

Règles de Link City

Comment jouer à Link City

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construisez ensemble une ville loufoque en devinant les associations d'idées de la mairie pour connecter un maximum de lieux entre eux.
- **Mécanique principale** : Un joueur associe secrètement des tuiles Lieu à des emplacements, et les autres doivent retrouver ses choix par déduction et discussion.
- **Condition de victoire** : Après 6 tours, comptez tous les arbres complétés par les connexions entre tuiles : plus vous en avez, plus votre ville est réussie !

Link City, c'est un jeu coopératif d'ambiance pour 2 à 6 joueurs, dès 8 ans, qui dure environ 30 minutes. L'idée est géniale : vous construisez une ville tous ensemble, mais à chaque tour, un joueur décide en secret où placer les nouveaux bâtiments. Les autres doivent deviner ses choix grâce aux associations d'idées. Si vous êtes sur la même longueur d'onde, votre ville grandira harmonieusement et vous marquerez plein de points. Sinon... bienvenue à Bizarre City ! Si vous aimez les jeux où il faut se comprendre sans trop parler, comme dans [Dixit](#) ou [Fiesta de los Muertos](#), vous allez adorer celui-ci.

Le matériel de la boîte

Avant de commencer, faisons le tour de ce que contient la boîte :

- **1 tuile Mairie** : le point de départ de votre ville
- **57 tuiles Lieu** : chaque tuile possède deux faces avec deux lieux différents, vous pouvez toujours choisir la face qui vous parle le plus
- **8 tuiles Chantier** : des tuiles de couleur (bleue, orange, jaune, blanche) utilisées pour relier secrètement un emplacement à un lieu

- **4 plots Chantier** : des petits plots colorés (bleu, orange, jaune, blanc) à poser sur la ville
- **1 paravent Mairie** : pour cacher les choix secrets du joueur qui incarne la mairie
- **6 tuiles Bonus** : des récompenses à débloquer quand tout le monde est en parfait accord

La mise en place

Installer la ville de départ

Placez la **tuile Mairie** au centre de la table. Piochez ensuite **4 tuiles Lieu** au hasard et disposez-les autour de la Mairie, une de chaque côté. Voilà, votre petite ville de départ est prête ! Remarquez que quand deux tuiles sont connectées par le côté, elles peuvent compléter un **arbre** entre elles. Ces arbres, ce sont vos **points de victoire**, on y reviendra.

Préparer le reste

Mélangez les **6 tuiles Bonus** et empilez-les face cachée à côté de la ville. Désignez ensuite le premier joueur qui jouera le rôle de **la mairie**. Ce joueur prend le **paravent**, le place devant lui, puis pioche **3 nouvelles tuiles Lieu** dans la boîte et les cache derrière son paravent. Il récupère aussi **3 tuiles Chantier** (bleue, orange et jaune) qu'il garde cachées derrière le paravent.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour

Étape 1 : la première adjointe place les plots

Le joueur situé à gauche de la mairie est nommé **première adjointe**. Son rôle : placer les **3 plots** (bleu, orange et jaune) à **3 emplacements différents** autour de la ville, là où un nouveau lieu pourrait venir s'ajouter. Ces emplacements doivent être adjacents à au moins une tuile existante.

Étape 2 : la mairie fait ses associations secrètes

Derrière son **paravent**, la mairie regarde ses 3 nouvelles tuiles Lieu et les 3 emplacements marqués par les plots. Elle doit maintenant associer **chaque plot à une tuile Lieu**, en utilisant ses **tuiles Chantier** de couleur. L'idée, c'est de créer des **associations d'idées logiques** que les autres joueurs pourront deviner en regardant les lieux déjà présents autour de chaque plot. Par exemple, si le plot bleu est posé à côté d'une école et d'une piscine, la mairie pourrait y associer le marchand de glaces, car ça fait sens ! Pendant cette réflexion, les autres joueurs ne doivent surtout pas influencer la mairie.

Une fois ses choix faits, la mairie retourne ses **3 tuiles Lieu** face visible (sans révéler quelle couleur va avec quel lieu) et **retire le paravent**.

Étape 3 : les autres joueurs devinent

C'est maintenant aux autres joueurs de jouer ! Ils récupèrent les **3 autres tuiles Chantier** (bleue, orange et jaune) et doivent **débattre ensemble** pour retrouver les associations faites par la mairie. Quel lieu va avec quel plot ? Ils placent leurs tuiles Chantier en face des 3 tuiles Lieu pour indiquer leurs choix. Pendant ce temps, la mairie ne dit rien et laisse la discussion se faire. Si le groupe n'arrive pas à se mettre d'accord, c'est la **première adjointe** qui tranche.

Petite astuce : prenez le temps de bien observer les tuiles voisines de chaque plot. C'est là que se cachent les indices ! La mairie a forcément essayé de créer des liens logiques avec le voisinage.

Étape 4 : la résolution

La mairie révèle enfin ses tuiles Chantier ! On compare maintenant les choix :

- **Si la couleur correspond** (les joueurs ont deviné juste) : la nouvelle tuile Lieu **remplace le plot** et s'installe exactement à cet emplacement dans la ville. Si cette connexion complète des **arbres** avec les tuiles voisines, vous marquez des points !
- **Si la couleur ne correspond pas** (raté !) : la mairie place quand même le lieu dans la ville, mais **uniquement en diagonale** d'une tuile existante. Pas de connexion directe possible, donc pas d'arbres complétés. C'est dommage, mais la ville grandit quand

même.

Ce mécanisme de connexion rappelle un peu la logique de placement de tuiles qu'on retrouve dans [Qwirkle](#), où aligner les bonnes pièces est la clé du score.

Le passage au tour suivant

Une fois le tour terminé, la **première adjointe** devient la nouvelle **mairie**. Elle récupère le paravent, pioche 3 nouvelles tuiles Lieu et 3 tuiles Chantier. La personne à sa gauche devient la nouvelle première adjointe et placera les plots. La partie dure exactement **6 tours**, donc chaque joueur (dans une partie à 6) aura l'occasion d'être mairie une fois.

[IMAGE_FIN]

Les bonus à débloquer

Le plot blanc

Dès qu'un tour se termine par un « **perfect** » (c'est-à-dire que les joueurs ont deviné les 3 associations correctement), vous débloquent le **plot blanc** ! À partir de ce moment, tous les tours suivants se jouent avec **4 plots** et **4 nouvelles tuiles Lieu** au lieu de 3. Plus de lieux à deviner, plus de points potentiels, mais aussi plus de réflexion !


Les tuiles Bonus

À chaque « perfect », en plus du plot blanc (s'il n'est pas déjà débloqué), la mairie ajoute la **tuile Bonus** du haut de la pile directement dans la ville. Ça crée des connexions supplémentaires gratuites, ce qui est super ! Mais attention : **vous ne pourrez plus construire dans l'axe de la zone de couleur** indiquée sur cette tuile Bonus. Cela bloque certains emplacements pour la suite.

Conseil stratégique : visez le « perfect » dès le premier tour si possible, car débloquer le plot blanc tôt dans la partie vous donne beaucoup plus d'opportunités de marquer des points sur les tours restants.

Fin de partie et décompte des points

Après les **6 tours**, votre ville est terminée ! Il est temps de compter vos **arbres complétés**. Un arbre est complet quand deux tuiles connectées par le côté forment ensemble un arbre entier. **1 arbre complet = 1 point**. Pour ne rien oublier, comptez d'abord toutes les lignes horizontales, puis toutes les colonnes verticales.

Score total	Niveau atteint
Moins de 30 points	Bizarre City... il faut s'entraîner !
30 points ou plus	Cool City, vous êtes bons !
40 points ou plus	WOW City, vous êtes très bons !
50 points ou plus	LINK CITY, vous êtes exceptionnels !
60 points ou plus	Félicitations... mais avouez, vous avez triché ? 

Et voilà, vous savez tout pour lancer votre première partie de Link City ! C'est un jeu parfait pour des soirées entre amis ou en famille, où la complicité et la communication non verbale font toute la différence. Si vous cherchez d'autres jeux coopératifs qui mettent l'ambiance, jetez un œil aux règles de [Celestia](#) ou à celles de [Perfect Words](#). Bonne construction et bonne chance pour atteindre le statut légendaire de Link City !