

Suburbia SA

Kafelki A



-2 **Populacji** po umieszczeniu oraz +1 **Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. Musisz mieć co najmniej 2 punkty **Populacji**, by umieścić ten kafelek. (2)



+1 **Reputacji** po umieszczeniu oraz po 2\$ z zasobów za każdy kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy w twojej Dzielnicy, w tym ten. (2)



+1 **Populacji** po umieszczeniu oraz +1 **Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (2)



+2 **Dochodu** po umieszczeniu. Dodatkowo na koniec gry przy rozpatrywaniu Celów, gracz z *Kancelarią Adwokacką* może osiągnąć jeden Cel prywatny albo publiczny, w którym zremisował – tak, jakby zwyciężył.

Jeśli w twojej Dzielnicy są dwie *Kancelarie Adwokackie*, możesz osiągnąć dwa różne zremisowane Cele. Jeśli umieścisz znacznik Inwestycji na *Kancelarii Adwokackiej*, możesz osiągnąć jeszcze jeden dodatkowy zremisowany Cel. W przypadku umieszczenia znaczników Inwestycji na obu *Kancelariach Adwokackich* możesz osiągnąć do czterech różnych zremisowanych Celów.

W rozgrywkach z rozszerzeniem *Suburbia 5 Gwiazdek* efekt warunkowy „Osiągnij zremisowany Cel” działa tylko w przypadku, gdy zremisowało się z innym graczem znajdującym się na tym samym polu toru Gwiazdek. (2)



Planista Przebudowy to specjalny „czarny” (nie szary) kafelek, używany do rezerwacji pola pod przyszłą budowę. Po umieszczeniu *Planisty Przebudowy* w dowolnej przyszłej turze możesz zastąpić ten kafelek innym odkrytym kafelkiem (albo z Rynku Nieruchomości, albo z kafelków podstawowych). Zakup kafełka, którym zastąpisz *Planistę Przebudowy*, nic nie kosztuje (nie opłacasz ani kosztu kafełka, ani kosztu rynkowego). Kafelek, którym zastąpisz *Planistę Przebudowy*, musisz umieścić w tym samym miejscu, z którego usuwasz *Planistę*. Następnie usuń *Planistę Przebudowy* z gry.

Po umieszczeniu *Planisty Przebudowy* żadne inne kafelki na niego nie oddziałują (tzn. nie otrzymujesz \$ za sąsiedztwo z Jeziorem ani nie zwiększasz **Reputacji** za sąsiedztwo z *Muzeum* czy *Parkiem Miejskim*).

Na *Planiście Przebudowy* nie można umieszczać znaczników Inwestycji. (2)

Kafelki B (10)



+4 **Reputacji** po umieszczeniu oraz po 2\$ z zasobów za każdą Granicę we wszystkich Dzielnicach. *Punkt Kontrolny* musisz umieścić tak, by sąsiedował z Granicą. (2)



+1 **Reputacji** oraz +1 **Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy i Mieszkalny. (2)



+2 **Populacji** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy. (3)



+7 **Reputacji** po umieszczeniu oraz -2\$ za każdy kafelek Przemysłowy we wszystkich Dzielnicach (odłóż pieniądze do zasobów). Nie możesz umieścić tego kafełka (ani w niego inwestować), póki nie masz wystarczająco dużo pieniędzy zarówno na zakup *Oczyszczalni Wody*, jak i na zapłacenie po 2\$ za każdy kafelek Przemysłowy. W kolejnych turach po umieszczeniu tego kafełka za każdym razem, gdy dowolny gracz umieści kafelek Przemysłowy w swojej Dzielnicy, musisz zapłacić 2\$ do zasobów. Jeśli nie masz wystarczająco dużo \$, by zapłacić, gdy ktoś umieszcza budynek Przemysłowy, tracisz 1 punkt **Populacji** za każdy 1\$, którego nie możesz zapłacić. (3)

Kafelki C (6)



+2 **Dochodu** po umieszczeniu oraz +1 **Reputacji** za każdy twój kafelek Handlowy. (2)



+3 **Reputacji** po umieszczeniu oraz +2 **Populacji** za każdy twój kafelek Mieszkalny, w tym *Domek nad Jeziorem*. Ten kafelek musisz umieścić obok Jeziora. (2)



Koszt *Urzędu Okręgów Wyborczych* wynosi 6\$ za każdego gracza, w tym za ciebie (+ koszt rynkowy). Przykładowo: jeśli w rozgrywce jest czworo graczy, kafelek kosztuje 24\$, a w rozgrywce dwuosobowej – zaledwie 12\$.

Po umieszczeniu *Urzędu Okręgów Wyborczych* podnieś swoją **Populację** o 5 punktów za każdego z przeciwników (zmniejszając **Dochód** i **Reputację** przy przekraczaniu każdej czerwonej linii). Przykładowo: jeśli grasz przeciwko trzem osobom, zwiększ swoją **Populację** o 15 punktów. Każdy z przeciwników musi obniżyć swoją **Populację** o 5 punktów (podnosząc **Dochód** i **Reputację** przy przekraczaniu czerwonej linii podczas cofania się na planszy). Jeśli któryś z przeciwników nie ma wystarczająco dużo punktów **Populacji**, należy je obniżyć do 0 (za tego gracza nadal otrzymujesz +5 **Populacji**).

W wariantcie solo nr 1 Samotny Architekt kafelek ten kosztuje 6\$, ale nie podnosi twojej **Populacji**. (2)

Kafelki Granic (12)



+2 Reputacji po umieszczeniu oraz **+2 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy i Mieszkalny.



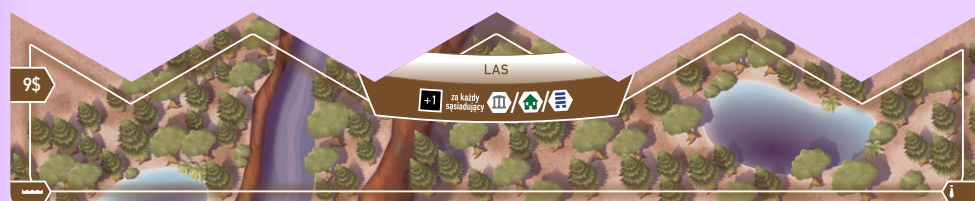
+1 Reputacji po umieszczeniu oraz **po 8\$** z zasobów za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy.



+3 Reputacji po umieszczeniu oraz **+3 Populacji** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny i Handlowy.



+5 Dochodu po umieszczeniu oraz **po -10\$** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy (odłóż pieniądze do zasobów). Musisz zapłacić podczas umieszczania tej Granicy oraz za każdym razem, gdy w kolejnych turach w jej sąsiedztwie umieścisz kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny lub Handlowy.



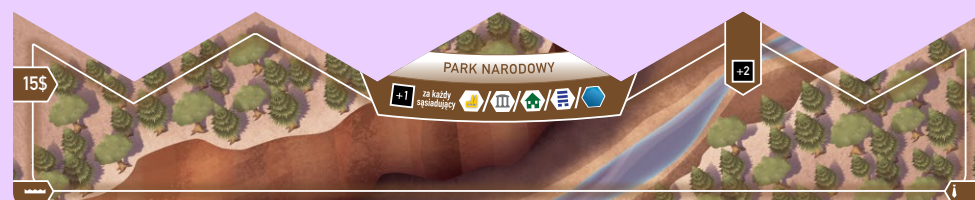
+1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny, Mieszkalny i Handlowy.



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz **+5 Populacji** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny.



+2 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy.



+2 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każde sąsiadujące Jezioro oraz każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy.



+1 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Mieszkalny i Handlowy.



+5 Dochodu po umieszczeniu oraz **-7 Populacji** za każde sąsiadujące Jezioro oraz każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy. Gdy umieszczasz tę Granicę w Dzielnicy i za każdym razem, gdy umieszczasz jakiś kafelek w jej sąsiedztwie, musisz mieć wystarczająco dużo **punktów Populacji**, by można było odjąć właściwą ich liczbę.



+3 Dochodu po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny i Mieszkalny.



+3 Dochodu po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy i Handlowy.

Żetony Bonusów (10)



Żetony Wyzwań (10)



Cele (5)



Rodzaje kafelków wymienione na Bonusach i Wyzwaniach mogą znajdować się w dowolnym miejscu twojej Dzielnicy i nie muszą tworzyć takich konfiguracji jak na żetonie Bonusu/Wyzwania. Choć jeśli ułożysz swoje kafelki w taki sposób, pozostali gracze z pewnością zaczną dokładnie patrzeć ci na ręce, bo wyraźnie sobie z nimi pogrywasz.

Kafelki Suburbia Con

Kafelki A (2)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdy kafelek Con we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdy kafelek Con we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (1)

Kafelek B (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdy kafelek Con we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (1)

Kafelki C (2)



+2 Złote Gwiazdki po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdy kafelek Con we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (1)



+2 Złote Gwiazdki po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdy kafelek Con we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (1)

Suburbia Essen Spiel

Kafelki A (2)



+2 Reputacji po umieszczeniu oraz +2 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Essen. W każdej z Dzielnic może znajdować się tylko jeden kafelek Ogródu Botanicznego Grugapark. (2)

Kafelki B (2)



+2 Dochodu po umieszczeniu oraz +2 Dochodu za każdy sąsiadujący kafelek Essen. W każdej z Dzielnic może znajdować się tylko jeden kafelek U-Bahn. (2)

Kafelki C (2)



+1 Dochodu i +1 Reputacji po umieszczeniu oraz +1 Dochodu i +1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Essen. W każdej z Dzielnic może znajdować się tylko jeden kafelek Targi Essen. (2)

Suburbia 5 Gwiazdek

Kafelki A (15)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Reputacji po umieszczeniu. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Reputacji po umieszczeniu oraz +1 Dochodu za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz +1 Dochodu za każdy kafelek Mieszkalny w twojej Dzielnicy. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Dochodu po umieszczeniu. (1)



+2 Złote Gwiazdki po umieszczeniu oraz po 2\$ z zasobów za każdy kafelek Publiczny we wszystkich Dzielnicach. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +6 Populacji po umieszczeniu oraz -2 Populacji za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Dochód po umieszczeniu oraz po 5\$ z zasobów za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy. (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Dochodu po umieszczeniu oraz +1 Populacji za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Dochodu po umieszczeniu oraz +1 Populacji za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny. (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz +1 Populacji za każdy sąsiadujący kafelek z Białą Gwiazdką. (1)



+1 Złota Gwiazdka i po 1\$ z zasobów za każdy twój punkt Populacji po umieszczeniu. Gdy umieszczasz znacznik Inwestycji na Salonie Gier: +1 Złota Gwiazdka i po 1\$ z zasobów za każdy twój punkt Populacji w momencie umieszczania znacznika. (1)



+2 Złote Gwiazdki i +1 Reputacji po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. (1)



+2 Złote Gwiazdki po umieszczeniu oraz +1 Dochodu za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny i Handlowy. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +2 Populacji po umieszczeniu oraz -1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +3 Populacji po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +3 Dochodu po umieszczeniu oraz -2 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny i Handlowy. (1)



+2 Złote Gwiazdki i +2 Dochodu po umieszczeniu oraz +1 Populacji za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz +1 Dochodu za każdą Szkołę we wszystkich Dzielnicach. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Reputacji po umieszczeniu oraz +1 Populacji za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz +1 Reputacji za każdą Szkołę we wszystkich Dzielnicach. (1)



+3 Złote Gwiazdki i +2 Dochodu po umieszczeniu oraz -3 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny, Mieszkalny i Handlowy. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +2 Reputacji po umieszczeniu oraz +1 Populacji za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +5 Dochodu po umieszczeniu oraz -2 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny, Mieszkalny i Handlowy. (1)



+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz po 2\$ z zasobów za każdy kafelek z Białą Gwiazdką w twojej Dzielnicy, w tym ten. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +2 Dochodu po umieszczeniu. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +6 Populacji po umieszczeniu. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Reputacji po umieszczeniu oraz +2 Dochodu za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +2 Dochodu po umieszczeniu oraz +1 Dochodu za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Populacji po umieszczeniu. (1)



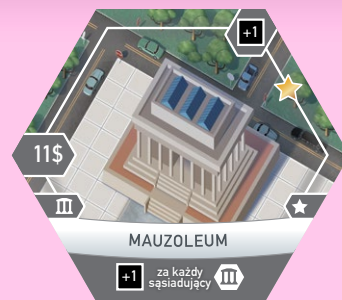
+1 Złota Gwiazdka po umieszczeniu oraz **+1 Złota Gwiazdka** za każdy sąsiadujący kafelek z Białą Gwiazdką. (1)



+2 Złote Gwiazdki i **+2 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+2 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. (1)



+2 Złote Gwiazdki i **+3 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+5 Populacji** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. Ten kafelek musisz umieścić obok Jeziora. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+1 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+3 Dochodu** po umieszczeniu oraz **+2 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek z Białą Gwiazdką. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+1 Dochodu** po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy twój kafelek z Białą Gwiazdką. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+2 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+2 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+1 Dochodu** po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Jeziora. Ten kafelek musisz umieścić obok Jeziora. (1)



+2 Złote Gwiazdki i **+1 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny. (1)



+2 Złote Gwiazdki i **+5 Populacji** po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Jeziora. Ten kafelek musisz umieścić obok Jeziora. (1)



+2 Złote Gwiazdki i **+2 Dochodu** po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny. (1)



+3 Złote Gwiazdki i **+1 Reputacji** po umieszczeniu. (1)



+3 Złote Gwiazdki i **+4 Reputacji** po umieszczeniu. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+1 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+3 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+1 Dochodu** po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdą Restaurację we wszystkich Dzielnicach. (1)

Kafelki C (17)



+4 Złote Gwiazdki po umieszczeniu oraz **-1 Populacji** przy przekraczaniu czerwonej linii. W przypadku przekraczania czerwonej linii przy cofaniu się na planszy Populacji kafelek nie ma efektu (tzn. nie odzyskujesz straconej Populacji). (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+2 Dochodu** po umieszczeniu. (1)



+2 Złote Gwiazdki i **+3 Reputacji** po umieszczeniu oraz **-7 Populacji** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy. (1)



+3 Złote Gwiazdki i **+1 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny. (1)



+1 Złota Gwiazdka i **+2 Reputacji** po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. (1)

Kafelki podstawowe (6)

Rozszerzenie Suburbia 5 Gwiazdek dodaje po dwa z każdego z trzech kafelek podstawowych. Są one potrzebne tylko w pięcioosobowej rozgrywce z rozszerzeniem Suburbia 5 Gwiazdek.



Kafelki Granic (6)



+1 Złota Gwiazdka i +1 Dochodu po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Jeziora.



+1 Złota Gwiazdka i +3 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Mieszkalny i Handlowy.



+2 Złote Gwiazdki i +2 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny.



+1 Złota Gwiazdka i +1 Dochodu po umieszczeniu oraz **+2 Dochodu** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny.



+1 Złota Gwiazdka i +2 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Złota Gwiazdka** za każdy sąsiadujący kafelek z Białą Gwiazdką.



+1 Złota Gwiazdka i +7 Reputacji po umieszczeniu oraz **-1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy.

Żeton Bonusu (1)



Żeton Wyzwania (1)



Cele (3)



Optymalna proporcja kafelków z rozszerzeń

Dodanie dużej liczby kafelków z rozszerzeń tworzy bardzo zróżnicowaną rozgrywkę, ale obniża wartość niektórych kafelków oddziałujących ze sobą, np. Restauracji, Lotnisk i Szkół.

Choć w jednej rozgrywce możecie użyć kafelków ze wszystkich rozszerzeń, prawdopodobnie będzie się wam lepiej grało, jeśli *przed* wymieszaniem każdego ze stosów wybierzeć, które kafelki będą w grze, a które nie.

By zachować powiązania między kafelkami z gry podstawowej, przed wymieszaniem stosów i dobraniem odpowiedniej liczby kafelków najpierw dodajcie losowo dobrane kafelki z rozszerzeń do kafelków z symbolami oddziaływania z gry podstawowej.

Innym sposobem na zachowanie powiązań między kafelkami jest podmienienie całego zestawu kafelków z danym symbolem. Przykładowo: dzięki usunięciu z gry wszystkich kafelków z symbolem Biura w stosach zostanie więcej kafelków z innymi symbolami. Najłatwiejszą opcją jest usunięcie najmniejszych zestawów kafelków, czyli Wieżowców i Salonów Samochodowych.

Dodatkowo rozszerzenie 5 Gwiazdek wprowadza symbol Białej Gwiazdki, a rozszerzenie Życie Nocne – symbol Księżyca. Również rozszerzenia Essen i Con mają swoje własne symbole oddziaływania. Granice z rozszerzenia Suburbia SA traktowane są jako nowy symbol oddziaływania. Dodanie do gry któregoś z powyższych zestawów dodaje grze interaktywności i pozwala na usunięcie z niej zestawu kafelków innego typu.

Jeśli całkowicie *usuniecie* z gry dany symbol oddziaływania, pamiętajcie, by usunąć również powiązane z nim Cele albo umówicie się, że po dobraniu takiego Celu można go wymienić.

Wszyscy gracze muszą wiedzieć, jakiego typu kafelków nie ma w danej rozgrywce i jaki zestaw kafelków został dodany.

Niektórzy gracze preferują usunięcie z rozgrywki tych kafelków, których nie lubią. Tym sposobem mają do wyboru więcej kafelków, za którymi bardziej przepadają, lecz wciąż nie gwarantuje to, że w stosach znajdą się określone kafelki czy zestawy kafelków.

Możecie w pełni dostosować swoje stosy, umieszczając w nich wasze ulubione kafelki, gdy odliczacie właściwą liczbę kafelków w danym stosie. Jednak wiedza, jakie kafelki są w każdym ze stosów, odbiera trochę emocji z gry.

Wspaniałą rozgrywkę stworzycie, mieszając *wszystkie* kafelki z rozszerzenia i gry podstawowej (oczywiście mieszajcie osobno kafelki z każdego stosu – A, B i C) i odliczając ich właściwą liczbę przy tworzeniu stosów. Taka rozgrywka będzie oczywiście bardziej chaotyczna i losowa niż przy zaplanowanym rozkładzie kafelków.

Możecie też zagrać z samymi kafelkami z rozszerzenia. Największym atutem niniejszego zestawu rozszerzeń jest to, że macie mnóstwo kafelków do wyboru!

Suburbia Życie Nocne

Kafelki A (12)



+1 **Dochodu** po umieszczeniu oraz **po 5\$** z zasobów za każde Lotnisko we wszystkich Dzielnicach, w tym to. (2)



+2 **Dochodu** po umieszczeniu oraz **-1 Populacji** za każdy twój kafelek Życia Nocnego, w tym ten. (2)



+1 **Populacji** za każdy kafelek Życia Nocnego we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (2)



+1 **Reputacji** po umieszczeniu oraz **po 1\$** za każdy kafelek Mieszkalny we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (2)



+2 **Reputacji** po umieszczeniu oraz zignoruj wszystkie przyszłe negatywne (czerwone) efekty kafelków Życia Nocnego. (2)



+1 **Dochodu** po umieszczeniu oraz **po 1\$** z zasobów za każdy kafelek Życia Nocnego we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (2)



+2 **Dochodu** po umieszczeniu. (2)



+1 **Reputacji** po umieszczeniu oraz **+5 Populacji** za każdą Restaurację we wszystkich Dzielnicach. (2)



+2 **Reputacji** po umieszczeniu oraz **po 2\$** z zasobów za każdą Szkołę we wszystkich Dzielnicach. (2)



+4 **Dochodu** po umieszczeniu oraz **-1\$** za każdy twój kafelek Handlowy, w tym ten (odłóż pieniądze do zasobów). (2)



+1 **Dochodu** i +2 **Reputacji** po umieszczeniu oraz odzyskaj wszystkie punkty **Populacji** i \$ stracone w wyniku negatywnych efektów Życia Nocnego, a także zignoruj wszystkie przyszłe negatywne (czerwone) efekty kafelków Życia Nocnego. (2)



-1 **Reputacji** po umieszczeniu oraz **+2 Populacji** za każdy kafelek Publiczny we wszystkich Dzielnicach. (2)

Cele (4)



Żetony Bonusów (2)



Żetony Wyzwań (2)



+2 **Dochodu** po umieszczeniu i **-2\$** za każdy twój kafelek Życia Nocnego, w tym ten (odłóż pieniądze do zasobów). (2)



+4 **Reputacji** po umieszczeniu oraz **-1 Populacji** za każdy kafelek Handlowy we wszystkich Dzielnicach. (2)



+1 **Dochodu** po umieszczeniu oraz **po 1\$** z zasobów za każdy kafelek Handlowy we wszystkich Dzielnicach, w tym ten. (2)



+13 **Populacji** po umieszczeniu oraz **-1 Populacji** za każdy twój kafelek Życia Nocnego, w tym ten. (2)