

**Card city** di AlbanViard, da 1 a 4 giocatori per un'oretta.

Costruire città, ottimizzando gli spazi per ottenere più PV.

34 carte Residenziali verdi, 24 commerciali azzurre, 12 tempo libero rosse, 4 viola comunali, 20 gialle industriale, 16 nere parcheggio.

**Setup**, creare un mazzo, per ogni giocatore mettere: 6 verdi, 4 gialle, 4 nere, 3 azzurre, 3 rosse. Il resto costituisce la Riserva. Ogni giocatore prende una carta Comune di fronte a se e 3 monete. Il primo giocatore a caso.

**Il gioco**, 10 round di 5 fasi.

**1 Ogni giocatore riceve 2 edifici**, il 1° giocatore pesca 2 carte per giocatore, nel primo turno se pesca carte rosse le rimischia e ne pesca altrettante. Le divide in 2 gruppi: 1 di 2 carte a faccia in su, l'altro con metà carte a faccia in su e metà in giù. Le offre al secondo giocatore, se questi sceglie le prime 2, il primo giocatore crea ancora 2 gruppi e le offre al terzo giocatore. Se il secondo sceglie il secondo gruppo di carte, il primo si tiene le prime 2. Si va avanti fino a che tutti hanno 2 edifici a testa.

**2 Costruire edifici**, ognuno ha una città di 5x5. Ci sono 3 tipi di edifici: Sviluppo, azzurre e verdi; Culturali, viola e rosse; Altre, gialle e nere.

I **distretti** di una città sono gruppi ortogonali di edifici dello stesso colore.

Limite cittadino, l'industria limita la città, con zero industrie si possono avere 5 edifici totali. Per ogni industria si possono avere 5 altri edifici in più.

**Leggi di costruzione**. Se puoi costruire un edificio, devi costruirlo. Costruire solo vicino ad altro edificio. Non puoi costruire edifici Sviluppo azzurri verdi, vicini ad altri Sviluppo dello stesso colore. Residenziali verdi e industriali gialle mai vicine. Per costruire una rossa devi pagare 5 soldi. Gli edifici non si possono più muovere. Se non puoi costruire un edificio devi scartarlo.

**3 Sviluppare la città**, se puoi sviluppare devi farlo. Solo Residenziali e Commerciali possono evolvere. Sviluppare significa aggiungere nuove carte gratis, dalla riserva alla città.

Sviluppo residenziale, se un distretto verde di x edifici è adiacente a x+1 edifici culturali rossi e viola, si può sviluppare aggiungendo un residenziale al distretto. Questo è l'unico modo per mettere edifici verdi vicini.

Sviluppo commerciale, se un distretto azzurro di x edifici è adiacente a x+1 distretti verdi diversi, si può sviluppare aggiungendo un residenziale al distretto. Questo è l'unico modo per mettere edifici azzurri vicini.

**4 Entrate**, 1 moneta di base come stipendio più 1 moneta per ogni distretto commerciale azzurro da 1 edificio, 1+2 monete per una da 2 edifici, 1+2+3 per uno da 3 e così via.

**5 Fine turno**, partendo dal primo giocatore è possibile comprare 1 industria, la prima costa 5, la seconda 10 e così via. Passa il primo giocatore a sinistra.

**Fine gioco**, dopo il 10° round contare i punti. Distretto residenziale da 1 edificio 1 punto, da 2 edifici 1+2 punti e così via. Ogni spazio vuoto della griglia 5x5, -1 punto. Ogni 5 soldi +1 punto. Chi ha più punti vince, se pari chi ha più soldi poi è pari.

Per le varianti e il gioco in solitario, vedi regolamento.