

ORDINE DI TURNO: (si inizia con 3 monete e 5 carte)

1) Controllo presenza delle seguenti situazioni:



- ABUSIVI - (tutto edificio paga 0 di affitto)
L'inquilino che paga l'affitto più alto se ne va.



- SCROCCONE - (paga 0 di affitto)
Potete spostarlo pagando 2 monete.



- SCIENZIATO - (abita in Attico o Espans. Tetto)
Crea 1 nuovo Mostro in un appartamento vuoto.



- PRIGIONE - (in prigione 0 Affitti solo 2 monete)
Potete uscire pagando 5 monete.

2) Giocare Carte e Costruire 1 Edificio (max 5 piani):



Potete Costruire 1 Edificio, se utilizzate la carta
TETTO pagando 1 moneta ogni edificio posseduto.

3) Ricevere l'Affitto (2 monete se Prigione) e Comprare Carte:

- Ricevete l'Affitto + 1 m. (appat. sfitti) + 0 m. (edifici con Abusivi)
- Comprare Carte da 1 a 5 costo 1 moneta oltre 6 costo 2 monete.

DETTAGLIO CARTE: (finite le carte si farà ultimo turno)



- ASSASSINO - Elimina inquilino.

Elimina edificio - BOMBA -



- MATTO - (si gioca anche fuori turno)
Restituisce Assassino e Bomba a chi li ha giocati.



- POLIZIA - (si gioca anche fuori turno)
Manda in PRIGIONE se si riceve Assassino o Bomba.
Elimina Abusivi subito o durante il 2° turno di gioco.



- ALIBI e TRIBUNALE - (solo fuori turno)
Evitano la Prigione.
L'accusa passa al giocatore a sinistra.



- FAMIGLIA - (se presente in un tuo edificio)
Chiama la POLIZIA se giochi un Assassino o Bomba.



- BAR - (se presente in un tuo edificio)
Affitto inquilini nell'edificio dov'è il BAR max 2 monete.
Affitto inquilini negli altri tuoi edifici max 3 monete.



- TRASLOCATORE - 2 mon. x trasloco.
2°= 3m 3°= 4m 4°= 5m 5°= 6m - HACKER -

