



1. MATÉRIEL



15 tuiles jaunes

(5 Pierre, 5 Ciseaux, 5 Papier)



15 tuiles bleues

(5 Pierre, 5 Ciseaux, 5 Papier)



15 tuiles roses

(5 Pierre, 5 Ciseaux, 5 Papier)



15 tuiles vertes

(5 Pierre, 5 Ciseaux, 5 Papier)



face visible
(recto)



face cachée
(verso)

4. COMMENT JOUER ?

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur déterminé aléatoirement. Le joueur à gauche du premier joueur commencera la manche suivante. À votre tour, vous devez placer une tuile sur la grille, face cachée ou face visible. Si c'est impossible, passer votre tour.

1. Si vous placez une tuile face visible :

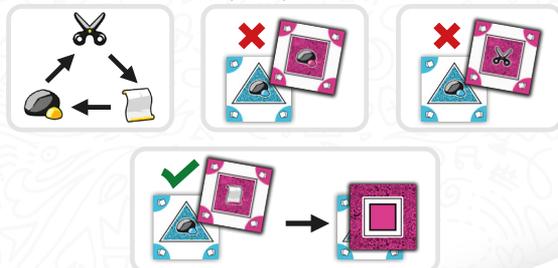
La tuile que vous placez doit être adjacente, orthogonalement ou diagonalement, à une autre tuile et doit respecter la construction d'un carré de 4x4 (à 2 joueurs) ou 5x5 (à 3 et 4 joueurs). Lorsque vous placez une tuile face visible, **piochez 2 tuiles** dans votre pile.

Les tuiles face visible peuvent toujours être recouvertes par des tuiles face cachée, qu'elles vous appartiennent ou non.



2. Si vous placez une tuile face cachée :

La tuile que vous placez doit obligatoirement recouvrir une tuile et la "battre" en respectant les règles classiques du Chi-foumi et de pierre, feuille, ciseaux ci-dessous. Vous pouvez recouvrir vos Tuiles. Lorsque vous placez une tuile face cachée **vous ne piochez pas** de tuiles à la fin de votre tour. Une tuile face cachée ne peut plus être recouverte.



3. Si vous passez votre tour :

Ceci n'est autorisé que si vous n'avez plus de tuiles ou que vous ne pouvez pas jouer : dévoilez votre main, puis piochez 2 nouvelles tuiles.

2. MISE EN PLACE

Récupérez les tuiles d'une couleur et empilez-les face cachée, à côté de vous.

Mise en place pour 3 joueurs :

Utilisez les tuiles de couleur non choisie et positionnez-les comme sur le dessin ci-dessous (dans l'exemple la couleur non choisie est le rose).



Chaque joueur commence avec un certain nombre de tuiles.

- **2 joueurs** : le premier joueur commence avec 3 tuiles et le second, avec 4 tuiles.
- **3 joueurs** : le premier et le second joueur commencent avec 2 tuiles et le dernier, avec 3 tuiles.
- **4 joueurs** : le premier et le second joueur commencent avec 2 tuiles et les deux derniers, avec 3 tuiles.

3. COMMENT GAGNER ?

Le jeu se joue en plusieurs manches, chaque manche rapportant 1 point. Le premier joueur ayant 2 points gagne la partie. Il existe deux conditions de victoire immédiate :

- Réussir un alignement orthogonal ou diagonal de 3 tuiles face visible à votre couleur :

exemple 1



- OU -

- Réussir un alignement orthogonal ou diagonal de 3 tuiles face cachée à votre couleur :

exemple 2



Si plus aucun joueur ne peut placer de tuiles, le vainqueur est celui qui a le plus de tuiles apparentes. Les égalités sont remportées par le dernier joueur selon l'ordre du tour.

JEU EN ÉQUIPES

Ce mode de jeu se jouant à 4 joueurs répartis en deux équipes (Nord/Sud contre Est/Ouest) suit les mêmes règles que le jeu classique avec les variations suivantes :

L'équipe atteignant 2 points de victoire remporte la partie. Chaque joueur peut faire gagner 1 point à son équipe en alignant 3 tuiles de sa couleur. Si toutes les tuiles sont jouées, l'équipe ayant le plus de tuiles apparentes au total gagne le point. Les égalités sont départagées en faveur de l'équipe ayant joué en second durant le tour.

Note :

Le jeu se déroule de la même manière qu'une partie à 4 joueur classique. Cependant, les joueurs n'ont pas le droit de communiquer les informations sur leurs mains ou indiquer un placement à leurs coéquipiers.

CRÉDITS

Auteurs : Fabrice Puleo

Direction artistique et illustrations : Anthony Questel

Traduction : Thomas Marrot

Image de fond «doodle» : www.vecteezy.com

Remerciements :

- **Fabrice** - Un immense merci à toute l'équipe de Matagot qui a cru dès le début à mon projet. Big up Arnaud pour son implication personnelle, sans lui LINX ne serait pas LINX et évidemment merci à mon poto Fabien Ganesh et tous mes amis ludiques Max, Kass, Benji, Fabrice, Yanick, le Clap, Valeriia, Aurélien, Sophie et Thomas...

Et sans oublier Anthony pour ses superbes illustrations.

- **L'équipe Matagot** - Un immense merci à Fabrice pour cette aventure.

Remerciement aux testeurs :

à nos familles, les Bourdin, Simon, Tom, Cédric, François, Sylvain, Christian, Gavan, Friedemann, Moritz, Steve, Matt, Dale, Tony, Antoine, Bruno, Corentin et Matthias.



©2023 Matagot
161 Rue Fernand Audeguil,
33000 Bordeaux
www.matagot.com

@EditionsMatagot

