Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité!

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com











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 boite

La boite du jeu contient :

- 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" qui n'ont qu'un point d'interrogation.





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 connait 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

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).

Debriefing

On procède ensuite au décompte :

- 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 :
 - o chaque contre-espion prend un point dans la banque
 - o chaque espion qui a désigné à tort un contre-espion doit lui donner un point.
- Chaque espion donne un point de son stock à chacun des contre-espions qui les a identifiés tous les deux.
- 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 ceux 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 n'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 d'un cran vers la gauche à chaque manche.

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.

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.

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 : Mimi, les joueurs du Mercredi soir, les kalbarjots, l'équipe de la Protonight, la MAD. Rèves de Jeux et tous les nombreux autres testeurs et relecteurs !

Variantes

Jeu à 3 : Le contre-espion qui s'ignorait

Prenez deux fois deux cartes espions.

Distribuez une carte à chaque joueur et défaussez la dernière carte sans la regarder.

Parmi les joueurs on en a donc deux qui ont le même mot et un autre qui est seul à avoir son mot : c'est lui le contre-espion "sans le savoir".

Le jeu fonctionne comme d'habitude à ceci près que les espions ne gagnent que deux points s'ils se trouvent mutuellement

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.

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. Cette variante est tout à fait cumulable avec les autres !

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 : trouverez-vous lesquels sont liés ?



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 • et le place devant lui.

Un premier joueur est désigné aléatoirement : il prend le feutre et 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 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.



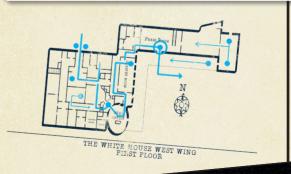
Exemple: Alexia est ESPIONNE (le mot de passe est « Chaise »), elle commence et écrit le mot « Pied » car une chaise a des pieds mais cela reste un indice discret. Lola est INNOCENTE, elle joue après Alexia et écrit le mot « Chaussure ».

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 <u>INNOCENT</u>.

,									
¦ o	Peggy	22	Miss Mô	42	Pedro	63	Jack	85	Miss Mô
11	Peggy	26	Miss Mô	43	Bill	64	Bill	86	Bill i
13	Bill	27	Bill	45	Pedro (66	Bill	88	Peggy
i 4	Miss Mô	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 Mô
! 8	Jack	31	Peggy	50	Alexia	71	Bill	92	Bill
9	Pedro	33	Bill	51	Pedro	74	Peggy	93	Bill
10	Miss Mô	34	Jack	52	Jack	75	Bill	96	Pedro
12	Pedro	36	Bill	53	Bill	77	Pedro	97	Pedro
113	Miss Mô	37	Peggy	54	Alexia	78	Peggy	99	Jack !
14	Miss Mô	38	Peggy	57	Peggy	79	Pedro		- 1
119	Bill	39	Bill	59	Jack	80	Pedro		i
20	Alexia	40	Peggy	61	Alexia	82	Bill		
i 21	Peggy	41	Alexia	62	Bill	84	Alexia	A	
'								K	

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 ».



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, pointezvous 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