

Linkto

VOYAGE

CONTENU



50 cartes
MOT



49 cartes
INDICES

1 carte
RÉPONSES



BUT DU JEU

Tous ensemble, **liez** toutes les cartes Indices aux bonnes cartes Mot. Est-ce que la carte Mot restante sera la **clé** de la victoire? Validez son code avec la carte Réponses pour savoir si vous gagnez la partie!

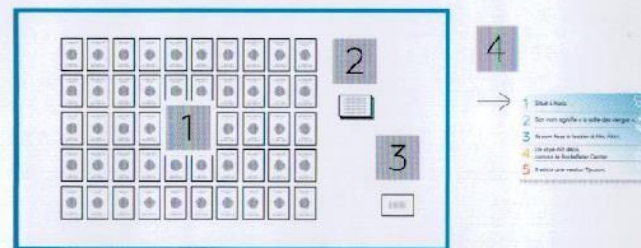
1

PRÉPARATION

1. Étalez toutes les **cartes Mot** du côté image sur la table de façon à ce que tout le monde puisse bien les voir.

·) REGROUPEZ-LES PAR THÈME
·) POUR VOUS AIDER DURANT LA PARTIE.

2. Placez les cartes Indices dans une pile accessible à tous, **du côté indices visible**.
3. Mettez la **carte Réponses** de côté, vous en aurez besoin à la toute fin de la partie seulement.
4. Choisissez un **niveau de difficulté** (1 à 5) pour la partie. Il est conseillé de commencer par le niveau 1 et de les faire dans l'ordre.



2

COMMENT JOUER

À tour de rôle, piochez une **carte Indices** et lisez l'indice **à voix haute**.

! NE LISEZ QUE L'INDICE RELIÉ AU NIVEAU DE DIFFICULTÉ DÉTERMINÉ EN DÉBUT DE PARTIE.

Ensemble, tentez de trouver le **mot relié à l'indice**. Prenez le temps de bien regarder les mots et de discuter de toutes les options possibles.

Lorsque vous pensez avoir trouvé le bon mot, placez la carte Indices sur la carte Mot.



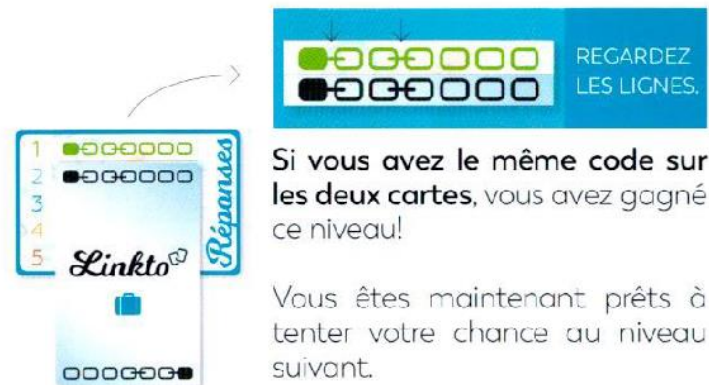
Tout au long de la partie, vous êtes libres de déplacer les cartes Indices.

Si vous n'avez aucune idée du mot relié à l'indice, mettez la carte de côté et revenez-y plus tard. Lorsque les cartes restantes seront toutes difficiles, vous devrez utiliser votre esprit de déduction!

3

FIN DE PARTIE

Quand toutes les **cartes Indices** sont sur les **cartes Mot** et que vous êtes satisfaits de vos choix, prenez la carte Mot restante; c'est une clé! Est-ce la bonne? Retournez-la et **comparez son code** avec le code de votre niveau sur la carte Réponses.



Si vous avez le même code sur les deux cartes, vous avez gagné ce niveau!

Vous êtes maintenant prêts à tenter votre chance au niveau suivant.

Si les codes ne correspondent pas, ce n'est pas fini. Remettez la carte en jeu et tentez de faire des ajustements pour trouver la bonne clé.

Si cette deuxième clé est la bonne, vous avez gagné!

Si vous n'avez toujours pas réussi, passez à la règle de la dernière chance.

4

DERNIÈRE CHANCE

Entre vos deuxième et troisième essais, **comparez les codes** de chaque ensemble de cartes Mot et Indices.

ASSUREZ-VOUS DE COMPARER LE CODE DE LA CARTE AVEC LE BON NIVEAU.

Mettez de côté toutes vos bonnes réponses pour ne garder en place que les cartes dont les codes ne correspondent pas.



Ensuite, tentez ensemble de replacer les cartes Indices aux bons endroits parmi la sélection restante et essayez de trouver la clé. C'est votre dernière chance de gagner!

5

POINTS [FACULTATIF]

Il n'est pas nécessaire de compter les points dans Linkto. Vous pouvez le faire si vous voulez comparer votre score avec le prochain groupe qui tentera sa chance.

COMMENT FAIRE :

Vous avez trouvé la bonne clé au...

PREMIER ESSAI	51 POINTS
DEUXIÈME ESSAI	41 POINTS
TROISIÈME ESSAI	31 POINTS

Ensuite, comparez les codes de chaque ensemble de cartes Mot et Indices. **Pour chaque ensemble dont les codes correspondent, ajoutez un point à votre total.** Ainsi, le pointage parfait est de 100 points.

100 POINTS	PARTIE PARFAITE! VOUS ÊTES DES GÉNIES!
90 À 99 POINTS	EXCELLENT SCORE.
80 À 89 POINTS	TRÈS BIEN.
70 À 79 POINTS	C'EST BON.
60 À 69 POINTS	TOUT JUSTE!
59 POINTS OU MOINS	OUPS. PENSEZ À RECRUTER UN NOUVEAU JOUEUR POUR LE PROCHAIN NIVEAU.

6

VARIANTE COMPÉTITIVE

Même si, à la base, Linkto est un jeu coopératif, il est possible de le jouer en **version compétitive** en formant des **équipes**. Formez un maximum de quatre équipes de deux joueurs.

À votre tour, piochez une carte Indices et tentez de trouver la bonne carte Mot. Prenez-la et comparez **secrètement** son code avec votre carte Indices.

! ASSUREZ-VOUS DE COMPARER LE CODE DE LA CARTE AVEC LE BON NIVEAU.

>> **Si le code ne correspond pas**, remplacez la carte Mot à sa place et mettez la carte Indices dans une défausse à côté de la pioche.

>> **Si le code correspond**, montrez-le au reste du groupe et conservez les deux cartes. L'ensemble vous donne **un point** et vous avez accès au BONUS.

BONUS!

VOUS POUVEZ REJOUER EN PRENANT LA PREMIÈRE CARTE DE LA DÉFAUSSE, ET CE, JUSQU'À CE QU'ELLE SOIT VIDE OU QUE VOUS FASSIEZ UNE ERREUR.

La partie se termine immédiatement lorsque la pioche est épuisée (on ne termine pas la défausse). L'équipe qui a remporté le plus de points gagne!

FEUILLE DE POINTAGE

ÉQUIPE	NIVEAU 1	NIVEAU 2	NIVEAU 3	NIVEAU 4	NIVEAU 5



Crédits

Concept original :

Joël Gagnon

Développement & design :

Marie-Ève Lupien

Artiste : Polly Lindsay

Révision : Etienne

L'ebuef-Daigneault

Polly Lindsay est une artiste d'Angleterre qui découpe le papier avec minutie pour créer de magnifiques œuvres d'art.
pollylindsay.com

randolph.ca/linkto