

# LINKS

## COMPONENTI

65  
Carte  
Facili



55 Carte  
Difficili



30  
Pedine  
(6 per ogni  
colore)



1 Clessidra



## INTRODUZIONE E SCOPO DEL GIOCO

Se ti dico rosso e dolce cosa ti viene in mente? Io penso subito ad una Fragola! Ma ad ognuno di noi può venire in mente qualcosa di diverso, buffo, semplice o insolito. In Links ci divertiremo a trovare la parola che unisce due o più carte caratteristica e lo potremo fare in ben 7 modi diversi. A seconda del numero di giocatori, del tempo a disposizione e perché no, del nostro umore, potremmo scegliere differenti sfide e differenti modi di creare “collegamenti” esclamando la parola giusta al momento giusto!

## IMPORTANTE: COME CREARE I COLLEGAMENTI A LINKS

In Links la base del gioco è creare dei collegamenti fra le carte caratteristica, trovando la parola che può essere “una cosa”, “una persona”, “un animale” ecc. con le caratteristiche richieste dalle carte. Per esempio, se durante il gioco è necessario trovare una parola che colleghi le caratteristiche “Giallo” e “Vegetale” la parola “Limone” è corretta, perché l'essere giallo è una caratteristica assoluta, peculiare e largamente conosciuta di questo frutto che appartiene al mondo vegetale. La parola “Fiore” invece **non** è corretta perché la caratteristica “Giallo” è relativa e non peculiare, un fiore può essere infatti di tantissimi colori diversi. Potremmo invece dire “Girasole”: questa parola è **corretta**, perché il girasole è un tipo di fiore con la peculiarità di essere proprio giallo. Utilizzare la parola Pagliaccio per collegare “Divertente” e “Maschile” è corretto, perché l'essere divertente è una sua caratteristica peculiare e associata ad esso per definizione. La parola Pagliaccio è inoltre maschile infatti nella lingua italiana la forma più comune è “il Pagliaccio”. Ovviamente al mondo esistono delle persone che non trovano divertenti i Pagliacci, ma questo non influenza il fatto che nell'opinione comune il Pagliaccio è associato alla risata né tanto meno la validità della parola.

### Chi decide se la parola dichiarata è corretta?

Se, nonostante le indicazioni sui collegamenti corretti, i giocatori si trovassero in dubbio sulla correttezza di una parola il giudizio è rimandato al gruppo. Se un giocatore contesta la validità di una parola dichiarata da un altro giocatore, il gruppo vota e in caso di parità o maggioranza di “corretto” la parola è valida.



## DIFFERENZA FRA CARTE VERDI E CARTE ROSSE E UTILIZZO IN GIOCO

In qualunque modalità di gioco scelta potete sempre scegliere se utilizzare le carte verdi, considerate di difficoltà “Standard”, o le carte rosse, considerate di difficoltà “Esperto”. Potete anche mescolare i due mazzi nelle proporzioni che riterrete più opportune per creare il vostro grado di sfida personalizzato.

### A COSA GIOCHIAMO OGGI?

Questo semplice disegno ti aiuterà a scegliere al volo la modalità di Links perfetta per ogni occasione.

| N° di giocatori | Gioco Veloce e Immediato | Da giocare a Squadre | Da giocare anche all'aperto | Adatto a Grandi e Piccoli | Sfida Mozzafiato                |
|-----------------|--------------------------|----------------------|-----------------------------|---------------------------|---------------------------------|
| 2               | Speedy, Storm            | Original, Negative   | Speedy                      | Speedy                    | Original, Negative, Cross Storm |
| 3               | Speedy, Storm, Blitz     | Original, Negative   | Speedy, Blitz               | Speedy                    | Original, Negative, Cross Storm |
| 4               | Speedy, Storm, Blitz     | Original, Negative   | Speedy, Cruel, Blitz        | Speedy, Cruel             | Original, Negative, Cross Storm |
| 5               | Speedy, Blitz            | Original, Negative   | Speedy, Cruel, Blitz        | Speedy, Cruel             | Original, Negative, Cross       |
| 6               | Speedy, Blitz            | Original, Negative   | Speedy, Cruel, Blitz        | Speedy, Cruel             | Cross                           |
| 7               | Speedy, Blitz            | Original, Negative   | Cruel, Speedy, Blitz        | Speedy, Cruel             |                                 |
| 8               | Speedy, Blitz            | Original, Negative   | Cruel, Speedy, Blitz        | Speedy, Cruel             |                                 |
| 9               | Speedy                   | Original, Negative   | Cruel, Speedy               | Speedy, Cruel             |                                 |
| 10              | Speedy                   | Original, Negative   | Cruel, Speedy               | Speedy, Cruel             |                                 |

**Numero di giocatori:** 2-5 (4-10 a squadre).

**Durata:** 20-40 minuti.

**Componenti:** da 55 a 120 carte, clessidra, 6 pedine stella per giocatore.

### PREPARAZIONE

Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutte le pedine stella del colore scelto. Nel gioco si può usare da un minimo di 55 carte ad un massimo di 120 verdi e/o rosse nella proporzione preferita dai giocatori, per le prime partite è consigliabile non inserire, o inserire una quantità limitata di carte rosse. Mescolate il mazzo e formate con 16 carte estratte casualmente (non importa la faccia) una griglia 4x4 sul tavolo. Prendete il restante mazzo e sistemato nell'apposito porta mazzo. Dopodiché piazzate il porta mazzo e la clessidra in un punto facilmente raggiungibile da tutti i giocatori. Un giocatore viene dichiarato "mazziere" e avrà il compito di estrarre le carte durante il gioco oltre a giocare la sua partita normalmente. Di solito si sceglie la persona più vicina al porta mazzo. La preparazione è completa.

### SCOPO DEL GIOCO

Collegare con le proprie pedine stella due lati opposti della Griglia. Per essere considerato un percorso valido, tutte le pedine devono essere posizionate su carte adiacenti tra di loro, sia in diagonale, che in verticale, che in orizzontale. Nell'esempio qui a fianco, il giocatore giallo ha collegato i due lati sinistra e destra, mentre il giocatore rosso non è riuscito a collegare i lati sopra e sotto in quanto le due stelline nelle due righe centrali non sono adiacenti.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il gioco si svolge in manche, per tutti i giocatori in contemporanea. All'inizio della manche il mazziere estrae una carta caratteristica pescandola casualmente dal centro del porta mazzo, senza guardarla, e la piazza sul tavolo accanto alla griglia, ben visibile da tutti i giocatori. La carta può essere messa indifferentemente su uno dei due lati. Tutti i giocatori contemporaneamente devono pensare il più velocemente possibile ad una parola valida che colleghi la caratteristica della carta appena estratta ad una qualsiasi delle 16 presenti nella griglia. Il primo giocatore che la trova la deve esclamare ad alta voce piazzando contemporaneamente una delle sue pedine stella sulla carta caratteristica utilizzata delle 16 presenti nella griglia. Se non ci sono obiezioni da parte del gruppo, il giocatore prende la carta piazzata dal mazziere fuori dalla griglia e la posiziona davanti a sé.



**Esempio:** Dario, il mazziere, estrae la carta caratteristica “Sottile”, Simona esclama per prima “Erba” collegando la carta “Sottile” con la carta “Verde” presente nella griglia. Posiziona un suo segnalino stella azzurro sopra la carta caratteristica “Verde” e prende la carta “Sottile” posizionandola davanti a lei ben visibile.

Da quel momento la carta caratteristica con sopra il segnalino del giocatore non è più utilizzabile durante la partita e nessun giocatore può utilizzare quella caratteristica per fare collegamenti, né piazzarvi sopra il proprio segnalino a meno che il segnalino precedentemente piazzato sopra la carta non venga rimosso (vedi più avanti). La manche è quindi considerata conclusa, si riparte con una nuova manche, il mazziere estrae una nuova carta caratteristica e così via. Il giocatore che ha precedentemente connesso le due carte con successo dovrà, alla prossima carta estratta da parte del mazziere, trovare una parola che colleghi la carta caratteristica appena estratta, una qualsiasi delle 15 rimaste nella griglia e quella (o quelle) che ha davanti a sé. E così via, più carte il giocatore ha davanti a sé e più caratteristiche contemporaneamente dovrà unire in un'unica parola durante le manche successive. **Attenzione: non** è valido ripetere una parola già utilizzata in precedenza dai giocatori.

**Esempio:** Dario, il mazziere, estrae la carta caratteristica “6 Lettere”. Simona per poter piazzare un altro segnalino deve trovare una parola che colleghi le caratteristiche “6 Lettere” e “Sottile” (la carta davanti a sé) ad una qualsiasi delle 15 rimaste disponibili sulla griglia (“Verde” infatti ha sopra un segnalino azzurro e non è al momento disponibile). Simona esclama di nuovo prima degli altri giocatori “Foglio”, collegando “6 Lettere” e “Sottile” alla carta caratteristica “Comune” presente nella griglia. La parola è valida, quindi piazza un secondo segnalino azzurro sopra la carta “Comune”. Dopodiché prende la carta “6 Lettere” e la posiziona davanti a sé. Alla prossima manche, dovrà collegare “Sottile”, “6 Lettere” oltre alla carta in griglia e quella pescata.

Man mano che il gioco procede i giocatori potranno trovarsi a collegare più carte caratteristica davanti a sé con quella estratta dal mazziere e con una delle carte rimaste disponibili nella griglia, rendendo sempre più difficile piazzare il proprio segnalino. Durante una manche, subito dopo che il mazziere estrae la carta caratteristica dal porta mazzo e la piazza fuori dalla griglia, se uno dei giocatori ritiene che la situazione si sia fatta troppo complessa, può rovesciare la clessidra al centro del tavolo. Se allo scadere dei 30 secondi della clessidra nessun giocatore è riuscito a piazzare un segnalino, il gioco si sconnette: tutte le carte presenti davanti a tutti i giocatori e quella appena estratta dal mazziere vengono scartate e riposte nella scatola. Si procede ad una nuova manche dove i giocatori ricominciano ex novo a creare connessioni.

**Attenzione:** solo le carte davanti ai giocatori e quella estratta dal mazziere vengono scartate, le carte della griglia e tutte le pedine stella posizionate sopra rimangono al loro posto.

Se durante lo svolgimento delle manche un giocatore dovesse finire tutte e sei le pedine stella a sua disposizione senza riuscire ad unire i lati opposti della griglia mediante un percorso valido, il giocatore potrà, al suo



## LINKS

prossimo collegamento di successo, spostare una delle sue pedine stella a scelta, precedentemente piazzata nella griglia, sulla carta della griglia appena usata per creare il collegamento. La carta a cui è stato rimosso il segnalino è di nuovo disponibile per tutti i giocatori e può essere di nuovo utilizzata per nuovi collegamenti e per essere occupata da un nuovo segnalino.

### FINE PARTITA E VITTORIA

Se un giocatore riesce a collegare due lati opposti della griglia con le proprie pedine stella mediante un percorso valido prima degli altri è dichiarato il vincitore.

Nel caso i posti disponibili sulle 16 carte della griglia terminino senza che nessun giocatore sia riuscito a collegare i due lati opposti della griglia, viene dichiarato vincitore il giocatore con il maggior numero di pedine stella nella griglia. In caso di ulteriore parità vince il giocatore che ha davanti a sé più carte caratteristica, in caso di ulteriore parità vince il giocatore che ha creato il percorso continuo più lungo sulla griglia. In caso di ulteriore parità i due giocatori hanno pareggiato con onore ed entrambi sono considerati vincitori.

**A Squadre:** E' possibile giocare a squadre composte di 2 giocatori ognuna. Entrambi i giocatori di una squadra ricevono 3 segnalini stella del colore scelto. In questo modo si ottiene un gioco a squadre ma comunque di matrice individuale. I giocatori di una squadra devono sedersi vicini al tavolo in quanto le carte caratteristica ottenute dai collegamenti sono in comune alla squadra.

## LINKS NEGATIVE

**Numero di giocatori:** 2-5 (4-10 a squadre).

**Durata:** 20-40 minuti.

**Componenti:** da 55 a 120 carte, clessidra, 6 pedina stella per giocatore.

### PREPARAZIONE/SVOLGIMENTO/FINE PARTITA:

La preparazione, lo svolgimento del gioco e la condizione di vittoria è analoga a quella di Links Original ma lo

**Scopo del Gioco** è quello di esclamare la parola che **non** ha e non può avere in nessun caso un collegamento con le caratteristiche delle carte scelte.

**Esempio:** Dario, il mazziere, estrae all'inizio della manche la carta caratteristica "Rosso", Federico ha davanti a sé la carta "Più corto della scatola di Links" decide di esclamare Elefante e piazza la propria pedina stella gialla sulla carta "Liquido" presente nella griglia al centro. La parola è valida perché gli elefanti sono notoriamente molto più grandi della scatola di Links, non sono rossi e tantomeno liquidi.

**A squadre:** Funziona in modo analogo alla modalità a squadre di Links *original*.



## LINKS CRUEL

**Numero di giocatori:** 4-10 giocatori.

**Durata:** 5-10 minuti.

**Componenti:** 60 carte, clessidra.

### PREPARAZIONE

Riponete le pedine stella nella scatola, non serviranno per questa modalità. Formate un mazzo con 60 carte verdi e/o rosse assortite in base al grado di difficoltà scelto. Posizionate porta mazzo e clessidra in una zona del tavolo facilmente raggiungibile da tutti i giocatori.

### SCOPO DEL GIOCO

Rimanere l'ultimo giocatore in gioco.

### SVOLGIMENTO

Si gioca a manche con tutti i giocatori in contemporanea.

I giocatori decidono il mazziere, cioè quale giocatore volterà la clessidra e la/le carte nella manche. Nelle manche successive, seguendo il senso orario i giocatori a turno svolgeranno il ruolo di "mazziere". Quando tutti i giocatori sono pronti, il mazziere esclama "pronti, Links, via!", capovolge la clessidra ed estrae una carta casualmente senza guardarla dal centro del porta mazzo, ponendola al centro del tavolo ben visibile a tutti. Tutti i giocatori pensano ad una parola che presenti la caratteristica della carta al centro. Chi la trova la esclama ad alta voce ponendo velocemente la mano sopra la carta al centro del tavolo o sopra la mano di un altro giocatore già presente. Allo scadere della clessidra i giocatori che non hanno posto la loro mano al centro del tavolo sono eliminati. Nella manche successiva il mazziere di turno elimina la carta al centro del tavolo, capovolge la clessidra e pone **due** nuove carte al centro del tavolo, pescandole casualmente e senza guardarle dal centro del porta mazzo. La manche si ripete in modo analogo eliminando ogni manche le carte presenti sul tavolo e sostituendole con lo stesso numero di carte **più una** al centro del tavolo.

Se durante una manche nessuno dei giocatori riesce a trovare una parola adatta prima dello scadere della clessidra si eliminano le carte al centro del tavolo e si riparte con una manche da 3 carte. Nelle manche successive si andranno a sostituire con quattro nuove carte e così via ad ogni manche fino a quando rimarrà un solo giocatore.

### FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Vince l'ultimo giocatore rimasto in gioco.





## LINKS SPEEDY

**Numero di giocatori:** 2-8 giocatori.

**Durata:** 5 minuti.

**Componenti:** 60 carte.

## PREPARAZIONE

Riponete le pedine stella e clessidra nella scatola, non serviranno in questa modalità. Formate un mazzo con 60 carte verdi e/o rosse assortite in base al grado di difficoltà scelto, riponete le restanti nella scatola. Distribuite una carta a ciascun giocatore. Ponete il restante mazzo al centro del tavolo. Se non avete a disposizione un tavolo, un giocatore può tenere il mazzo in mano al centro del gruppo. Siete pronti a giocare.

## SCOPO DEL GIOCO

Guadagnare più carte degli altri giocatori

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Tutti i giocatori guardano la carta appena ricevuta. Quando tutti i giocatori sono pronti il mazziere esclama “pronti, Links via!” ed elimina la prima carta del mazzo scoprendo la carta subito sotto. Da quel momento in poi tutti i giocatori devono cercare di collegare per primi una delle due caratteristiche della carta in mano con quella sopra il mazzo. Il primo giocatore che trova una parola valida la esclama ad alta voce e guadagna la carta sopra il mazzo. Il giocatore rimpiazza poi la carta in mano con quella appena guadagnata e ripone la vecchia davanti a se a formare il mazzo dei punti. Se non avete un tavolo a disposizione, basterà tenere le carte in mano e posizionare la carta appena vinta sopra di essa, in modo che sia visibile solo la parola da collegare. Da quel momento il giocatore dovrà collegare una delle due caratteristiche della nuova carta in mano con quella sopra il mazzo e così via fino a quando il mazzo non sarà terminato.

## FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Il gioco termina quando termina il mazzo di carte al centro. Ogni giocatore conta le carte guadagnate, vince il giocatore con più carte.



## LINKS CROSS

**Numero di giocatori:** 2-6 giocatori.

**Durata:** 30 minuti.

**Componenti:** da 65 a 120 carte, clessidra.

### PREPARAZIONE

Riponete le pedine stella nella scatola, non serviranno in questa modalità. In questa modalità si può usare da un minimo di 65 carte ad un massimo di 120 verdi e/o rosse nella proporzione preferita dai giocatori. Mescolate il mazzo di carte e distribuitene 7 a ciascun giocatore e una al centro del tavolo. Disponete il restante mazzo nel porta mazzo e posizionatele insieme alla clessidra in un punto del tavolo comodo a tutti i giocatori. Siete pronti a giocare.

### SCOPO DEL GIOCO

Liberarsi di tutte le carte della propria mano per primi.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Si gioca a turni in senso orario. Il primo giocatore di turno capovolge la clessidra e nel minor tempo possibile deve cercare una parola che unisca la carta caratteristica al centro del tavolo con una presente nella sua mano di carte, può utilizzare le carte in mano da entrambi i lati. Appena individuata il giocatore pronuncia ad alta voce la parola e posiziona la carta utilizzata dalla mano accanto a quella sul tavolo. Il giocatore può attaccare la propria carta ad uno dei quattro lati della carta già presente sul tavolo a suo piacimento. Dopodiché volta subito la clessidra e la passa al giocatore alla sua sinistra. Se il primo giocatore è stato velocissimo a trovare la parola e ha utilizzato pochissimo tempo, nella clessidra sarà scesa poca sabbia e una volta capovolta e passata al giocatore successivo, quest'ultimo avrà poca sabbia a disposizione prima dello scadere del tempo per attaccare una delle sue carte al centro del tavolo. Al contrario se il primo giocatore impiega troppo tempo o non riesce a trovare la parola giusta, il giocatore successivo avrà più tempo o un'intera clessidra a disposizione per giocare. In caso il giocatore non riesca nel tempo a sua disposizione ad attaccare una delle sue carte al centro, è costretto a pescare una carta dal portamazzo e passare. Man mano che il gioco procede si formeranno sul tavolo righe e colonne composte dalle carte attaccate dai giocatori durante i turni di gioco. Se il giocatore di turno vuole o si trova costretto ad attaccare la propria carta ad una riga o una colonna dovrà trovare una parola che unisca le caratteristiche di una delle sue carte in mano con quelle di tutta la fila o la colonna scelta. Se un giocatore riesce ad attaccare una delle sue carte in una fila o colonna composta da 3 o più carte caratteristica il giocatore può immediatamente scartare una carta a scelta dalla sua mano e riporla accanto al portamazzo a formare la pila degli scarti prima di capovolgere e passare la clessidra al giocatore successivo.





**Attenzione:** Se si dovesse fermare il gioco perché si è incerti sulla validità di una parola, basta sdraiare la clessidra per fermare il tempo.

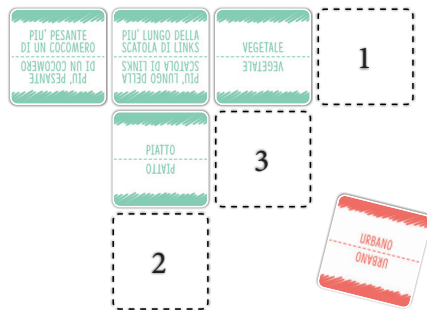
**Esempio:** Dario vuole attaccare la carta “Urbano” alle altre.

Potrebbe metterla nello spazio 1 dicendo la parola “Pioppo”.

Un Pioppo è infatti più pesante di un cocomero, più lungo della scatola di Links ed è vegetale. E’ utilizzato per alberare i viali e quindi è anche “Urbano”. In questo caso, Dario attaccherebbe la carta Urbano e potrebbe anche scartare una delle sue carte perché la riga è composta da 3 o più carte. Potrebbe scegliere di metterla nello spazio 2, dicendo “Tombino”. Il Tombino è infatti piatto, più lungo della scatola di Links ed è un oggetto urbano. Dario potrebbe anche scegliere di mettere la carta nello spazio “3”, ma dovrebbe trovare una parola che unisca “Vegetale”, “Piatto” e “Urbano”... A voi la parola...

**FINE DEL GIOCO E VITTORIA**

Vince il giocatore che per primo termina le carte della propria mano.



# LINKS

## LINKS STORM

**Numero di giocatori:** 2-4 giocatori.

**Durata:** 10 minuti.

**Componenti:** 120 carte, 6 segnalini stella per ogni giocatore.

### PREPARAZIONE

In questa modalità si utilizzano tutte e 120 le carte caratteristiche. Mescolate il mazzo di carte e distribuitene una a ciascun giocatore, riponete le restanti carte a formare un mazzo al centro del tavolo. Assegnate 6 segnalini stella a ciascun giocatore e la clessidra al primo giocatore. Siete pronti a giocare

### SCOPO DEL GIOCO :

Creare più collegamenti possibili guadagnando più carte degli altri giocatori in 3 clessidre di tempo.

### SVOLGIMENTO:

Il gioco si svolge in tanti turni quanti il numero di giocatori e in senso orario. Il giocatore di turno posiziona la propria carta davanti a sé da uno dei due lati a scelta. Un giocatore non di turno elimina la prima carta del mazzo, capovolge la clessidra e si occupa di controllarla e ricapovolverla in modo da dare al giocatore 3 clessidre di tempo.

Il giocatore di turno deve trovare il più velocemente possibile la parola che colleghi la carta caratteristica sopra il mazzo con quella davanti a sé. Appena lo fa, pronuncia la parola ad alta voce e prende la carta del mazzo posizionandola accanto a quella davanti a sé, dalla faccia che preferisce. Ora il giocatore deve trovare una parola che unisca la nuova carta sul mazzo con le due davanti a se e così via. In qualsiasi momento il giocatore può:

- spendere una delle sue stelline per scartare la carta sopra il mazzo e passare direttamente alla successiva (in quel caso la carta scartata viene riposta accanto al mazzo a formare la pila degli scarti)
- spendere due stelline per “ammucchiare” tutte le carte davanti a sé in una pila lasciando visibile solo una delle carte caratteristica a scelta (ponendola sopra alla pila). In questo modo il giocatore “resetta” il gioco senza perdere le carte accumulate.

Allo scadere delle 3 clessidre il turno del giocatore termina, il giocatore accumula il mazzetto delle carte guadagnate davanti a sé e passa la clessidra al giocatore alla sua sinistra.

### FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Quando tutti i giocatori hanno svolto il proprio turno, il gioco termina e si determina il punteggio: ogni carta accumulata vale un punto, ogni segnalino stella avanzato vale 2 punti. Il giocatore con il punteggio maggiore vince la partita.



## LINKS BLITZ

**Numero di giocatori:** 3-8 giocatori.

**Durata:** 15 minuti.

**Componenti:** 100 carte, 36 segnalini stella.

### PREPARAZIONE

In questa modalità si utilizzano 100 carte caratteristica verdi e/o rosse nella proporzione preferita dai giocatori. Mescolate il mazzo di carte e distribuitene 1 a ciascun giocatore, riponete le restanti carte nel porta mazzo e posizionatele al centro del tavolo, insieme alla clessidra. Mettete le pedine stella a formare un gruppetto e posizionatele in un punto a portata di tutti i giocatori. Siete pronti a giocare.

### SCOPO DEL GIOCO

Trovare più abbinamenti possibili rispetto agli altri giocatori durante le manche.

### SVOLGIMENTO

Il gioco si svolge in manche, i giocatori giocano simultaneamente. I giocatori prendono in mano la propria carta e scelgono il lato da mostrare. Si gira la clessidra e i giocatori tendono il braccio verso il centro del tavolo per far vedere la propria carta a tutti. Durante i 30 secondi, tutti i giocatori pensano ad una parola che colleghi più carte caratteristica possibili fra quelle in mano a ciascun giocatore. Se riescono a collegare due delle parole visibili, esclamano “due!”, se ne riescono a collegare tre esclamano “tre!” e così via. I giocatori non possono esclamare un numero già chiamato da un altro giocatore. Alla fine dei 30 secondi, chi ha detto il numero più grande per primo dice la parola che è riuscito a trovare. Se è valida, quel giocatore è dichiarato il vincitore. Altrimenti, si passa al numero immediatamente precedente, e così via. Il giocatore che ha vinto la manche prende una pedina stella dal centro del tavolo (non importa il colore) e la mette davanti a sé, per poi passare alla manche successiva.

### FINE DEL GIOCO E VITTORIA

Se si gioca in 3-5 giocatori il gioco si chiude quando uno dei giocatori colleziona 5 stelle. Se si gioca in 6-8 il gioco si chiude quando uno dei giocatori ha collezionato 3 stelle.





Una produzione **Red Glove Edizioni**

Red Glove è un marchio NRG SRL - Via E. Filiberto 2, 20149, Milano (MI), Italia

## **Game Design:**

**Links Original, Negative, Blitz, Cruel:** Dario Massa

**Links Speedy, Storm:** Simona Lombardo

**Links Cross:** Federico Dumas

**Illustrazione & Grafica:** Ferdinando Batistini

**Impaginazione:** Fabio Lupetti

**Revisione:** Simona Lombardo

**Direzione Produzione:** Federico Dumas

L'autore desidera ringraziare Alfri, Defez, Tullio, le associazioni "Tana dei Goblin Napoli", "Edasum" e "Chimera", Gianluca, Andrea, I lupi di mare dell'Elba e tutti gli altri playtesters che hanno giocato a Links quando era ancora un prototipo.

