

LANDLORD!

di Friedemann Friese

per 2-6 giocatori da 10 anni in su – Durata: 20 min. circa

Introduzione

Costruire appartamenti, affittarli agli inquilini e riscuotere l'affitto. Sembra semplice, ma in "Landlord!" ogni carta dà due possibilità di gioco: su un lato è riportato un appartamento, sull'altro sono riportati inquilini, tetti (devi averli quando costruisci), seminterrati, ristrutturazioni ed azioni speciali. Sposta gli inquilini ricchi nei tuoi appartamenti e metti quelli fannulloni negli edifici degli altri. Puoi perfino bombardare gli edifici, ma attento a non essere scoperto: la prigione è pronta ad accogliere chi agisce senza cautela, e gli inquilini non dovranno pagare l'affitto mentre sei dentro!

Contenuto

- 110 carte, il cui retro rappresenta un singolo appartamento, mentre sul davanti sono riportati altre porzioni di edifici, eventi o inquilini.
- 1 regolamento.

Prima di partire

Prima di iniziare la prima partita, i giocatori dovrebbero leggere il testo delle carte degli inquilini, in modo da conoscere le loro caratteristiche. In alternativa è possibile giocare in maniera semplificata, ignorando le differenze fra i vari tipi di inquilini e considerandoli tutti uguali; in questo caso il testo riportato sulle loro carte deve essere ignorato. Una descrizione di tutte le carte di gioco è riportata in fondo a questo regolamento.

Togliere dal mazzo la carta della prigione (*Jail*), facilmente individuabile in quanto entrambi i lati rappresentano una cella, e piazzatela da una parte. Scegliere un giocatore come mazziere, che consegna a ciascun giocatore una carta con un tetto normale (*Roof*); le altre carte vanno tenute tutte col lato rappresentante l'appartamento dalla stessa parte. Mescolare le carte e distribuirne 5 a ciascun giocatore, in modo che sia visibile la faccia comune (quella con l'appartamento). Il resto del mazzo va messo al centro del tavolo, sempre con la faccia comune visibile. C'è poi bisogno di un foglio di carta su cui annotare il punteggio (in dollari) dei giocatori, ciascuno dei quali comincia la partita con 5 dollari.

Il gioco

Inizia il giocatore alla sinistra del mazziere e, procedendo in senso orario, ciascuno nel suo turno eseguirà le seguenti azioni:

1. esaminare tutti gli appartamenti degli edifici (obbligatorio);
2. giocare carte (opzionale);
3. riscuotere l'affitto dagli inquilini (se possibile);
4. comprare carte (opzionale).

1. Esaminare tutti gli appartamenti degli edifici (obbligatorio)

Il giocatore esamina i suoi edifici per vedere se qualcuno contiene degli anarchici (*squatters*) e, nel caso che questo si verifichi, in ciascuno degli edifici che li contiene il giocatore deve rimuovere l'inquilino che paga l'affitto più alto. Se è possibile, ogni inquilino rimosso andrà spostato in un altro appartamento, vuoto, dello stesso giocatore, che abbia le caratteristiche richieste. Se questo non è possibile, lo stesso inquilino andrà spostato in un appartamento vuoto di un altro giocatore, sempre con le caratteristiche richieste; in questo caso è il giocatore di turno che decide dove spostare la carta dell'inquilino. Se invece non esistono appartamenti adatti, la carta viene messa nel mazzo degli scarti.

2. Giocare carte (opzionale)

Il giocatore di turno adesso può giocare il numero di carte che desidera, sia nella sua area di gioco (per costruire appartamenti, spostare inquilini o fare altre azioni), sia in quelle degli altri giocatori (per danneggiarli, ma anche per aiutare se stesso). Giocando le carte si può:

- a. costruire o ristrutturare un edificio;
- b. piazzare inquilini negli appartamenti;
- c. svolgere delle azioni.

a. Costruire o ristrutturare un edificio

Per costruire un edificio il giocatore piazza da una a cinque carte sul lato della faccia comune; un nuovo edificio deve essere completato nello stesso turno in cui viene iniziato, e il giocatore può aggiungere altri appartamenti fino a quando decide di piazzare il tetto in cima all'edificio stesso. Un tetto può essere semplice (*Roof*), piano (*Flat roof*) o con abbaini (*Roof dormer*); quest'ultimo tipo costituisce una soffitta abitabile, ma non conta come piano per determinare l'altezza dell'edificio. Un edificio non può avere solo il tetto (o il tetto più il seminterrato), ma deve contenere almeno un appartamento.

Un giocatore, se vuole, può cercare di comprare un tetto da un altro giocatore: non ci sono limiti al prezzo, che può essere deciso liberamente, ma può essere pagato solo in dollari (e non con altre carte o promesse di azioni future in favore di quel giocatore). Non si possono scambiare altre carte ad eccezione di quelle dei tetti.

Quando un edificio è completo (ovvero ha almeno un piano e il tetto), gli unici cambiamenti possibili sono quelli di cambiare il tetto, aggiungere il seminterrato, demolirlo o bombardarlo. Gli inquilini, invece, possono essere spostati in continuazione (giocando le apposite carte, vedi punto c) in modo da incrementare le proprie rendite o diminuire quelle degli avversari.

I tetti possono essere modificati giocando le carte "Ristrutturazione del tetto" (*Roof renovation*) o "Tetto con abbaini" (*Roof dormer*) per renderli abitabili (senza però aumentare il numero di piani), o la carta "Tetto piano" (*Flat roof*), che impedisce successivi cambiamenti al tetto stesso.

Sotto un edificio può essere aggiunto il seminterrato giocando la carta "Ristrutturazione della cantina" (*Cellar renovation*), aumentando così i piani abitabili, senza però incrementare l'altezza dell'edificio stesso. Può essere aggiunto un solo piano seminterrato per ciascun edificio.

Nota: queste ultime azioni possono essere effettuate anche su edifici degli altri giocatori.

b. Piazzare inquilini negli appartamenti

Gli inquilini possono essere piazzati negli appartamenti vuoti degli edifici abitabili (propri e/o degli altri giocatori); le carte degli inquilini sono stampate in orizzontale (occupano un piano solo) o in verticale (occupano due piani). Per piazzare l'inquilino, il giocatore colloca la rispettiva carta sopra quella dell'appartamento (o degli appartamenti) che l'inquilino stesso occuperà. Si può piazzare una sola carta inquilino per piano, ricordando che le carte in formato verticale occupano due piani consecutivi.

Le carte degli inquilini mostrano in alto a sinistra l'affitto in dollari che essi pagano al giocatore. Se si considera anche il testo riportato su queste carte, è possibile che alcuni inquilini possano pagare di più o di meno, in funzione di quello che è scritto sulla carta stessa. Il numero in basso a sinistra indica invece l'altezza massima (numero di piani) che l'edificio deve avere per essere occupato da quello specifico inquilino; si ricorda che seminterrati e tetti abitabili non contano come numero di piani. Anche in questo caso il testo eventualmente riportato sulle carte può aggiungere ulteriori requisiti che devono essere soddisfatti affinché gli inquilini possano occupare o meno un certo appartamento.

c. Svolgere delle azioni

Con le apposite carte, un giocatore può svolgere delle azioni sugli edifici e sugli inquilini suoi e/o degli altri giocatori. In quest'ultimo caso gli altri giocatori avranno la possibilità di difendersi, giocando a loro volta, se possibile, le carte appropriate. Ogni carta azione giocata, indipendentemente dal successo o meno dell'azione riportata, deve essere scartata dopo il suo utilizzo. La descrizione delle carte azione è riportata più avanti per maggiori dettagli.

3. **Riscuotere l'affitto dagli inquilini (se possibile)**

Dopo che il giocatore di turno ha giocato le carte che voleva, riscuote l'affitto dai suoi inquilini, in base alla cifra riportata in alto a sinistra della carta e, se considerato, all'eventuale testo della carta stessa, che può modificare il valore dell'affitto stesso. Il giocatore guadagna inoltre 1 dollaro per ogni appartamento libero.

Attenzione: un edificio in cui siano presenti anarchici (*squatters*) non rende niente, né dagli appartamenti occupati da altri inquilini, né da quelli liberi. Se un giocatore non possiede alcun edificio che produce rendita, guadagna comunque 1 dollaro.

4. **Comprare carte (opzionale)**

Dopo aver riscosso l'affitto, il giocatore di turno può comprare nuove carte pescandole dal mazzo al centro del tavolo; le prime 5 carte costano 1 dollaro ciascuna, le successive 2 dollari ciascuna. Il giocatore non può spendere più dollari di quelli guadagnati nella precedente fase di riscossione degli affitti del turno in corso. Le carte acquistate non possono essere rese indietro o scartate in cambio di denaro.

Fine del gioco

Con 2, 3 o 4 giocatori: quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo al centro del tavolo, ogni giocatore effettua un ultimo turno, dopodiché la partita finisce.

Con 5 o 6 giocatori: quando viene pescata l'ultima carta dal mazzo al centro del tavolo, il mazzo degli scarti viene mescolato, rimesso al centro e la partita continua regolarmente; quando viene pescata l'ultima carta del nuovo mazzo, ogni giocatore effettua un ultimo turno, dopodiché la partita finisce.

Vince il giocatore che alla fine della partita è riuscito a raccogliere la maggior quantità di denaro.

Nota: esistono alcune carte azione che prevedono, quando vengono giocate, di riporre altre carte in fondo al mazzo; se però questo è esaurito, le eventuali carte da riporre sotto di esso devono invece essere scartate.

Suggerimenti

Un giocatore può aggiungere il seminterrato o convertire un tetto in piano abitabile nell'edificio di un altro giocatore (Fase 2a), per poi piazzare nel nuovo appartamento libero degli anarchici (*squatters*) (Fase 2b). In questo modo il giocatore che subisce l'azione, al suo turno sarà costretto a spostare gli inquilini di quell'edificio con l'affitto più elevato (Fase 1) e, se non vuole perdere la rendita degli altri eventuali inquilini rimasti (Fase 3), dovrà, se possibile, spostare gli stessi anarchici in un altro appartamento disponibile (Fase 2c).

Quando un giocatore si trova in prigione (vedi carte azione) ha un alibi automatico, per cui può essere un buon momento per giocare una carta omicidio (*murder*) o bomba (*bomb*), poiché di tali delitti sarà accusato uno degli avversari.

Varianti

- Fissare la fine del gioco dopo un determinato numero di round o dopo il raggiungimento di una data somma di denaro.
- Permettere ai giocatori di comprare o scambiare un qualsiasi numero di carte durante il proprio turno di gioco.
- Permettere a tutti i giocatori di rispondere alle carte azione giocate contro un altro giocatore, anziché limitare la risposta solo a quello che è stato attaccato.

Le carte di gioco

Gli inquilini

Le caratteristiche specifiche di ogni tipo di inquilino (testo scritto sulle carte corrispondenti) non si applicano nel gioco base.

La famiglia (The family): 2 carte

Affitto base: 5 \$ - Piani occupati: 2 - Numero massimo di piani dell'edificio: 2

Caratteristiche: Denunciano il loro padrone di casa se commette un omicidio o usa una bomba; denunciano anche qualsiasi bomba piazzata o omicidio commesso nell'edificio dove vivono. Non sporgono denuncia se tali azioni sono commesse dal "Matto" (*Lunatic*, vedi carte azione). Non impediscono agli anarchici di entrare nell'edificio.

Gli hippies (The freaks): 2 carte

Affitto base: 3 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 4

Caratteristiche: Gli hippies non amano vivere con persone troppo tradizionaliste; d'altro canto, nessuno vuole vivere con loro (perfino gli anarchici). Pertanto possono occupare solo appartamenti di edifici vuoti o occupati al massimo da altri hippies, mentre gli altri inquilini, anarchici compresi, non possono spostarsi in edifici contenenti hippies.

Il musicista (The musician): 4 carte

Affitto base: 2 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 3

Caratteristiche: Quando un musicista si sposta in un edificio dove non ci sono già altri musicisti, tutti gli altri inquilini abbandonano l'edificio stesso; il giocatore che ha piazzato la carta decide dove spostare quelle rimosse. Se non ci sono appartamenti disponibili, gli altri inquilini rimangono nell'edificio col musicista. Dopo che un musicista è entrato in un certo edificio, comunque, altri inquilini possono entrare, se c'è posto, nello stesso edificio.

Mamma con bambina (*The mother and child*): 4 carte

Affitto base: 2 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 4

Caratteristiche: L'intero vicinato è stanco delle bizzes e dei lamenti della bambina, per cui questi inquilini possono essere sfrattati dal padrone di casa in qualsiasi momento. Pertanto, un giocatore che possiede tale carta fra quelle degli inquilini che occupano i suoi appartamenti, durante il suo turno (Fase 2b) può riprenderla in mano o spostarla in qualsiasi altro appartamento disponibile (suo o di un avversario).

Le celebrità (*The celebrities*): 3 carte

Affitto base: 4 \$ - Piani occupati: 2 - Numero massimo di piani dell'edificio: 3

Caratteristiche: Tutti vogliono vivere a fianco delle celebrità, anche a costo di pagare un affitto più alto; pertanto, se nell'edificio ci sono anche altri inquilini, il padrone di casa riduce a 2 dollari l'affitto delle celebrità, ma raddoppia quello di tutti gli altri. Anche eventuali appartamenti vuoti rendono 2 dollari invece di 1.

I pensionati (*The pensioners*): 3 carte

Affitto base: 5 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 1

Caratteristiche: A causa della loro età possono vivere solo al piano terra o al seminterrato.

La single (*The single*): 2 carte

Affitto base: 3 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 3

Caratteristiche: L'appartamento occupato da una single non può restare vuoto in seguito ad un tentativo di omicidio, e viene rioccupato immediatamente, per cui su di esso non può essere giocata una carta azione "Polizia" (*Police*).

Lo studente (*The student*): 5 carte

Affitto base: 2 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 5

Caratteristiche: Ogni studente che occupa un appartamento in un edificio dove già si trovano altri studenti, paga 1 dollaro in più rispetto all'ultimo studente che si era trasferito nello stesso edificio. Pertanto, il primo studente presente in un edificio paga 2 dollari di affitto base, il secondo 3 dollari, il terzo 4 dollari e così via.

Il traslocatore (*The mover*): 1 carta

Affitto base: 3 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 1

Caratteristiche: Tale inquilino è colui che effettua tutti i traslochi degli inquilini presenti nel gioco, per cui il proprietario dell'edificio in cui vive guadagna 2 dollari per ogni carta azione "Trasloco" (*Move*) giocata (i 2 dollari vengono prelevati dal conto del giocatore che ha usato tale carta). In tal caso però l'affitto del traslocatore scende a 1 dollaro.

Il ricercatore (*The researcher*): 2 carte

Affitto base: 5 \$ - Piani occupati: 2 - Numero massimo di piani dell'edificio: 3

Caratteristiche: Nessuna.

Il manager (*The manager*): 2 carte

Affitto base: 6 \$ - Piani occupati: 2 - Numero massimo di piani dell'edificio: 1

Caratteristiche: Nessuna.

Gli anarchici (*Squatters*): 4 carte

Affitto base: 0 \$ - Piani occupati: 1 - Numero massimo di piani dell'edificio: 5

Caratteristiche: Gli anarchici possono essere piazzati in qualsiasi appartamento vuoto di qualsiasi edificio, ad eccezione degli edifici dove già sono presenti degli hippies. All'inizio del proprio turno, ogni giocatore, in ciascuno dei suoi edifici in cui sono presenti degli anarchici, deve rimuovere gli inquilini che pagano l'affitto più alto (vedi Fase 1). Nessun inquilino può essere collocato o spostato in un edificio dove siano già presenti degli anarchici.

Le carte da costruzione

Tetto (*Roof*): 21 carte

Il tetto completa un edificio e lo rende abitabile, ma non conta nel numero totale di piani dell'edificio stesso. Una volta che il tetto è stato piazzato, non possono essere aggiunti altri piani. Tuttavia è possibile effettuare delle ristrutturazioni, rendendo abitabile sia il tetto, con le carte "Tetto con abbaini" (*Roof dormer*) o "Ristrutturazione del tetto" (*Roof renovation*), che la cantina, con la carta "Ristrutturazione della cantina" (*Cellar renovation*). È anche possibile modificare un tetto normale con un tetto piano (*Flat roof*).

Ristrutturazione del tetto (*Roof renovation*): 3 carte

Questa carta non può essere utilizzata per completare un edificio, ma solo per trasformare un tetto normale (non abitabile) in abitabile, permettendo di piazzarci sopra una carta inquilino. Il nuovo spazio abitabile non viene però contato nel numero totale dei piani dell'edificio.

Tetto con abbaini (*Roof dormer*): 3 carte

Questa carta può servire sia per completare un edificio, ma può anche essere usata al posto della carta "Ristrutturazione del tetto" (*Roof renovation*), in modo da trasformare un tetto normale (non abitabile) in abitabile, permettendo di piazzarci sopra una carta inquilino. Il nuovo spazio abitabile non viene però contato nel numero totale dei piani dell'edificio.

Tetto piano (*Flat roof*): 3 carte

Questa carta può essere usata sia per completare un edificio, sia per trasformare un tetto normale, che comunque resta non abitabile. Il tetto piano non è modificabile, per cui su di esso non possono essere giocate le carte "Tetto con abbaini" (*Roof dormer*) o "Ristrutturazione del tetto" (*Roof renovation*). Come per tutte le altre coperture, non viene contato nel numero totale dei piani dell'edificio.

Ristrutturazione della cantina (*Cellar renovation*): 3 carte

Questa carta può essere piazzata sotto un edificio già completato e trasforma la cantina in un seminterrato abitabile, permettendo di piazzarci sopra una carta inquilino. Il nuovo spazio abitabile non viene però contato nel numero totale dei piani dell'edificio. Può essere giocata una sola carta di questo tipo per ciascun edificio.

Le carte azione

Demolizione (Demolition): 2 carte

Questa carta può essere giocata su un qualsiasi edificio per demolirlo; gli inquilini che lo occupano devono pertanto essere spostati in altri appartamenti vuoti e con le caratteristiche adatte ad accoglierli. Se però tali appartamenti mancano o sono insufficienti, la demolizione non può essere effettuata. Altrimenti è il possessore dell'edificio che viene demolito che decide dove spostare gli inquilini sloggiati (in appartamenti suoi e/o degli altri giocatori). Le carte che formavano l'edificio demolito tornano in mano al suo possessore, mentre la carta Demolizione viene scartata dopo il suo utilizzo.

Alibi (Alibi): 4 carte

Questa carta fa sì che il giocatore che la utilizza eviti di finire in prigione (*Jail*) quando viene indagato dalla polizia dopo aver commesso un omicidio o aver piazzato una bomba in un edificio. Al suo posto viene arrestato il giocatore alla sua sinistra. La carta Alibi viene scartata dopo essere stata giocata.

Bomba (Bomb): 3 carte

Una bomba può essere piazzata in qualsiasi edificio, che viene così distrutto. Le carte che lo componevano e gli inquilini che vi abitavano vengono rimesse sotto il mazzo delle carte di riserva, mentre la carta Bomba viene scartata dopo il suo utilizzo. Il giocatore che riceve la bomba in un suo edificio può difendersi giocando la carta "Lunatico" (*Lunatic*), che prende la bomba e la porta in un edificio del giocatore che aveva utilizzato per primo la carta (a scelta del giocatore che utilizza il Lunatico). Altrimenti il giocatore che ha ricevuto la bomba può anche chiamare la polizia, utilizzando la carta corrispondente (*Police*), che investigherà sul delitto (già avvenuto).

Riciclo (Recycle): 1 carta

Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento: il giocatore che la usa prende in mano la prima carta in cima alla pila degli scarti e scarta al suo posto la carta Riciclo.

Lunatico (Lunatic): 1 carta

Un giocatore contro cui sono state giocate carte "Bomba" (*Bomb*) o "Omicidio" (*Murder*) può giocare il Lunatico, che devia l'effetto di queste carte sul giocatore che le ha utilizzate. Il giocatore che utilizza il Lunatico decide quali edifici o inquilini dell'avversario colpire, mentre il giocatore che ne subisce gli effetti non può chiamare la polizia. La carta Lunatico viene scartata dopo il suo utilizzo.

Sfratto (Eviction): 2 carte

Questa carta può essere giocata su qualsiasi edificio (anche del giocatore che la utilizza). Il proprietario dell'edificio riprende tutte le carte degli inquilini nella sua mano, ad eccezione degli anarchici, che ignorano qualsiasi avviso di sfratto. Gli appartamenti diventano così disponibili per essere occupati da nuovi inquilini. La carta Sfratto viene scartata dopo essere stata giocata.

Corte (Court): 2 carte

Questa carta può essere giocata durante il turno di un giocatore per farlo uscire di prigione (*Jail*) se questo vi si trova già dentro, ma anche quando il giocatore stesso viene indagato dalla polizia in seguito ad un omicidio o ad una bomba, per evitare che finisca al fresco. La carta Corte viene scartata dopo essere stata giocata.

Prigione (Jail): 1 carta

È l'unica carta a riportare lo stesso disegno su entrambe le facce, e deve essere tolta dal mazzo prima di cominciare le partite. Quando un giocatore finisce in prigione, pone questa carta di fronte a sé per indicare che è stato arrestato. La cella è piccola, e può contenere una sola persona per volta, per cui quando un altro giocatore è spedito in prigione fa uscire automaticamente chi ci si trovava fino a quel momento. Quando si trova in prigione, un giocatore può continuare a giocare normalmente, ma può ricavare solo 1 dollaro per ciascun edificio (a meno che non contenga anarchici) per turno. Un giocatore in prigione ha comunque un alibi automatico nel caso venga indagato dalla polizia per un omicidio o una bomba. Per uscire di prigione un giocatore può:

- pagare 5 dollari durante la Fase 1 (esame degli appartamenti);
- giocare le carte "Corte" (*Court*) o "Politica" (*Politics*) nella Fase 3 (giocare carte);
- aspettare che un altro giocatore venga arrestato.

Intermediario (Broker): 3 carte

Questa carta può essere giocata in risposta alla carta "Trasloco" (*Move*) utilizzata da un avversario, che così si trova costretto a pagare al quel giocatore l'affitto degli inquilini che sono stati spostati o rimossi con la carta Trasloco. La carta Intermediario viene scartata dopo essere stata giocata.

Affitto trattenuto (Rent withheld): 2 carte

Questa carta può essere giocata su qualsiasi inquilino, che al turno successivo non pagherà l'affitto al proprietario del suo appartamento. Dopo che l'affitto è stato trattenuto per un turno la carta viene scartata. Gli inquilini possono comunque essere spostati anche quando la carta "Affitto trattenuto" è ancora attiva, e anche in questo caso la carta viene scartata.

Omicidio (Murder): 4 carte

Questa carta può essere giocata su qualsiasi inquilino (anarchici compresi) in qualsiasi edificio. Le carte dell'inquilino assassinato e la carta Omicidio finiscono nella pila degli scarti. Il giocatore contro cui viene giocato l'omicidio può difendersi giocando la carta "Lunatico" (*Lunatic*), che farà uccidere al posto dell'inquilino prescelto uno qualsiasi di quelli del giocatore che ha giocato l'Omicidio (a scelta del giocatore che utilizza il Lunatico). Altrimenti il giocatore che ha subito l'omicidio può anche chiamare la polizia, utilizzando la carta corrispondente (*Police*), che investigherà sul delitto (già avvenuto).

Polizia (Police): 5 carte

Questa carta può essere giocata in qualsiasi momento da un giocatore contro il quale sono state giocate carte "Anarchici" (*Squatters*), "Omicidio" (*Murder*) o "Bomba" (*Bomb*). Gli anarchici verranno immediatamente allontanati dall'edificio, prima che possano entrare in uno dei suoi appartamenti (scartare sia la carta Polizia che la carta Anarchici). Questa azione può essere effettuata da un giocatore anche durante il proprio turno per rimuovere degli anarchici che già occupavano uno dei suoi appartamenti da uno dei turni precedenti. Nel caso in cui venga giocata in risposta ad un omicidio o ad una bomba, la Polizia non può evitare che il delitto venga commesso, ma interrompe il

gioco per cominciare la fase di indagine, finché non viene trovato il colpevole e spedito in prigione. Dapprima ci si rivolge al giocatore che ha utilizzato le carte Omicidio o Bomba, che però può evitare la prigione giocando una carta "Alibi" (*Alibi*) o "Corte" (*Court*): le indagini della polizia si spostano allora sul giocatore alla sinistra del precedente, e così via, in senso orario, finché non viene trovato un giocatore senza le carte Alibi o Corte che, non potendo difendersi, finisce in cella al posto del vero delinquente (notare che possono essere compiuti più giri prima che le indagini si concludano, e può finire in prigione anche lo stesso giocatore che ha usato la carta Polizia). Un giocatore che si trova già in prigione ha un alibi automatico e non può essere indagato. La carta Polizia viene comunque scartata dopo essere stata giocata.

Politica (*Politics*): 3 carte

Questa carta può essere giocata al posto delle carte "Sfratto" (*Eviction*) o "Demolizione" (*Demolition*), oppure per uscire gratis di prigione, ma non può essere utilizzata come alibi. La carta Politica viene scartata dopo essere stata giocata.

Trasloco (*Move*): 11 carte

Questa carta deve essere giocata per spostare qualsiasi inquilino (anarchici compresi) da un appartamento ad un altro. L'appartamento finale deve essere vuoto e avere i requisiti adatti ad accogliere l'inquilino spostato, la cui carta può però anche essere ricollocata sotto il mazzo delle riserve (a scelta del giocatore che ha giocato il trasloco). La carta Trasloco viene scartata dopo essere stata giocata.

Nella tabella sottostante sono riepilogate le Carte Azione e le possibili carte da utilizzare in risposta ad esse:

Carta giocata	Risposta
Demolizione (<i>Demolition</i>)	-
Bomba (<i>Bomb</i>)	Lunatico (<i>Lunatic</i>) / Polizia (<i>Police</i>)
Riciclo (<i>Recycle</i>)	-
Sfratto (<i>Eviction</i>)	-
Anarchici (<i>Squatters</i>)	Polizia (<i>Police</i>)
Lunatico (<i>Lunatic</i>)	-
Prigione (<i>Jail</i>)	Corte (<i>Court</i>) / Politica (<i>Politics</i>)
Affitto trattenuto (<i>Rent withheld</i>)	-
Omicidio (<i>Murder</i>)	Lunatico (<i>Lunatic</i>) / Polizia (<i>Police</i>)
Polizia (<i>Police</i>) (in risposta a Omicidio o Bomba)	Alibi (<i>Alibi</i>) / Corte (<i>Court</i>)
Trasloco (<i>Move</i>)	Intermediario (<i>Broker</i>)