

**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.