

All'inizio di ogni nuovo round, il **vicesindaco** del round precedente diventa il **sindaco**, pesca 3 nuove carte luogo e le nasconde a sua volta dietro lo schermo. La persona alla sua sinistra diventa quindi il **vicesindaco** e posiziona i 3 coni.

Ogni round si svolge come il primo. Il vostro obiettivo: ampliare la città stabilendo quanti più collegamenti possibile! Ricorda, ogni albero completato collegando 2 tessere Luogo fornisce 1 punto alla fine della partita.

In questo esempio, il cono arancione può potenzialmente fornire ai giocatori 1 punto (1 albero completato), il cono giallo 2 punti e il cono blu 4 punti.



SBLOCCARE I BONUS!

IL CONO BIANCO

Non appena il sindaco e tutti i giocatori ottengono un **punteggio perfetto** trovando una corrispondenza completa tra tutte le tessere Cantiere, sbloccano il cono bianco e la relativa tessera Cantiere! **Dal prossimo round**, giocherete con **4 coni e 4 nuovi luoghi** invece che 3! Dovrete quindi trovare una corrispondenza completa tra tutte e 4 le tessere per ottenere un punteggio perfetto.

TESSERE BONUS

Dopo ogni round che si conclude con un **punteggio perfetto**, il sindaco prende la tessera Bonus dalla cima del mazzo e la aggiunge alla città, procurando ai giocatori altri punti, grazie al collegamento degli alberi appena creato! Ma attenzione! Il lato con un riquadro colorato (senza il mezzo albero) indica che **da quel lato di quella riga o colonna non potranno essere posizionate tessere nei round futuri, adiacenti o meno.**



Fine della partita

Una partita dura **6 round**. Alla fine dell'ultimo round, calcolate i punti contando il numero di alberi completati della vostra città! **1 albero completo = 1 punto**. S suggerimento: Contate prima le righe e poi le colonne.



Per esempio, la città così disposta contiene **41 alberi = 41 punti!**

Congratulazioni, avete completato la vostra città! A che livello siete arrivati?

< 20 punti	20-29 punti	30-39 punti	40-49 punti	50-59 punti	60+ punti
Benvenuti a Bizarre City...	Fate progressi, benvenuti a Funky City!	Ottimo lavoro! Benvenuti a Groovy City!	Davvero eccellente! Benvenuti a WOW City!	Straordinario, questa è LINK CITY!	Congratulazioni, ma... avete barato ;)

Variante per i giocatori più giovani!

Le 2 facce di una tessera Luogo mostrano **2 posti diversi**. Se necessario, i giocatori più giovani possono scegliere il posto più semplice! I più grandi useranno la faccia della tessera come l'hanno pescata.

Edizione italiana a cura di GateOnGames
www.gateongames.com
edizioni@gateongames.com
Per reclami su questo prodotto, contattare reclami@gateongames.com
Distribuzione a cura di DungeonDice.it
GateOnGames e DungeonDice.it sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.



Riconoscimenti

Responsabile di produzione: Margherita Cagnola
Impaginazione: Martina Marzulli
Traduzione: Fiorenzo Delle Rupi
Revisione: Arianna Formentin, Manuele Giuliano
Supervisione: Mario Cortese
Si ringrazia la community di DungeonDice TV per il contributo dato nella scelta dei nuovi edifici per le tessere dell'edizione italiana.

© 2023 Link City e Bandjo! sono marchi registrati di Longalve Games. Tutti i diritti riservati. 97, Impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson. Sviluppo: Next Chapter Games GmbH - Grafica: Mathieu Claus. Distribuzione, licenze e partnerships: Blue Orange - bandjo@blueorangegames.eu



Émilien Alquier

Vuoi rimanere aggiornato sul regolamento?



Obiettivo

Link City è un gioco cooperativo in cui il vostro obiettivo è costruire una prosperosa città in **6 round**. Ogni round, un giocatore diverso svolge il ruolo del **sindaco**. **La vostra missione: ampliare la città!** Ma andrete sempre d'accordo col sindaco? Soltanto seguendo una visione comune potrete **collegare il maggior numero di luoghi** e creare una città unica e insolita, completando più alberi possibile per guadagnare punti in abbondanza!

Componenti



1 tessera Municipio



1 schermo Municipio



8 tessere Cantiere



4 coni Costruzione



6 tessere Bonus



57 tessere Luogo

Preparazione

1 Posizionate tutte le tessere Luogo nella scatola.

Da qui pescherete tutte le tessere Luogo. Le tessere hanno due facce: usatele sempre da quella pescata.

2 Mescolate e impilate le 6 tessere Bonus e posizionatele accanto alla scatola.



3 Posizionate la tessera Municipio al centro del tavolo, poi pescate casualmente 4 tessere Luogo e posizionatele ortogonalmente adiacenti a essa.

4 Scegliete la persona che svolgerà il ruolo del sindaco nel primo round!

Il sindaco posiziona lo schermo davanti a sé, pesca 3 nuove tessere Luogo a caso dalla scatola e le nasconde dietro lo schermo senza farle vedere agli altri giocatori.



Prende inoltre 3 tessere Cantiere (una blu, una gialla e una arancione) e le posiziona dietro lo schermo.



Alberi:

Due tessere collegate lungo un lato vi permettono di completare un albero. Gli alberi sono i vostri punti vittoria!

Svolgimento della partita

Ogni round si svolge come segue:

1 Il giocatore alla sinistra del sindaco è nominato vicesindaco!

Il vicesindaco posiziona 3 coni (blu, arancione e giallo) in 3 posizioni diverse a sua scelta, dove la città può espandersi. Ogni cono deve essere adiacente ortogonalmente ad almeno 1 tessera Luogo (✓).



2 Il sindaco deve ora assegnare le sue tessere Luogo ai coni posizionati dal vicesindaco. Dietro lo schermo, abbinata in segreto le sue 3 tessere Luogo con le 3 tessere Cantiere, posizionando ogni tessera Luogo accanto alla tessera Cantiere del colore corrispondente al cono al quale la si vuole abbinare.

L'obiettivo del sindaco è fare in modo che gli altri giocatori indovinino i suoi luoghi. Quindi, per assegnare i nuovi luoghi, userà il buon senso e i luoghi adiacenti come indizi.

In questo esempio, il sindaco ritiene che il Furgoncino dei Gelati si adatti alla posizione del cono blu, che nell'immagine sopra troviamo posizionato accanto alla Scuola e alla Piscina.

Gli altri giocatori dovranno lasciare il sindaco libero di scegliere senza influenzarlo!

Una volta che il sindaco ha fatto le sue scelte, gira a faccia in giù le 3 tessere Cantiere e rimuove lo schermo.



3 Gli altri giocatori, incluso il vicesindaco, prendono le altre 3 tessere Cantiere blu, arancione, gialla. Discutono tra loro tentando di indovinare le scelte del sindaco e collocano insieme le loro tessere Cantiere accanto alle tessere Luogo corrispondenti, dal lato opposto a quelle posizionate dal sindaco. Il sindaco lascia fare agli altri giocatori le loro scelte restando in silenzio! Se gli altri giocatori non riescono a mettersi tutti d'accordo... è il vicesindaco che decide!

Scelte degli altri giocatori



3 nuove tessere Luogo



Scelte del Sindaco



Secondo me, lo Stadio si trova ai margini della città, vicino alla Ferramenta.

Non sono sicuro, lo Stadio è una struttura sportiva, come la Piscina. E poi ai giocatori di calcio piacciono gli Studi di Tatuaggi!

Però io, dopo una nuotata, avrei più voglia di andare al Cinema che non allo Stadio!

4 RISOLUZIONE! Il Sindaco rivela le tessere Cantiere sul suo lato:

Se le tessere Cantiere posizionate dal sindaco e dai giocatori ai 2 lati di una tessera Luogo corrispondono, il sindaco **sostituisce il cono** con la tessera Luogo corrispondente. La posiziona **esattamente** nello stesso punto (quindi adiacente a una tessera Luogo esistente), andando così a completare 1 o più alberi.



Se le tessere Cantiere non corrispondono, il sindaco posiziona il nuovo luogo **ovunque vuole** nella città, attaccandolo **soltanto diagonalmente** (e quindi senza completare alcun albero) ad almeno un altro luogo.

Nessun albero completato invece con il Cinema.

Collegando il Furgoncino dei Gelati alla Scuola e alla Piscina si completano 2 alberi.

