



Émilien Alquier



Spielziel

In **Link City** baut ihr gemeinsam über 6 Runden eine Stadt. In jeder Runde ist jemand anderes das Stadtoberhaupt und plant den Bau neuer Orte. Euer Ziel: Erratet, wohin das Stadtoberhaupt die neuen Orte bauen möchte! Nur wenn ihr auf einer Wellenlänge seid, könnt ihr viele Bäume in eurer **einzigartigen** und **verrückten Stadt** anpflanzen, die euch wertvolle Punkte bringen!

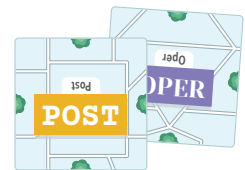
Spielmaterial



1 Rathaus-Plättchen



8 Baustellenplättchen



57 Ortsplättchen



1 Sichtschirm



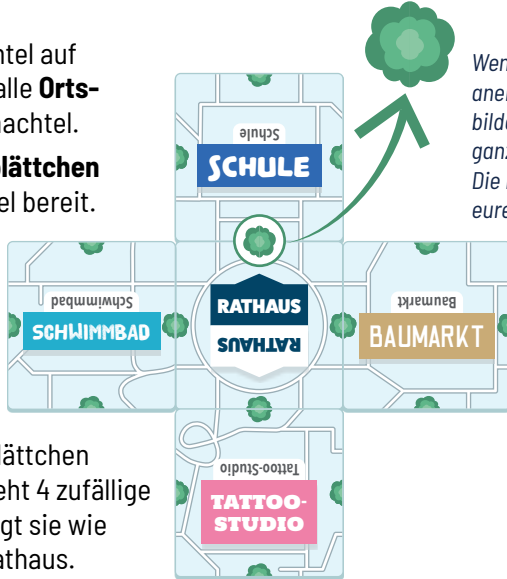
4 Pylone



6 Bonusplättchen

Spielaufbau

- 1 Legt die Spielschachtel auf den Tisch und lasst alle **Ortsplättchen** in der Schachtel.
- 2 Nehmt die **6 Bonusplättchen** und legt sie als Stapel bereit.



Wenn zwei Plättchen aneinanderliegen, bilden sie einen ganzen Baum. Die Bäume sind eure Punkte!

- 3 Legt das **Rathaus**-Plättchen in die Tischmitte. Zieht 4 zufällige Ortsplättchen und legt sie wie abgebildet an das Rathaus. Legt außerdem die **4 Pylone** und **8 Baustellenplättchen** bereit.

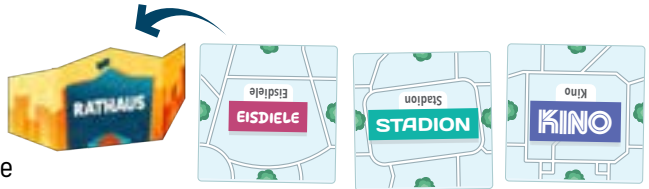


Tipp!

Jedes Ortsplättchen zeigt auf Vorder- und Rückseite 2 unterschiedliche Orte. Wenn ihr mit Jüngeren spielt, könnt ihr immer die Seite wählen, die ihr alle kennt.

- 4 **Entscheidet gemeinsam, wer in der ersten Runde das Stadtoberhaupt ist.**

Das **Stadtoberhaupt** nimmt sich den **Sichtschirm** und legt **3 Ortsplättchen** hinter den Sichtschirm, ohne sie den anderen zu zeigen.



Das **Stadtoberhaupt** nimmt sich außerdem **3 Baustellenplättchen** in Blau, Orange und Gelb.

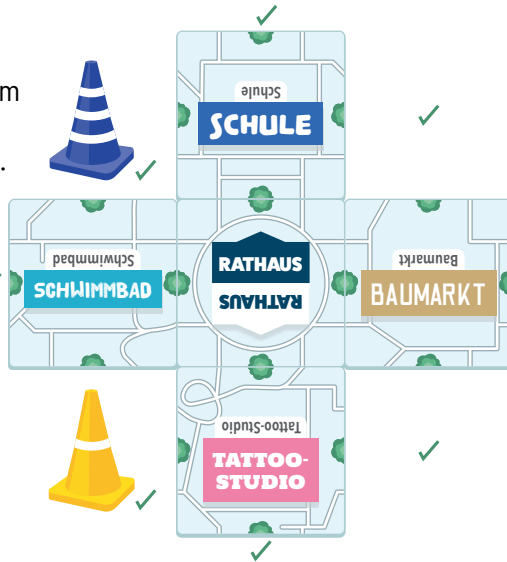


Rundenablauf

- 1 Die Person links vom Stadtoberhaupt ist dessen **Vertretung**.

Die Vertretung platziert die **3 Pylone** in Orange, Blau und Gelb **neben 3 Orte** in der Stadt.

Beispiel: In dieser Stadt darfst du als Vertretung die Pylone an jede Stelle mit einem ✓ platzieren.



WICHTIG!

Ein Pylon muss mind. an 1 Kante von einem bereits gelegten Ort platziert werden. **Nur diagonal ist nicht erlaubt.**

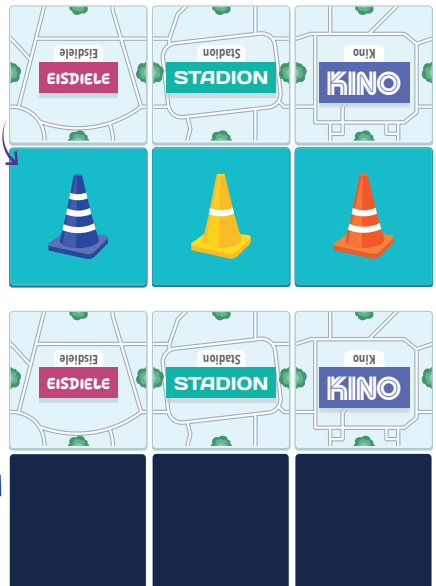
- 2 Hinter seinem Sichtschirm ordnet das Stadtoberhaupt seine drei Ortsplättchen den Pylonen zu. Dafür legt es jeweils 1 Baustellenplättchen unter 1 Ortsplättchen.

Als Stadtoberhaupt willst du für jeden Ort die beste Stelle finden. Welche Orte liegen in der Nähe? Was passt gut zusammen?

Beispiel: Du denkst, dass der **Eiswagen** gut an die Stelle des **blauen Pylonen** passt, denn in der Nähe sind auch die **Schule** und das **Schwimmbad**.

Die anderen dürfen währenddessen das Stadtoberhaupt nicht beeinflussen!

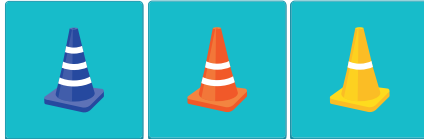
Wenn das Stadtoberhaupt alle drei Orte zugeordnet hat, **dreht es die Baustellenplättchen um** und entfernt den Sichtschirm.



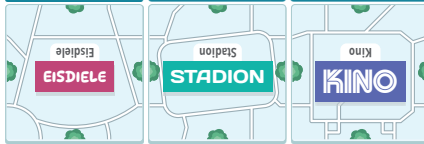
- 3** Ihr **anderen** nehmt euch die anderen 3 Baustellenplättchen in Blau, Orange und Gelb. Dann **besprecht ihr gemeinsam**, welche Entscheidungen das Oberhaupt getroffen haben könnte. An welche Stelle würde es die Orte legen? Legt die Baustellenplättchen so an die Orte, wie ihr denkt, dass das Oberhaupt sie zugeordnet hat.

Das Oberhaupt darf währenddessen nicht sprechen!

Eure
Entscheidung



3 neue Orte



Entscheidung
des Oberhauts



Ich glaube, das Stadion liegt am Stadtrand neben dem Baumarkt.

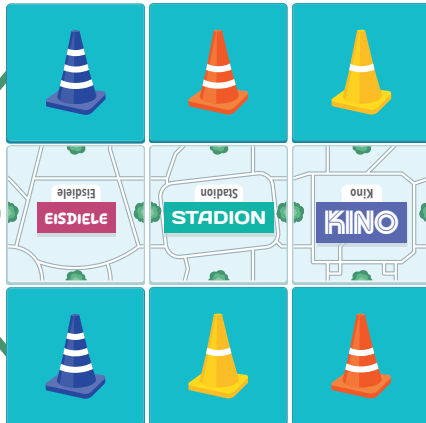
Mhm, passt es nicht auch gut neben das Schwimmbad? Das Sportviertel? Außerdem haben alle coolen Fußballspieler Tattoos!

Aber nach einem erfrischenden Bad ist mir mehr nach Kino als nach einem Stadionbesuch!

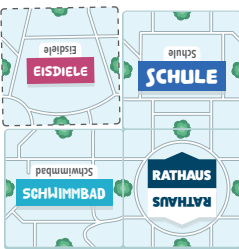
Wenn ihr euch nicht einigen könnt, hat die **Vertretung** das letzte Wort.

- 4** **DIE AUFLÖSUNG!** Das Oberhaupt dreht seine Baustellenplättchen um.

Stimmt eine Entscheidung überein, legt das Oberhaupt den Ort an die Stelle des passenden Pylons.

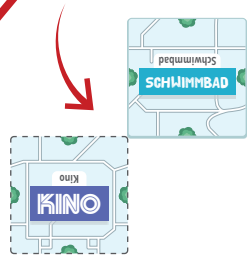


Stimmt eine Entscheidung nicht überein, legt das Oberhaupt den Ort **nur diagonal** an eine Stelle seiner Wahl an die Stadt an.



Durch das Anlegen des Eiswagens an das Schwimmbad und die Schule, bilden sich 2 ganze Bäume. Sie sind am Spielende **2 Punkte** wert! Gut gemacht!

Dadurch, dass das Kino nur diagonal angelegt wird, erhält ihr **keinen Punkt**.



Die nächste Runde

In der nächsten Runde wird die Vertretung der letzten Runde das neue **Stadtoberhaupt**. Die Person zu seiner Linken wird die neue **Vertretung** und platziert die 3 Pylone.



Der Rundenablauf bleibt gleich.

Euer Ziel: Erweitert eure Stadt und sammelt möglichst viele Punkte!

Beispiel: Für die Stelle des orangen Pylons könnt ihr 1 Punkt bekommen, für die des gelben Pylon 2 Punkte und für die des blauen Pylon 4 Punkte!



BONUS!



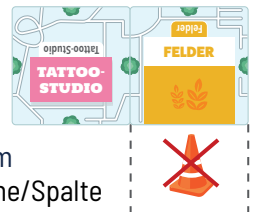
DER WEISSE PYLON

Wenn das Oberhaupt und die anderen in einer Runde bei allen Orten **perfekt übereinstimmen**, schaltet ihr den weißen Pylon frei! Ab jetzt habt ihr **in jeder Runde 4 Pylone** und könnt **4 neue Orte** anlegen!

BONUSPLÄTTCHEN

Nach jeder Runde mit perfekter Übereinstimmung legt das Oberhaupt das **oberste Bonusplättchen vom Stapel** an die Stadt an.

Aber Achtung! An die farbige Kante ohne Baum **könnt ihr nichts mehr anlegen!** Die ganze Reihe/Spalte dahinter kann nicht mehr bebaut werden.



Spielende



Das Spiel endet nach 6 Runden. Danach zählt ihr eure Punkte, indem ihr jeden ganzen Baum in eurer Stadt zählt. **1 ganzer Baum = 1 Punkt!**
Typ: Zählt erst die Bäume in den Reihen, dann in den Spalten.

Reihe 1

3 Bäume = 3 Punkte

Spalte 1

2 Bäume = 2 Punkte

In dieser Stadt gibt es insgesamt 41 ganze Bäume. Das sind 41 Punkte!

Glückwunsch! Eure Stadt ist fertig! Wie gut wart ihr?

< 30 Punkte Eine wahrlich **verrückte Stadt ...**

> 30 Punkte Eine wirklich **coole Stadt!**

> 40 Punkte Wow! Eine **außergewöhnliche Stadt!**

> 50 Punkte Perfekt! Das ist **LINK CITY!**

> 60 Punkte Ihr schummelt doch!



Für 1 Baum, der für diese Produktion gefällt wurde, pflanzen wir 2 Bäume mit unserem Partner **ishpingo** im Amazonas. www.ishpingo.org

Besucht uns auf www.bandjo.games

© 2023. Link City und Bandjo! sind Markenzeichen von Longalve Games. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt von: Bandjo! • 97 impasse Jean Lamour • 54700 Pont-à-Mousson. Entwickelt von: Next Chapter Games GmbH • Design von: Mathieu Claus • Vertrieb, Lizenzierung und Partnerschaft: Blue Orange bandjo@blueorangegames.eu

