

Kafelki A (32)



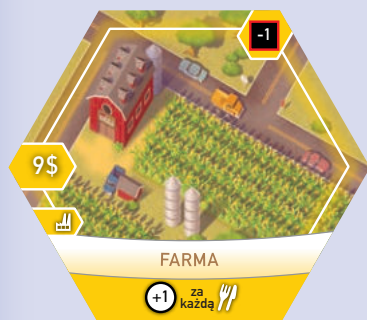
+1 Dochodu po umieszczeniu oraz
+1 Dochodu za każde Biuro w dowolnej
Dzielnicy. (2)



+1 Dochodu po umieszczeniu. (2)



+3 Dochodu po umieszczeniu oraz
-1 Dochodu za każdą Restaurację
umieszczoną po tej w dowolnej
Dzielnicy. Jeśli w innych Dzielnicach
powstanie wystarczająco dużo
Restauracji, istnieje możliwość, że ten
kafelek obniży Dochód gracza o więcej
niż 3. (3)



-1 Reputacji po umieszczeniu oraz
+1 Dochodu za każdą Restaurację
w dowolnej Dzielnicy. (2)



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz
+3 Populacji za każdy sąsiadujący
kafelek Mieszkalny. (2)



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



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



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



+3 Dochodu po umieszczeniu oraz
po 2\$ za każdy budynek Publiczny
w twojej Dzielnicy, w tym ten. (2)



+6 Populacji po umieszczeniu. (2)



+1 Dochodu za każde Lotnisko, w tym
to. Dodatkowo -1 Reputacji za każdy
sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (2)



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz
+1 Dochodu za każdy sąsiadujący
kafelek Handlowy. (3)



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



-2 Reputacji po umieszczeniu oraz
+1 Dochodu za każdą Restaurację
w dowolnej Dzielnicy. (2)



Oprócz standardowych 2\$ za każdy
kafelek Przemysłowy, Publiczny,
Mieszkalny i Handlowy sąsiadujący
z każdym twoim kafelkiem Jeziora dobierz
dodatkowe 2\$ za każdy z takich budynków.

Biuro Nieruchomości Nadwodnych różni
się od większości kafelków tym, że wpływa
na wszystkie kafelki sąsiadujące z twoimi
Jeziorami, a nie z tym kafelkiem. Jeśli
w momencie umieszczenia w twojej
Dzielnicy znajduje się Jezioro, natychmiast
dobierz po 2\$ za każdy sąsiadujący
z Jeziorzem kafelek Przemysłowy, Publiczny,
Mieszkalny i Handlowy. Za każdy nowo
umieszczony przy Jeziorze kafelek
Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny albo
Handlowy dobierz 4\$ zamiast 2\$. Za każde
stworzone w przyszłości Jezioro dobierz
po 4\$ za każdy sąsiadujący z nim kafelek
Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny
i Handlowy.

Umieszczenie znacznika Inwestycji na
kafeleku Biura Nieruchomości Nadwodnych
pozwala na dobranie dodatkowych 2\$
za każdy sąsiadujący z Jeziorzem kafelek
Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny
i Handlowy. Posiadanie znacznika
Inwestycji na tym kafeleku pozwala więc
na dobranie łącznie 6\$ za każdy nowo
umieszczony przy Jeziorze kafelek
Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny
i Handlowy. (2)

Kafelki Jeziora



Kafelki Jeziora to zakryte kafelki ze stosów A, B i C (ale nie zakryte kafelki podstawowe). Wszystkie kafelki Jeziora mają te same właściwości: kosztują 0\$, a właściciel otrzymuje po 2\$ za każdy sąsiadujący z Jeziorzem odkryty kafelek. Kafelki Jeziora mają efekt natychmiastowy i stały: właściciel otrzymuje po 2\$ za każdy sąsiadujący kafelek w momencie stworzenia Jeziora, a także wtedy, gdy w sąsiedztwie Jeziora umieści inny odkryty kafelek. Każdy kafelek Jeziora generuje 2\$ osobno, więc jeśli umieścisz budynek przy dwóch kafełkach Jeziora, za nowo umieszczony kafelek otrzymasz 4\$. Umieszczenie znacznika Inwestycji na kafeleku Jeziora nic nie kosztuje, a daje dodatkowe 2\$ za każdy odkryty kafelek sąsiadujący z Jeziorzem ze znacznikiem Inwestycji.

Kafelki B (36)



+3 Populacji po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (2)



-3 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** podczas przekraczania każdej czerwonej linii na planszy Populacji (tylko przy przesuwaniu się do przodu). *Kasyno* neguje **-1 Dochodu**, które otrzymuje się przy przekraczaniu czerwonej linii. W przypadku przekraczania czerwonej linii cofając się na na planszy Populacji, kafelek nie ma efektu. Umieszczenie znacznika Inwestycji na kafełku *Kasyna* skutkuje dodatkowymi **-3 Reputacji**, ale łącznie przynosi **+2 Dochodu** przy przekraczaniu czerwonej linii (za każdym razem daje dodatkowe **+1 Dochodu**). (2)



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz **+1 Reputacji** za każde Lotnisko w dowolnej Dzielnicy, w tym to. Dodatkowo **-1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (3)



+1 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Populacji** za każdy kafelek Mieszkalny w twojej Dzielnicy. (3)



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



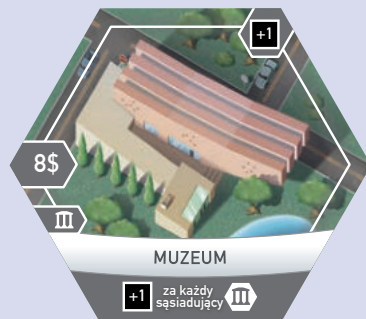
+2 Populacji po umieszczeniu oraz **-1 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. (2)



+10 Populacji po umieszczeniu oraz **-2 Reputacji** za każdy sąsiadujący kafelek Publiczny, Mieszkalny i Handlowy. (2)



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



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



-2 Reputacji po umieszczeniu oraz **+1 Dochodu** za każdy kafelek Publiczny w twojej Dzielnicy. (2)



+1 Dochodu za każdy kafelek Handlowy w twojej Dzielnicy. (2)



+1 Dochodu za każdy kafelek Przemysłowy w twojej Dzielnicy. (2)



+5 Populacji po umieszczeniu. (2)



+3 Dochodu po umieszczeniu oraz **-1 Dochodu** za każdy Wieżowiec umieszczony po tym w dowolnej Dzielnicy. (2)



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz po 2\$ za każdy kafelek Handlowy w dowolnej Dzielnicy, w tym ten. (2)



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



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

Kafelki C (32)



+5 Populacji po umieszczeniu oraz
+2 Populacji za każdy sąsiadujący
kafelek Handlowy. (2)



+2 Populacji po umieszczeniu oraz
+1 Populacji za każdy kafelek
Mieszkalny w twojej Dzielnicy,
w tym ten. (2)



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



+2 Reputacji po umieszczeniu oraz
+1 Dochodu za każdy kafelek
Handlowy w twojej Dzielnicy. (2)



+5 Populacji po umieszczeniu oraz
+3 Populacji za każdy sąsiadujący
kafelek Handlowy. (2)



+1 Reputacji po umieszczeniu oraz
+3 Populacji za każdy kafelek
Mieszkalny w twojej Dzielnicy. (3)



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz
+1 Populacji za każdy kafelek
Mieszkalny w innych Dzielnicach. (2)



+1 Dochodu oraz **+1 Reputacji**
za każde Lotnisko, w tym to.
Dodatkowo **-1 Reputacji** za każdy
sąsiadujący kafelek Mieszkalny. (2)



+1 Reputacji po umieszczeniu oraz
po 2\$ za każdy kafelek Przemysłowy
we wszystkich Dzielnicach. (2)



+1 Reputacji po umieszczeniu oraz
+2 Populacji za każdy kafelek
Mieszkalny w twojej Dzielnicy. (3)



+5 Dochodu po umieszczeniu oraz
-2 Dochodu za każdy Salon
Samochodowy umieszczony po tym
w dowolnej Dzielnicy. (2)



+1 Reputacji po umieszczeniu oraz
+2 Reputacji za każdy sąsiadujący
kafelek Przemysłowy. (2)



-2 Dochodu po umieszczeniu oraz
+1 Reputacji podczas przekraczania
każdej czerwonej linii na planszy
Populacji (tylko przy przesuwaniu się
do przodu). Agencja PR neguje
-1 Reputacji, które otrzymuje się
przy przekraczaniu czerwonej linii.
W przypadku przekraczania czerwonej
linii cofając się na planszy Populacji,
kafelek nie ma efektu.

Umieszczenie znacznika Inwestycji
na kafelku Agencji PR skutkuje
dodatkowymi **-2 Dochodu**,
ale łącznie przynosi **+2 Reputacji**
przy przekraczaniu czerwonej linii
(za każdym razem daje dodatkowe
+1 Reputacji). (2)



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz
+1 Populacji za każdy kafelek
Mieszkalny we wszystkich Dzielnicach.
(2)



+2 Dochodu po umieszczeniu oraz
+1 Reputacji za każdą Szkołę
we wszystkich Dzielnicach. (2)

Kafelki podstawowe (24)



+2 Populacji po umieszczeniu. (8)



-1 Dochodu po umieszczeniu oraz
+1 Reputacji za każdy sąsiadujący
kafelek Przemysłowy, Mieszkalny
i Handlowy. (8)



+1 Dochodu po umieszczeniu oraz
-1 Reputacji za każdy sąsiadujący
kafelek Publiczny i Mieszkalny. (8)



Po dobraniu kafelka *Jeszcze 1 Runda*
ze stosu C zakończcie bieżącą rundę
i rozegrajcie jeszcze jedną, ostatnią
rundę. Kafelek ten nie jest umieszczany
na Rynku Nieruchomości – po jego
dobraniu należy natychmiast go
odrzuć, dobrać kolejny i umieścić
na Rynku Nieruchomości. (1)

Cele (20)



Cele mogą być albo publiczne (umieszczone na planszy Rynku; wszyscy gracze walczą o ich realizację) albo prywatne (jeden żeton wybrany przez gracza na początku gry; tylko dany gracz może otrzymać za niego punkty). W obu przypadkach punkty za realizację Celów przyznawane są na koniec gry, ale tylko temu graczowi, który jako jedyny zrealizował Cel (w przypadku remisu nikt nie otrzymuje premii do **Populacji**). W przypadku Celów prywatnych premię do **Populacji** może otrzymać tylko ich właściciel.

Jeśli Cele są powiązane z kafelkami, zawsze odnoszą się one do kafelków w Dzielnicy danego gracza. Podobnie jest w przypadku Celu *Pracodawca*

(najmniej znaczników Inwestycji) – liczą się wyłącznie znaczniki Inwestycji w Dzielnicy danego gracza.

Przy premii do **Populacji** za osiągnięcie Celu przekroczenie czerwonej linii nie wpływa na **Dochód** ani **Reputację**.

Rozpatrzenie realizacji Celów przed wymianą monet na punkty **Populacji** (5\$ = 1 punkt **Populacji**). Dzięki temu możliwe będzie rozpatrzenie Celów *Miliarder* (najwięcej pieniędzy) i *Utracjusz* (najmniej pieniędzy).