



Emilien Alquier

Link City™

La règle

But du jeu

LINK CITY est un jeu d'ambiance **coopératif**, qui se joue en **6 tours**.

À chaque tour, une personne différente joue le rôle de la mairie.

Votre mission : agrandir la ville ! Mais... Serez-vous d'accord avec la mairie ?

Seule l'harmonie vous permettra de **connecter un maximum de lieux** pour réussir une ville unique et insolite qui rapporte plein de points !

Contenu



1 tuile **Mairie**



8 tuiles **Chantier**



57 tuiles **Lieu**



1 paravent **Mairie**



4 plots **Chantier**



6 tuiles **Bonus**

Mise en place

- Placez la tuile **Mairie** au centre de la table, puis autour de celle-ci **4 tuiles Lieu piochées au hasard.**



2 tuiles connectées par le côté permettent de compléter un arbre.
Les arbres sont vos points de victoire !

- Mélangez et empilez les **6 tuiles Bonus** à côté de la ville.



Pour les jeunes joueurs !

Les deux faces d'une tuile Lieu montrent **2 lieux différents**. Vous pouvez toujours choisir la face avec le lieu que vous comprenez le mieux.

- Désignez la personne qui joue le rôle de **la mairie** au **premier tour** !

La mairie place le paravent devant elle et pioche dans la boîte **3 nouvelles tuiles Lieu**, qu'elle **cache immédiatement** derrière son paravent.



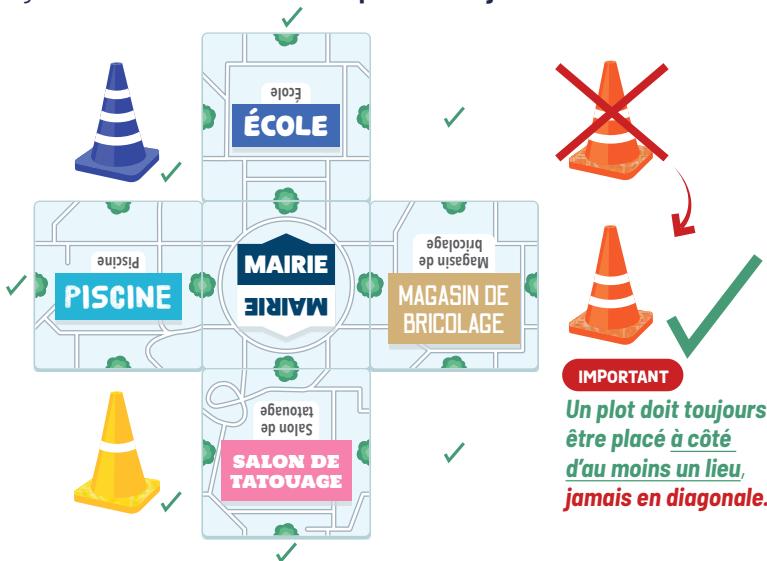
Elle récupère aussi derrière son paravent **3 tuiles Chantier** bleue, orange et jaune.



Déroulement d'un tour

1 La personne à gauche de la mairie est nommée **première adjointe** !

La première adjointe place les **3 plots** bleu, orange et jaune, à **3 différents endroits de son choix**, parmi ceux où la ville peut s'agrandir (✓).



IMPORTANT

Un plot doit toujours être placé à côté d'au moins un lieu, jamais en diagonale.

2 Derrière son paravent, la mairie relie en secret chaque endroit marqué par un plot à l'une des 3 nouvelles tuiles Lieu.

Elle utilise pour cela ses 3 tuiles Chantier.

La mairie réfléchit à des associations d'idée que les autres joueurs pourraient retrouver. Les lieux voisins des plots servent d'indices.

*Par exemple, la mairie pense ici, que le **marchand de glaces** irait bien à la place du **plot bleu**, car l'**école** et la **piscine** sont à côté.*



Les autres joueurs laissent la mairie faire ses choix sans l'influencer !

Dès que la mairie a fait ses choix, elle retourne uniquement les 3 tuiles Chantier puis retire le paravent.



3

Les autres joueurs récupèrent les 3 autres tuiles Chantier bleue, orange et jaune.

Ils débattent entre eux pour tenter de **retrouver les choix de la mairie** et placent **ensemble** leurs tuiles Chantier en face des 3 nouvelles tuiles Lieu.

La mairie laisse les autres joueurs discuter jusqu'à leur choix final sans intervenir !



À mon avis,
le stade est à l'extérieur,
à côté du magasin de
bricolage.

Pas sûr, car
le stade, c'est le sport
comme la piscine, et puis
les footballeurs aiment les
salons de tatouage !

Sauf que moi,
après un plouf, j'ai plus
envie d'aller au cinéma 3D
qu'au stade !

Si les autres joueurs ne
sont pas tous d'accord...
c'est la **première adjointe**
qui décide !

4

RÉSOLUTION ! La mairie dévoile les tuiles Chantier de son côté :

si les tuiles Chantier correspondent, la mairie remplace le plot par le nouveau lieu exactement au même endroit dans la ville.



si les tuiles Chantier sont différentes, la mairie place le nouveau lieu où elle veut autour de la ville, en le reliant uniquement en diagonale à au moins un autre lieu.



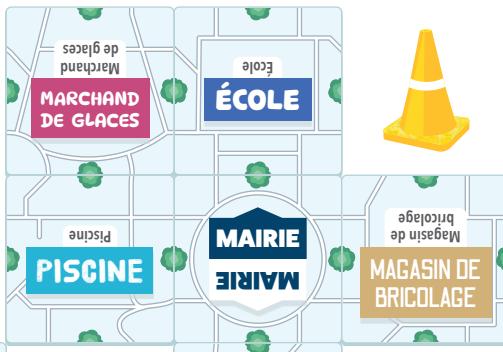
En connectant le marchand de glaces à l'école et à la piscine, 2 arbres sont complétés. Cela rapporte **2 points**.

Pas d'arbre complété avec le cinéma 3D, donc **0 point**.



Suite de la partie

Au tour suivant, la personne première adjointe du tour précédent prend **la mairie**. La personne à sa gauche devient alors **première adjointe** et place à nouveau les 3 plots.



Chaque tour se déroule comme le premier tour. Votre objectif : agrandir la ville en réussissant un max de connexions !



DÉBLOUEZ DES BONUS !



LE PLOT BLANC

Dès le premier tour qui se termine par un « **perfect** », soit un accord total entre la mairie et les autres joueurs, débloquez le plot blanc ! Vous jouerez ainsi **tous les tours suivants** avec **4 plots** et **4 nouveaux lieux**.



LES LIEUX BONUS

À chaque tour qui se termine par un « **perfect** », la mairie ajoute à la ville **le lieu Bonus du haut de la pile** pour créer encore plus de connexions ! Mais attention... **Vous ne pourrez plus construire dans l'axe de la zone de couleur** d'une tuile Bonus.

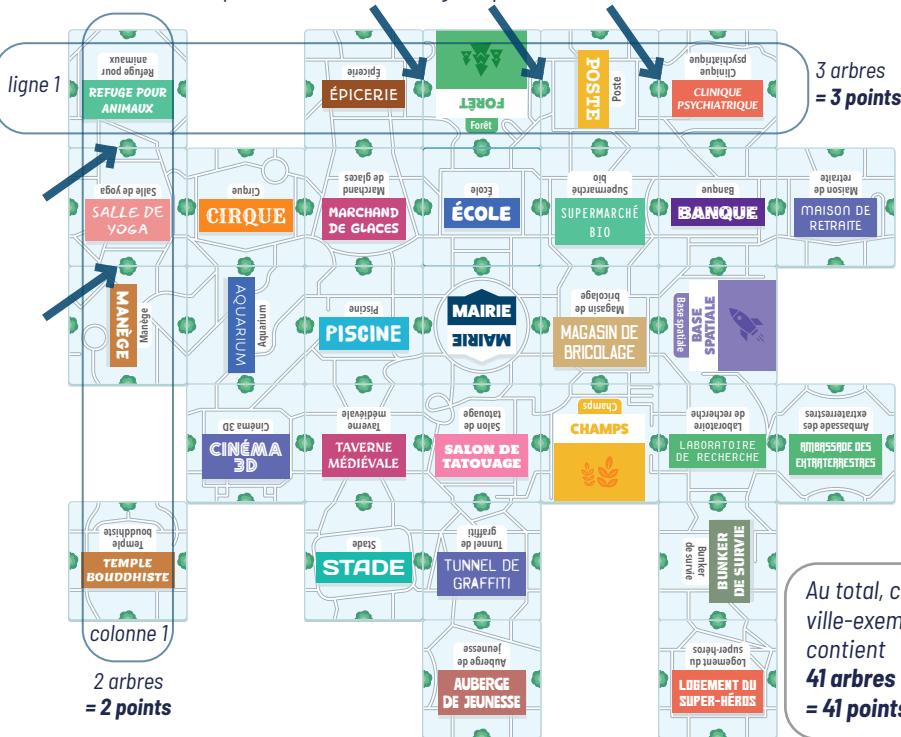


Fin de partie



La partie dure 6 tours. À l'issue du dernier tour, comptez tous les arbres complétés grâce aux connexions dans votre ville ! **1 arbre entier = 1 point.**

Conseil : comptez d'abord toutes les lignes, puis toutes les colonnes.



Bravo, votre ville est terminée ! Quel niveau avez-vous atteint ?

- de 30 points = Bienvenue à **Bizarre City...**

+ de 30 points = Vous êtes bons, bienvenue à **Cool City !**

+ de 40 points = Vous êtes très bons, bienvenue à **WOW City !**

+ de 50 points = Vous êtes exceptionnels, bienvenue à **LINK CITY !**

+ de 60 points = Félicitations, mais... vous avez triché ;)



1 arbre utilisé en production
= 2 arbres plantés avec notre partenaire associatif **Ishpingo** en Amazonie. www.ishpingo.org

Découvrez tous nos jeux sur www.bandjo.games !

© 2023 Link City et Bandjo ! sont des marques de Longalive Games.
Tous droits réservés. 97, impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-a-Mousson.
Édition : Next Chapter Games GmbH - Design : Mathieu Clauss.
Distribution France : Tribuo, contact@tribuo.fr - Distribution Monde,
licences et partenariats : Blue Orange, bandjo.blueorangegames.eu

