

 **LINKX™**

 Robert E C Coleman

6+ | 2  | 



FR RÈGLES

Robert E C Coleman

6+ | 2 | 10

Orientez et glissez vos pièces pour vous imposer dans la zone de jeu. Soyez malin et réalisez votre connexion avant votre adversaire.

Matériel de jeu

- 1 grille
- 14 pièces bleues
- 14 pièces blanches

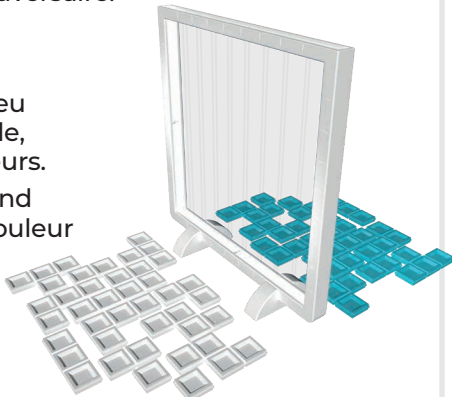
But du jeu

Grâce à vos pièces, reliez deux bords opposés de la grille avant votre adversaire.

Mise en place

Placez la grille de jeu au centre de la table, entre les deux joueurs.

Chaque joueur prend les 14 pièces à sa couleur et les place devant lui.



Note : toutes les pièces doivent rester visibles des deux joueurs durant toute la partie.

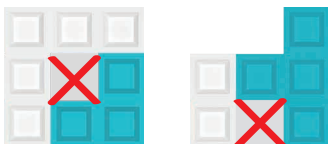
Le plus jeune joueur commence la partie.

Déroulement du jeu

Jouez à tour de rôle.

À votre tour, choisissez une pièce de votre réserve et placez-la dans la grille. Le placement doit respecter **3 règles** :

- Il est interdit de laisser un espace vide sous une pièce.



- Il est interdit d'avoir une forme qui dépasse, même partiellement, le haut de la grille.



- Vous devez obligatoirement jouer l'une de vos pièces lors de votre tour, sauf si vous ne pouvez pas respecter les 2 précédentes règles ci-dessus. Dans ce cas, passez votre tour.

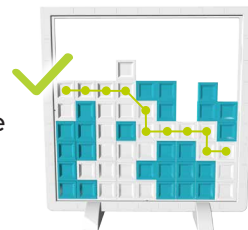
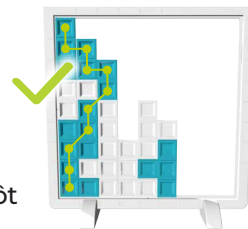
Connexion : deux pièces sont considérées comme connectées à partir du moment où elles se touchent par au moins un côté et/ou par au moins un angle.



Fin du jeu

La partie prend fin lorsque l'un des 2 cas suivants se produit :

- à la fin de votre tour, vous avez relié 2 bords opposés de la grille avec les pièces à votre couleur. Vous remportez aussitôt la partie.
- aucun des 2 joueurs ne peut jouer en respectant les règles de placement. Dans ce cas, celui qui a réalisé la plus grande zone de pièces à sa couleur connectées entre elles gagne.



*Exemple : la plus grande zone de pièces bleues : **29 carrés**.
La plus grande zone de pièces blanches : **18 carrés**.
Dans cet exemple, le joueur bleu remporte la partie.*



© 2025 Blue Orange Edition. Linkx et Blue Orange sont des marques de Blue Orange Edition, France. Le jeu est publié et distribué sous Licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu



RULES

Robert E C Coleman

G+ | 2 | 10

Position your pieces carefully in the grid. Can you outwit your opponent and complete the link before they do?

Components

- 1 grid
- 14 blue pieces
- 14 white pieces

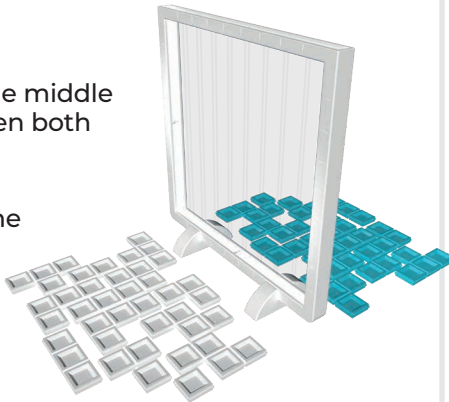
Goal of the game

Use your pieces to link 2 opposing sides of the grid (left to right or top to bottom) before your opponent.

Setup

Place the grid in the middle of the table between both players.

Each player places their 14 pieces of the same colour in front of them.



Note: all pieces must be visible to both players throughout the game.

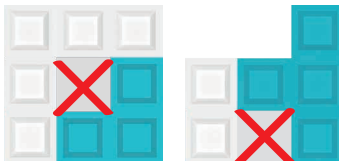
The youngest player starts the game.

How to play

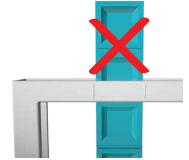
Take turns to play.

On your turn, slide 1 of your pieces into the grid. Each move must follow these **3 rules**:

- You cannot leave an empty space beneath a piece.



- No part of any piece can protrude from the top of the grid.



- You must play a piece on your turn, unless doing so would break either of the 2 rules above. If you can't play a piece, you miss a turn.

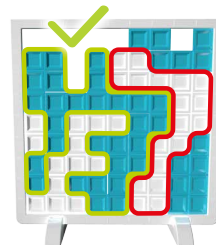
Links: 2 pieces are deemed to be linked if at least 1 of their sides and/or corners are touching.



End of the game

The game ends in 1 of these 2 scenarios:

- at the end of your turn, if you have linked 2 opposing sides of the grid (left to right or top to bottom) with pieces of your colour. You win the game immediately.
- neither player can make a legal move. In this instance, the player with the largest area of linked pieces of their colour wins the game.



Example: the largest area of blue pieces = 29 squares.

The largest area of white pieces = 18 squares.

The blue player wins this game.

English Translation and Proofreading:
Alex Millward and Joseph Philipson for The Geeky Pen

© 2025 Blue Orange Edition. Linkx and Blue Orange are trademarks of Blue Orange Edition, France. Game published and distributed under licence by Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu



Setze deine Plättchen mit Bedacht ein. Kannst du dein Gegenüber austricksen und schneller zwei Seiten verbinden?

Material

- 1 Raster
- 14 blaue Plättchen
- 14 weiße Plättchen

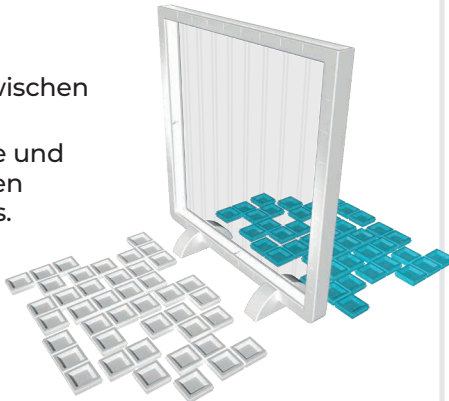
Ziel des Spiels

Nutze deine Plättchen, um schneller 2 gegenüberliegende Seiten (links–rechts oder oben–unten) des Rasters miteinander zu verbinden.

Vorbereitung

Stellt das Raster zwischen euch auf.

Wählt je eine Farbe und legt alle 14 Plättchen davon vor euch aus.



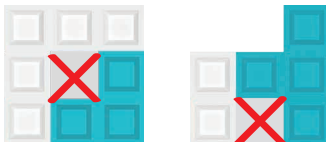
Hinweis: Ihr seht jederzeit, welche Plättchen euer Gegenüber noch hat. Die jüngste Person beginnt.

Spielablauf

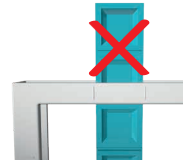
Spielt jeweils abwechselnd 1 Zug.

Bist du am Zug, steckst du 1 deiner Plättchen in das Raster. Beachte dabei:

- Du kannst kein Feld unterhalb eines Plättchens freilassen.



- Kein Teil deines Plättchens kann aus dem Raster herausragen.



- Du musst in deinem Zug 1 Plättchen einsetzen, falls du kannst. Würdest du mit all deinen möglichen Zügen eine der Regeln brechen, setzt du aus.

Verbindungen: Plättchen sind miteinander verbunden, falls sie mit mind. 1 Seite oder Ecke ein gleichfarbiges berühren.

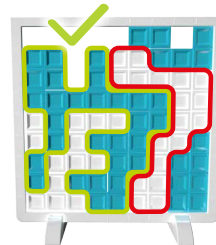
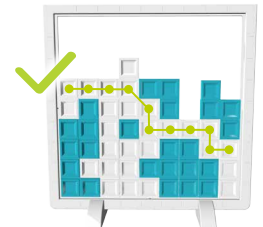


Ende der Partie

Eure Partie endet auf 1 von 2 Arten:

- Du hast am Ende deines Zugs 2 gegenüberliegende Seiten mit Plättchen deiner Farbe verbunden (links–rechts oder oben–unten). Du gewinnst sofort!

- Ihr beide könnt kein weiteres Plättchen einsetzen. Dann gewinnt, wer mit seinen Plättchen die längste Verbindung bilden kann.



*Beispiel: Die längste blaue Verbindung besteht aus **29 Feldern**.*

*Die längste weiße Verbindung besteht nur aus **18 Feldern**.*

Blau gewinnt die Partie!

Deutsche Übersetzung und Lektorat:
Paul Becker und Laura Renau für The Geeky Pen

© 2025 Blue Orange Edition. Linkx und Blue Orange sind
Markenzeichen von Blue Orange Edition, Frankreich.
Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz
von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, Frankreich.
www.blueorangegames.eu

REGOLE

Robert E C Coleman

6+ | 2 | 10

State attenti a come posizionate i vostri pezzi sulla griglia. Chi riuscirà a superare in astuzia l'avversario e completare il collegamento per primo?

Componenti

- 1 griglia
- 14 pezzi blu
- 14 pezzi bianchi

Scopo del gioco

Usate i vostri pezzi per collegare 2 lati opposti della griglia (il sinistro al destro o il superiore all'inferiore) prima dell'avversario.

Preparazione

Posizionate la griglia al centro del tavolo, tra i due giocatori.

Ogni giocatore mette i 14 pezzi del proprio colore davanti a sé.



Nota: tutti i pezzi devono essere visibili a entrambi i giocatori per tutta la partita.

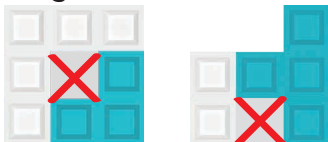
Inizia il giocatore più giovane.

Svolgimento del gioco

Si gioca a turni.

Durante il proprio turno, il giocatore lascia cadere nella griglia 1 dei suoi pezzi. Ogni mossa deve seguire queste **3 regole**:

- Sotto un pezzo non possono rimanere spazi vuoti.



- Nessuna parte di un pezzo può sporgere dal bordo superiore della griglia.



- Durante il proprio turno, un giocatore deve necessariamente utilizzare un pezzo, a meno che nel farlo non infranga una delle 2 regole precedenti. Se il giocatore non può posizionare un pezzo, salta il turno.

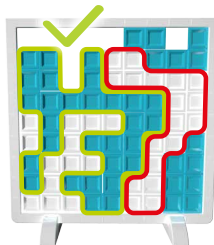
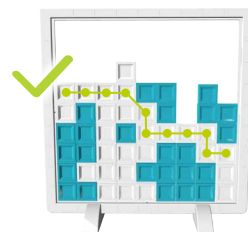
Collegamenti: 2 pezzi sono collegati se si toccano con almeno 1 dei propri lati e/o angoli.



Fine della partita

La partita termina in 1 di queste 2 situazioni:

- alla fine del turno di un giocatore, se ha collegato 2 lati opposti della griglia (il sinistro al destro o il superiore all'inferiore) con pezzi del suo colore, quel giocatore vince immediatamente la partita.
- nessun giocatore può compiere una mossa. In questo caso, vince la partita chi ha creato, con i pezzi del proprio colore, l'area più grande.



*Esempio: area più grande di pezzi blu = 29 quadretti
Area più grande di pezzi bianchi = 18 quadretti
Il giocatore blu vince questa partita.*

Traduttore e correttore di bozze italiani:
Alessandro Barella e Giada Ruscitto per The Geeky Pen

© 2025 Blue Orange Edition. Linkx e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange Edition, Francia.
Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu





REGLAS

Robert E C Coleman

G+ | 2 | 10

¡Usa todo tu ingenio para colocar las piezas en la cuadrícula y crear una unión antes que tu contrincante!

Componentes

- 1 cuadrícula
- 14 piezas azules
- 14 piezas blancas

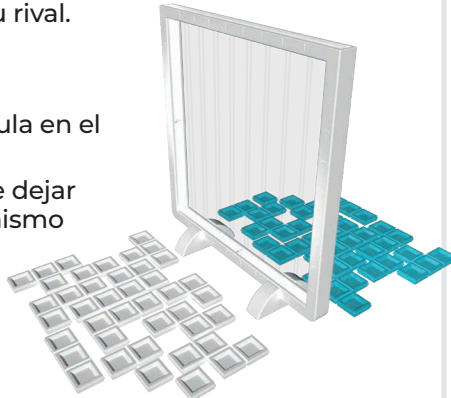
Ojetivo del juego

Usa tus piezas para unir 2 lados opuestos de la cuadrícula (de izquierda a derecha o de arriba abajo) antes que tu rival.

Preparación

Colocad la cuadrícula en el centro de la mesa.

Cada jugador debe dejar sus 14 piezas del mismo color delante de ellos.



Nota: Vuestras piezas tienen que ser visibles durante toda la partida.

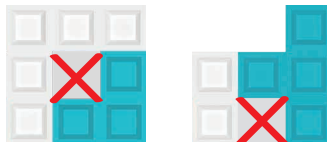
Empieza jugando la persona más joven.

Cómo jugar

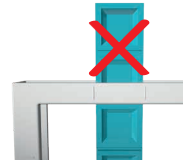
Jugad por turnos.

Cuando sea tu turno, coloca 1 de tus piezas en la cuadrícula siguiendo estas **tres reglas**:

- No puede quedar un espacio vacío debajo de una pieza.



- Las piezas no pueden sobresalir por la parte de arriba de la cuadrícula.



- A menos que, al hacerlo, incumplas alguna de las otras dos normas, debes jugar una pieza por turno. Si no puedes, pierdes el turno.

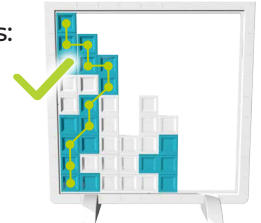
Uniones: Se considera que 2 piezas están unidas entre sí cuando, al menos, 1 de sus lados o esquinas están en contacto.



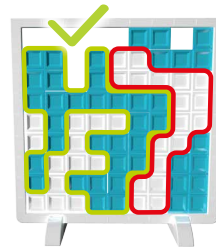
Fin de la partida

La partida acaba cuando se cumple 1 de estas 2 condiciones:

- Si al acabar tu turno has unido 2 lados opuestos de la cuadrícula (de izquierda a derecha o de arriba abajo) con piezas de tu color, ganas la partida.



- Si ningún jugador puede llevar a cabo una jugada, ganará la partida quien haya cubierto una superficie más grande con sus piezas.



*Ejemplo: la superficie más grande con piezas azules = 29 cuadrados
La superficie más grande con piezas blancas = 18 cuadrados
Gana la partida el jugador azul.*

Traducción al español:
Yasmina Casado y Javier Guillén para The Geeky Pen

© 2025 Blue Orange Edition. Linkx und Blue Orange sind
Markenzeichen von Blue Orange Edition, Francia. Juego publicado
y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97,
54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu



REGELS

Robert E C Coleman

G+ | 2 | 10

Kijk goed hoe je je speelstukken in het raster plaatst. Kun je tegenstander te slim af zijn en als eerste een link vormen?

Speelmateriaal

- 1 raster
- 14 blauwe speelstukken
- 14 witte speelstukken

Doel van het spel

Vorm met je speelstukken een link tussen 2 tegenovergelegen zijden van het raster (van links naar rechts of van boven naar onder) voor je tegenstander dat doet.

Vorbereiding

Plaats het raster in het midden van de tafel, tussen beide spelers in.

Elke speler legt de 14 speelstukken van dezelfde kleur voor zich neer.

Let op: tijdens het hele spel moeten alle speelstukken altijd zichtbaar zijn voor beide spelers. De jongste speler begint.

Spelverloop

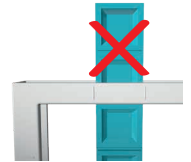
Het spel wordt om beurten gespeeld.

Schuif tijdens je beurt 1 van je speelstukken in het raster. Daarbij moet je je aan de volgende **3 regels** houden:

- Er mag onder een speelstuk geen lege ruimte overblijven.



- Er mogen geen delen van speelstukken boven de bovenkant van het raster uitsteken.



- Tijdens je beurt moet je een speelstuk spelen, tenzij je daardoor een van de bovenstaande 2 regels zou overtreden. Als je geen speelstuk kunt spelen, moet je een beurt overslaan.

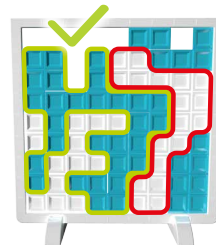
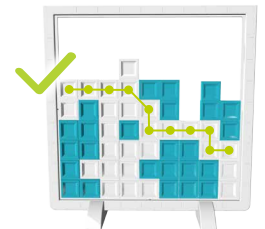
Links: 2 speelstukken zijn gelinkt als ze elkaar aan minstens 1 zijde en/of hoek aanraken.



Einde van het spel

Het spel eindigt bij 1 van de volgende 2 situaties:

- Als je aan het eind van je beurt 2 tegenovergelegen zijden van het raster (van links naar rechts of van boven naar onder) hebt gelinkt met speelstukken van jouw kleur. Je wint het spel dan meteen.
- Als geen van beide spelers nog een geldige zet kan doen. In dat geval wint de speler van wie de gelinkte speelstukken het grootste deel van het bord bestrijken.



*Voorbeeld: het grootste deel met blauwe speelstukken = 29 vakjes.
Het grootste deel met witte speelstukken = 18 vakjes.
De blauwe speler wint het spel.*

Nederlandse vertaling en proeflezing:
Alexander Eckhardt en Linda van den Brink voor The Geeky Pen

© 2025 Blue Orange Edition. Linkx en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange Edition, Frankrijk. Spel gepubliceerd en verdeeld onder licentie van Blue Orange.
97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankrijk.
www.blueorangegames.eu

