



Émilien 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.

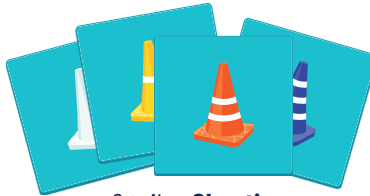
Votre mission : agrandir la ville ! Mais... *Serez-vous d'accord avec la mairie ?*

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**



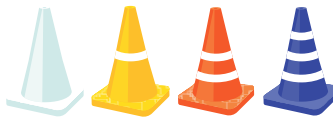
8 tuiles **Chantier**



57 tuiles **Lieu**



1 paravent **Mairie**



4 plots **Chantier**



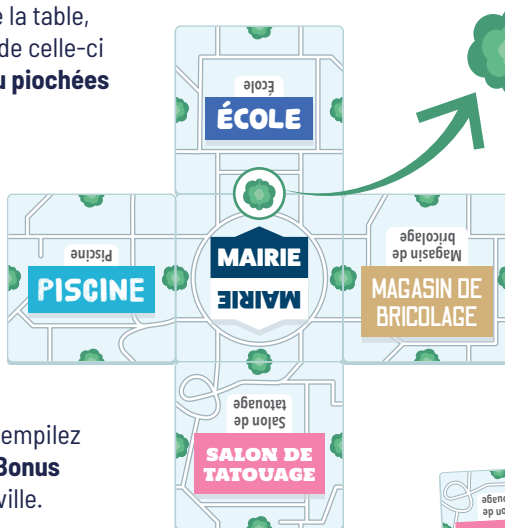
6 tuiles **Bonus**

Mise en place

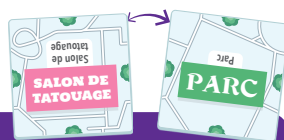
- 1 Placez la tuile **Mairie** au centre de la table, puis autour de celle-ci **4 tuiles Lieu piochées au hasard**.



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



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



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.

- 3 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.



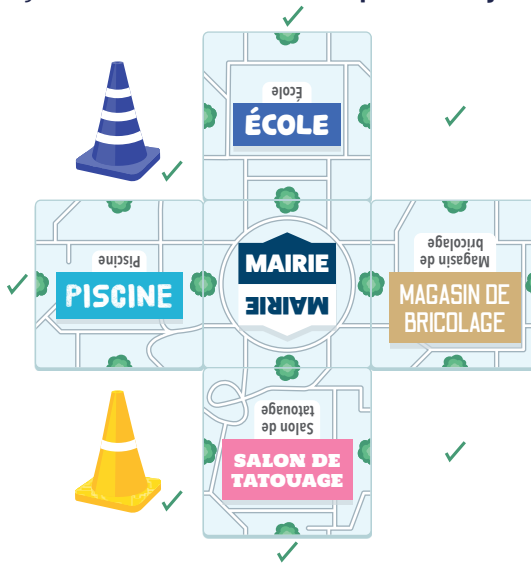
Elle récupère aussi derrière son paravent **3 tuiles Chantier** bleue, orange et jaune.



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 (✓).



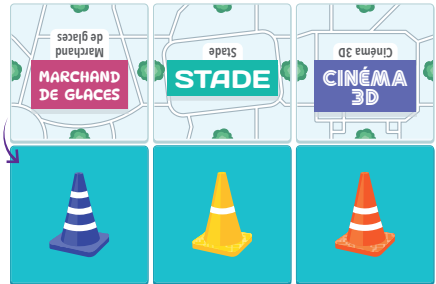
IMPORTANT
Un plot doit toujours être placé à côté d'au moins un lieu, jamais en diagonale.

- 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.

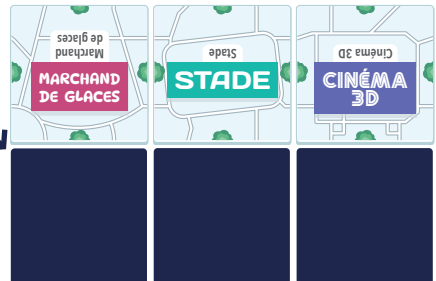
La mairie réfléchit à des associations d'idée que les autres joueurs pourraient retrouver. Les lieux voisins des plots servent d'indices.

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



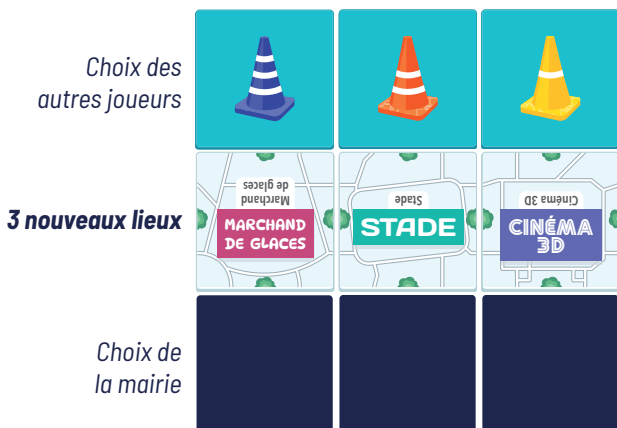
Les autres joueurs laissent la mairie faire ses choix sans l'influencer !

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.

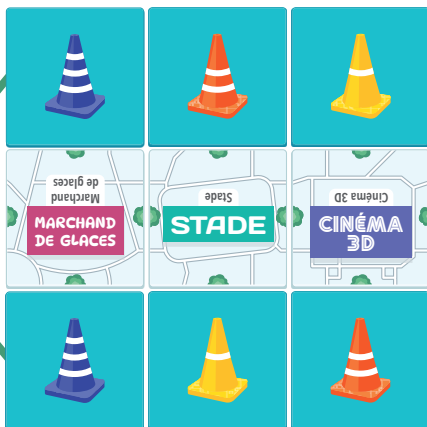
Pas sûr, car le stade, c'est du sport comme la piscine, et puis les footballeurs aiment les salons de tatouage !

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 RÉOLUTION !** 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.



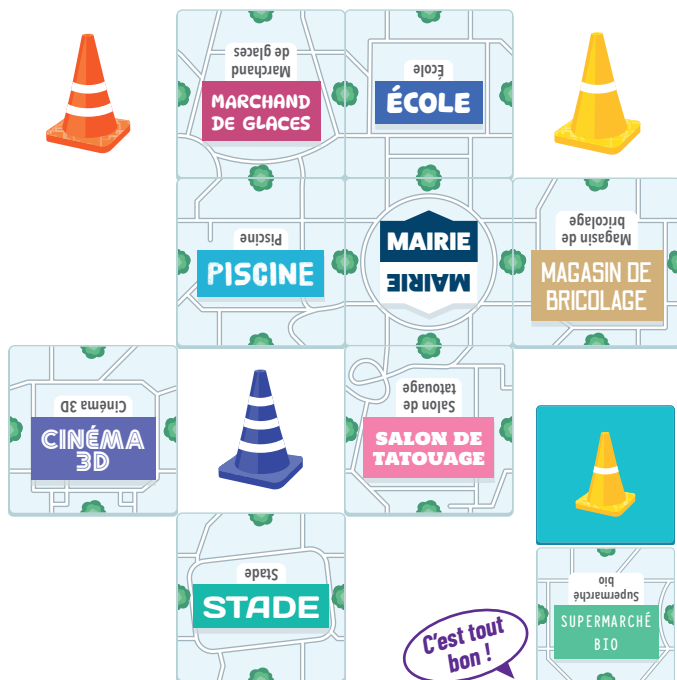
En connectant le marchand de glaces à l'école et à la piscine, 2 arbres sont complétés. Cela rapporte **2 points**.

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



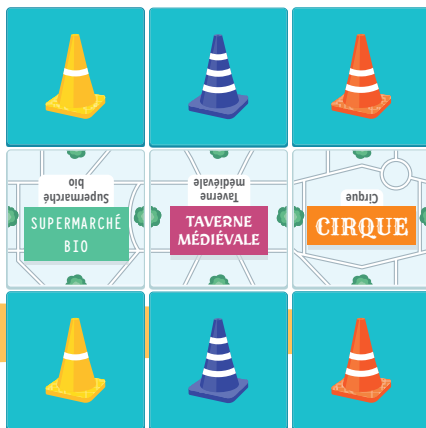
Suite de la partie

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 !

Dans cet exemple, le plot orange peut rapporter 1 point (1 arbre complété), le plot jaune 2 points et le plot bleu 4 points.



C'est tout bon !

DÉBLOQUEZ 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 Longalvie Games. Tous droits réservés. 97, impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson. Édition : Next Chapter Games GmbH - Design : Mathieu Claus. Distribution France : Tribuo, contact@tribuo.fr - Distribution Monde, licences et partenariats : Blue Orange, bandjo@blueorangegames.eu

