

GIOCO BASE

A Tiles (32)



+1 Entrate quando piazzata, e +1 Entrate per ogni Ufficio in qualunque distretto. (2)



+1 Entrate quando piazzata. (2)



+3 Entrate quando piazzata, and -1 Entrate per ogni Ristorante costruito dopo questo in qualsiasi distretto. È possibile che questa tessera diminuisca l'entrata del giocatore più di un totale di 3 se un numero sufficiente di altri Ristoranti è stato collocato in qualsiasi distretto. (3)



-1 Reputazione quando piazzata, e +1 Entrate per ogni Ristorante in qualunque distretto. (2)



+1 Entrate quando piazzata, e +3 Popolazione per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



+1 Entrate per ogni tessera Commerciale adiacente e -1 Reputazione per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



+1 Popolazione quando piazzata, e prendi \$2 dal banco Risorse per ogni tessera Residenziale in qualunque distretto, inclusa questa tessera. (2)



+2 Entrate quando piazzata, e -1 Reputazione per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale, e Commerciale adiacente. (2)



+3 Entrate quando piazzata, e prendi \$2 dal banco Risorse per ogni tessera Civica nel tuo distretto, inclusa questa tessera. (2)



+6 Popolazione quando piazzata. (2)



+1 Entrate per ogni aeroporto, inclusa questa tessera. Inoltre, -1 Reputazione per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



+1 Entrate quando piazzata, e +1 Entrate per ogni tessera Commerciale adiacente. (3)



+1 Entrate quando piazzata, e +1 Entrate per ogni tessera Civica o Commerciale adiacente. (2)



-2 Reputazione quando piazzata, e +1 Entrate per ogni Ristorante in qualunque distretto. (2)



Prendi \$2 dal banco Risorse per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale adiacente a ciascuna delle tue tessere Lago, oltre ai \$2 che normalmente prendi dal banco Risorse per le tessere adiacenti ai tuoi laghi.

Waterfront Realty è leggermente diversa dalla maggior parte delle tessere in quanto influisce su tutte le tessere adiacenti alle tue tessere Lago, non su questa tessera.

Se un Lago è presente nel tuo distretto quando questa tessera viene posizionata, prendi immediatamente \$2 per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale esistente adiacente al tuo Lago. Per ogni nuova tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale posizionata adiacente al tuo Lago, prendi \$4 invece di solo \$2. E, se colloci un altro lago in futuro, prendi \$4 per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale a cui è adiacente.

Posizionare un segnalino Investimento su una tessera Waterfront Realty ti consente di prendere \$2 aggiuntivi per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale adiacente al tuo Lago. Con un segnalino Investimento presente, piazzare qualsiasi tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale vicino al tuo Lago ora ti permette di prendere \$6. (2)

Tessere Lago



Le tessere Lago sono i lati a faccia in giù di tutte le tessere A, B e C (ma non i lati a faccia in giù delle tessere base). Tutte le tessere Lago sono uguali: costano \$0 e il proprietario prende \$2 per ogni tessera scoperta adiacente alla tessera Lago. Questo accade inizialmente quando si posiziona la tessera Lago, e retroattivamente: quando si posiziona una tessera a faccia in su adiacente a una tessera Lago esposta, prendi \$2 per aver posizionato lì quella tessera. Ogni tessera Lago genera \$2 separatamente, quindi se metti una tessera a faccia in su accanto a due tessere Lago, prendi \$4 per quella tessera a faccia in su. Posizionare un segnalino Investimento su una tessera Lago non costa nulla al giocatore, e ti dà \$2 addizionali per ogni tessera scoperta adiacente ad una tessera Lago con un segnalino Investimento su di essa.

Tessere B (36)



+3 **Popolazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



-3 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Entrate** quando superi un tetto rosso sul tabellone punteggio (spostandoti solo da un numero più basso ad uno più alto). In se stesso, il Casino annulla il -1 **Entrate** quando superi un tetto rosso. Quando superi un tetto rosso spostandoti da un numero più alto ad uno più basso sul tabellone punteggio, questa tessera non ha effetto.

Piazzare un segnalino Investimento sul Casino risulta in un ulteriore -3 **Reputazione** e un totale di +2 **Entrate** quando superi un tetto rosso (per un guadagno netto di +1 **Entrate** ogni volta). (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni Airport in qualunque distretto, inclusa questa tessera. In aggiunta, -1 **Reputazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (3)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Popolazione** per ognuna delle tue tessere Residenziali (3)



+1 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Popolazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



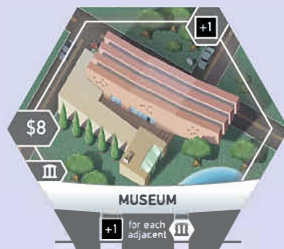
+2 **Popolazione** quando piazzata, e -1 **Reputazione** per ogni tessera Commerciale adiacente. (2)



+10 **Popolazione** quando piazzata, e -2 **Reputazione** per ogni tessera Civica, Residenziale o Commerciale adiacente. (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Civica adiacente. (2)



-2 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ognuna delle tue tessere Civiche. (2)



+1 **Entrate** per ognuna delle tue tessere Commerciali. (2)



+1 **Entrate** per ognuna delle tue tessere Industriali. (2)



+5 **Popolazione** quando piazzata. (2)



+3 **Entrate** quando piazzata, e -1 **Entrate** per ogni Skyscraper costruito dopo questo in qualsiasi distretto. (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e prendi \$2 dal banco Risorse per ogni tessera Commerciale in qualsiasi distretto, inclusa questa tessera. (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e +2 **Reputazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



-1 **Reputazione** quando piazzata, e +2 **Entrate** per ogni tessera Commerciale adiacente. (2)

Tessere C (32)



+5 **Popolazione** quando piazzata, e
+2 **Popolazione** per ogni tessera
Commerciale adiacente. (2)



+2 **Popolazione** quando piazzata, e
+1 **Popolazione** per ognuna delle tue
tessere Residenziali, inclusa questa
tessera. (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e
+1 **Reputazione** per ogni
tessera Residenziale adiacente.
(2)



+2 **Reputazione** quando piazzata, e
+1 **Entrate** per ognuna delle tue tessere
Commerciali. (2)



+5 **Popolazione** quando piazzata, e
+3 **Popolazione** per ogni tessera
Commerciale adiacente. (2)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e
+3 **Popolazione** per ognuna delle
tue tessere Residenziali. (3)



+1 **Entrate** quando piazzata, e
+1 **Popolazione** per le tessere
Residenziali di tutti gli altri distretti.
(2)



+1 **Entrate** e +1 **Reputazione** per
ogni Aeroporto, inclusa questa
tessera. In aggiunta, -1 **Reputazione**
per ogni tessera Residenziale
adiacente. (2)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e
prendi \$2 dal hanco Risorse per ogni
tessera Industriale in qualsiasi
distretto. (2)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e
+2 **Popolazione** per ognuna delle
tue tessere Residenziali. (3)



+5 **Entrate** quando piazzata, e
-2 **Entrate** per ogni Car Dealership
costruito dopo questo in qualunque
altro distretto. (2)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e
+2 **Reputazione** per ogni tessera
Industriale adiacente. (2)



-2 **Entrate** quando piazzata, e
+1 **Reputazione** quando superi un tetto
rosso sul tabellone segnapunti (solo
spostandoti da un numero pili basso a
uno pili alto). Di per sè, PR Firm annulla
il -1 **Reputazione** quando superi un
tetto rosso. Quando superi un tetto rosso
spostandoti da un numero pili alto a uno
pili basso, questa tessera non ha effetto.
Piazzare un segnalino Investimento su
PR Firm risulta in un ulteriore -2 **Entrate**
e un totale di +2 **Reputazione** quando
superi un tetto rosso (per un guadagno
netto di +1 **Reputazione** ogni volta). (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e
+1 **Popolazione** per ogni tessera
Residenziale in qualunque distretto.
(2)



+2 **Entrate** quando piazzata, e
+1 **Reputazione** per ogni Scuola in
qualunque distretto. (2)

Tessere Base (24)



+2 **Popolazione** quando piazzata (8)



-1 **Entrate** quando piazzata, e
+1 **Reputazione** per ogni
tessera Industriale, Residenziale
o Commerciale adiacente. (8)



+1 **Entrate** quando piazzata, e
-1 **Reputazione** per ogni tessera
Civica o Residenziale adiacente. (8)



Quando viene pescata la tessera Ultimo
Round dalla Torre Tessere, completa
l'attuale round, poi ognuno gioca un ultimo
round. Questa tessera non si aggiunge al
Mercato Immobiliare, ed un'altra tessera
viene immediatamente presa dalla Torre
Tessere a prendere il proprio posto nel
Mercato Immobiliare.
(1)

Obiettivi (20)

Legenda: Most=Di più; Fewest=Di meno; Highest=Più alto; Lowest=Più basso; Least=Minimo



Gli Obiettivi possono essere pubblici (piazzati sul coperchio: Obiettivi alla vista di tutti) oppure privati (una tessera conservata dal giocatore all'inizio del gioco e che solo lui può vincere). In entrambi i casi, i punti sono assegnati alla fine del gioco, ma solo al giocatore che ha conseguito l'obiettivo da solo (i pareggi risultano in una mancata assegnazione del bonus Popolazione a fine partita). Per gli Obiettivi privati, solo il proprietario dell'obiettivo può ricevere il bonus Popolazione a fine partita e solo se è l'unico ad avere conseguito l'obiettivo.

Conseguisci un Obiettivo solo sulla base delle tessere nel tuo distretto. Lo stesso vale per l'obiettivo Employer (meno segnalini Investimento); in relazione a questo obiettivo, per te contano solo i segnalini Investimento giocati nel tuo distretto.

Quando conseguisci un obiettivo, i tetti rossi non modificano le tue Entrate e Reputazione.

Riscuoti gli obiettivi prima di convertire il tuo denaro in Popolazione (5\$ per 1 Popolazione). Questo garantisce che i vincitori degli obiettivi Billionaire (Più denaro in mano) e Spendthrift (Spendaccione) (Meno denaro in mano) siano determinati prima della conversione del denaro in Popolazione.

Suburbia Inc.

Tessere A (10)



-2 **Popolazione** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Residenziale adiacente. Devi avere almeno 2 **Popolazione** per piazzare questa tessera. (2)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e prendi \$2 per ognuna delle tue tessere Industriali, Civiche, Residenziali o Commerciali, inclusa questa. (2)



+1 **Popolazione** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Residenziale adiacente. (2)



+2 **Entrate** quando piazzato. In più, quando alla fine del gioco vengono assegnati gli obiettivi, un giocatore con un Law Office può riscuotere un obiettivo pubblico o privato in parità come se lo avesse vinto.

Se entrambi avete piazzato le tessere Law Office, potete riscuotere due diversi obiettivi su cui siete in parità. Se piazzate un segnalino Investimento su un Law Office, puoi riscuotere un ulteriore obiettivo su cui sei in parità. E se entrambi avete le tessere Law Office e piazzate su entrambe i segnalini Investimento, potete riscuotere fino a 4 diversi obiettivi in parità.

Se giochi con l'espansione Suburbia 5 Stelle, l'effetto condizionale "Riscuoti Obiettivo in parità" funziona solo quando un obiettivo è in parità con un altro giocatore che è nella stessa posizione sul tracciato Stella. (2)



Redevelopment Planner è una speciale tessera "nera" (non grigia) usata come segnaposto. Dopo aver piazzato un Redevelopment Planner, puoi, in un qualunque turno futuro, sostituirlo con una qualunque tessera a faccia in su (dal Mercato Immobiliare o una tessera standard). Non paghi nulla per la tessera sostitutiva (nemmeno la somma al di sopra della tessera sul Mercato Immobiliare). La tessera sostitutiva deve essere piazzata nella stessa posizione della tessera Redevelopment Planner rimossa. Poi rimuovi dal gioco la tessera Redevelopment Planner.

Nessuna altra tessera interagisce con una Redevelopment Planner quando la piazzate (ad esempio, non ricevi \$ quando la piazzate accanto a una tessera Lago o non aumenti la Reputazione quando la piazzate accanto a un Community Park o un Museo).

I segnalini Investimento non possono essere giocati su una tessera Redevelopment Planner. (2)

Tessere B (10)



+4 **Reputazione** quando piazzata, e prendi \$2 per ogni Confine in qualunque distretto. Devi piazzare un Checkpoint adiacente ad uno dei tuoi Confini. (2)



+1 **Reputazione** e +1 **Entrate** per ogni tessera Commerciale o Residenziale adiacente. (2)



+2 **Popolazione** per ogni tessera Industriale, Civica, Commerciale o Residenziale adiacente. (3)



+7 **Reputazione** quando piazzata, e paghi \$2 al banco Risorse per ogni tessera Industriale in qualsiasi distretto. Noi puoi piazzare questa tessera (o investirci sopra) se non hai abbastanza \$ sia per comprare la tessera Water Purification Plant che per pagare \$2 per ogni tessera Industriale. Quando chiunque in futuro piazza una tessera Industriale, devi pagare \$2 al banco Risorse. Se non hai abbastanza \$ per pagare quando qualcun altro piazza una tessera Industriale, perdi 1 **Popolazione** ogni \$1 che non puoi pagare. (3)

C Tiles (6)



+2 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ognuna delle tue tessere Commerciali. (2)



+3 **Reputazione** quando piazzata, e +2 **Popolazione** per ognuna delle tue tessere Residenziali, inclusa questa Lake House. Devi costruire una tessera Lake House adiacente a una tessera Lago. (2)



Il costo del Redistricting Office è \$6 per ogni giocatore nella partita, te compreso (più qualunque costo aggiuntivo dal Mercato Immobiliare). Per esempio, in una partita a 4 giocatori, la tessera costa \$24, mentre in una a 2, la tessera costa solo \$12.

Quando piazzate un Redistricting Office, aumenti la tua Popolazione di 5 per ognuno dei tuoi avversari (diminuisce Entrate e Reputazione per ogni tetto rosso che incontri). Per esempio, se hai 3 avversari, aumenta la tua Popolazione di 15. Ognuno dei tuoi avversari deve ridurre la sua Popolazione di 5 (aumentando Entrate e Popolazione per ogni tetto rosso che incrociano arretrando). Se qualche avversario non ha abbastanza Popolazione a disposizione, riduce la sua Popolazione a 0 (ma tu aumenti in ogni caso di 5 la Popolazione da quel distretto).

Se giochi la partita in solitario "L'Architetto Solitario", la tessera costa \$6 e non aumenta la tua Popolazione. (2)

Tessere Confine (12)



+2 Reputazione quando piazzata, e +2 Entrate per ogni tessera Industriale o Residenziale adiacente.



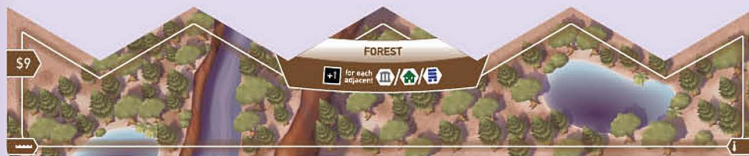
+1 Reputazione quando piazzata, e prendi \$8 dal banco Risorse per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale adiacente.



+3 Reputazione quando piazzata, e +3 Popolazione per ogni tessera Residenziale o Commerciale adiacente.



+5 Income quando piazzata, e paghi \$10 al banco Risorse per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale adiacente. Devi pagare quando piazzati questo Confine, e quando piazzati una tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale vicino a questo confine



+1 Reputazione per ogni tessera Residenziale o Commerciale adiacente.



+1 Entrate quando piazzata, e +5 Popolazione per ogni tessera Civica adiacente.



+2 Reputazione per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale adiacente.



+2 Reputazione quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale, Commerciale o Lago adiacente.



+1 Reputazione quando piazzata, e +1 Entrate per ogni tessera Industriale, Residenziale o Commerciale adiacente.



+5 Entrate quando piazzata, e -7 Popolazione per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale, Commerciale o Lago adiacente. Devi avere a disposizione la Popolazione da rimuovere quando piazzati questo Confine e quando piazzati una tessera adiacente ad esso.



+3 Entrate quando piazzata, e +1 Entrate per ogni tessera Civica o Residenziale adiacente.



+3 Entrate quando piazzata, e +1 Entrate per ogni tessera Industriale o Commerciale adiacente

Tessere Bonus (10)

- BORDER BONUS**: +3, Must have at least 1 border icon.
- CIVIC BONUS**: +3, Must have at least 3 civic icons.
- COMMERCIAL BONUS**: +2, Must have at least 3 commercial icons.
- INCOME BONUS**: +2, Must have at least 5 income icons.
- INDUSTRIAL BONUS**: +2, Must have at least 3 industrial icons.

- LAKE BONUS**: +3, Must have at least 2 lake icons.
- MONEY BONUS**: +2, Must have at least \$25.
- POPULATION BONUS**: +3, Must have at least 13 population icons.
- REPUTATION BONUS**: +3, Must have at least 5 reputation icons.
- RESIDENTIAL BONUS**: +4, Must have at least 3 residential icons.

Tessere Sfida (10)

- BORDER CHALLENGE**: +4, Must have at least 1 border icon.
- CIVIC CHALLENGE**: +3, Must have at least 3 civic icons.
- COMMERCIAL CHALLENGE**: +3, Must have at least 3 commercial icons.
- INCOME CHALLENGE**: +3, Must have at least 10 income icons.
- INDUSTRIAL CHALLENGE**: +3, Must have at least 3 industrial icons.

- LAKE CHALLENGE**: +3, Must have at least 4 lake icons.
- MONEY CHALLENGE**: +3, Must have at least \$45.
- POPULATION CHALLENGE**: +2, Must have at least 40 population icons.
- REPUTATION CHALLENGE**: +2, Must have at least 10 reputation icons.
- RESIDENTIAL CHALLENGE**: +3, Must have at least 3 residential icons.

Obiettivi (5)

- FEWEST EUROPEAN**: 10 European icons.
- MOST GUARD**: 15 Guard icons.
- FEWEST NOMAD**: 15 Nomad icons.
- MOST MILTON**: 15 Milton icons.
- MOST SETTLER**: 10 Settler icons.

Le tessere mostrate sulle tessere Bonus e Sfida possono esistere ovunque nel tuo distretto e non devono essere disposte nella configurazione mostrata sulle tessere. Comunque, se le disponi nella configurazione mostrata, tutti gli altri giocatori al tavolo dovrebbero osservarti con attenzione per il resto della partita, perché li stai chiaramente prendendo in giro.

Tessere Suburbia Con

Tessera A (2)



+1 Stella d'Oro quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Con in qualunque distretto, inclusa questa tessera. (1)



+1 Stella d'Oro quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Con in qualunque distretto, inclusa questa tessera. (1)

Tessera B (1)



+1 Stella d'Oro quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Con in qualunque distretto, inclusa questa tessera. (1)

Tessera C (2)



+2 Stelle d'Oro quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Con in qualunque distretto, inclusa questa tessera (1)



+2 Stelle d'Oro quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Con in qualunque distretto, inclusa questa tessera (1)

Suburbia Essen Spiel

Tessera A (2)



+2 Reputazione quando piazzata, e +2 Reputazione per ogni tessera Essen adiacente. Ogni distretto ha un limite di una tessera Grugapark. (2)

Tessere B (2)



+2 Entrate quando piazzata, e +2 Entrate per ogni tessera Essen adiacente. Ogni distretto ha un limite di una tessera U-bahn. (2)

C Tiles (2)



+1 Entrate e +1 Reputazione quando piazzata, e +1 Entrate e +1 Reputazione per ogni tessera Essen adiacente. Ogni distretto ha un limite di una tessera Messe Essen. (2)

Suburbia 5 Stelle

Tessere A (15)



+1 Stella d'Oro e +1 Reputazione quando piazzata. (1)



+1 Stella d'Oro e +1 Reputazione quando piazzata, e +1 Entrate per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 Stella d'Oro quando piazzata, e +1 Entrate per ognuna delle tue tessere Residenziali. (1)



+1 Stella d'Oro e +1 Entrate quando piazzata. (1)



+2 Stelle d'Oro quando piazzata, e prendi \$2 dal banco Risorse per ogni tessera Civica in qualunque distretto. (1)



+1 Stella d'Oro e +6 Popolazione quando piazzata, e -2 Reputazione per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 Stella d'Oro e +1 Entrate quando piazzata, e prendi \$5 dal banco Risorse per ogni tessera Industriale adiacente. (1)



+1 Stella d'Oro quando piazzata. (1)



+1 Stella d'Oro e +1 Entrate quando piazzata, e +1 Popolazione per ogni tessera Commerciale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +1 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Popolazione** per ogni tessera Civica adiacente. (1)



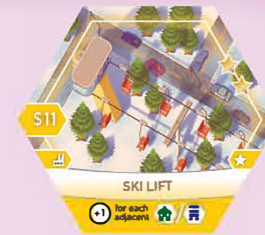
+1 **Stella d'Cro** quando piazzata, e +1 **Popolazione** per ogni tessera Stella adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** e prendi \$1 dal banco Risorse per ogni tua Popolazione quando piazzata. Quando piazzi un segnalino Investimento su Dollar Arcade, +1 **Stella d'Cro** e prendi \$1 per ogni tua Popolazione nel momento in cui piazzi il segnalino. (1)



+2 **Stelle d'Cro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Commerciale adiacente. (1)



+2 **Stelle d'Cro** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Residenziale o Commerciale adiacente. (1)

B Tiles (18)



+1 **Stella d'Cro** e +2 **Popolazione** quando piazzata, e -1 **Reputazione** per ogni tessera Commerciale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +3 **Popolazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +3 **Entrate** quando piazzata, e -2 **Reputazione** per ogni tessera Residenziale o Commerciale adiacente. (1)



+2 **Stelle d'Cro** e +2 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Popolazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni Scuola in qualunque distretto. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Popolazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni Scuola in qualunque distretto. (1)



+3 **Stelle d'Cro** e +2 **Entrate** quando piazzata, e -3 **Reputazione** per ogni tessera Civica, Residenziale o Commerciale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +2 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Popolazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +5 **Entrate** quando piazzata, e -2 **Reputazione** per ogni tessera Civica, Residenziale o Commerciale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** quando piazzata, e prendi \$2 dal banco Risorse per ognuna delle tue tessere Stella, inclusa questa tessera. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +2 **Entrate** quando piazzata. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +6 **Popolazione** quando piazzata. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +2 **Entrate** per ogni tessera Commerciale adiacente. (1)



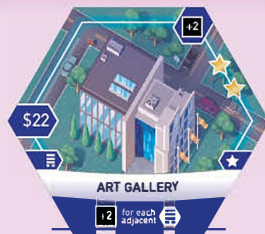
+1 **Stella d'Cro** e +2 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Cro** e +1 **Popolazione** quando piazzata (1)



+1 **Stella d'Oro** quando piazzata, e +1 **Stella d'Oro** per ogni tessera Stella adiacente. (1)



+2 **Stelle d'Oro** e +2 **Reputazione** quando piazzata, e +2 **Reputazione** per ogni tessera Commerciale adiacente. (1)



+2 **Stelle d'Oro** e +3 **Reputazione** quando piazzata, e +5 **Popolazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. Questa tessera deve essere piazzata adiacente a una tessera Lago. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Civica adiacente. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +1 **Entrate** quando piazzata, e +2 **Reputazione** per ogni tessera Stella adiacente. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +1 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Stella adiacente. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +2 **Entrate** per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +1 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Lago adiacente. Questa tessera deve essere piazzata adiacente a una tessera Lago. (1)



+2 **Stelle d'Oro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Civica adiacente. (1)



+2 **Stelle d'Oro** e +5 **Popolazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Lago adiacente. Questa tessera deve essere piazzata adiacente a una tessera Lago. (1)



+2 **Stelle d'Oro** e +2 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Civica adiacente. (1)



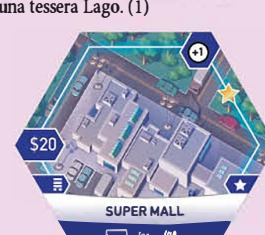
+3 **Stelle d'Oro** e +1 **Reputazione** quando piazzata. (1)



+3 **Stelle d'Oro** e +4 **Reputazione** quando piazzata. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +3 **Reputazione** per ogni tessera Residenziale adiacente. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +1 **Entrate** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni Ristorante in qualunque distretto. (1)

Tessere C (17)



+4 **Stelle d'Oro** quando piazzata, e -1 **Popolazione** quando superi un tetto rosso sul tabellone punteggio. Quando superi un tetto rosso spostandoti da un numero più alto ad uno più basso sul tabellone punteggio, questa tessera non ha effetto (cioè, non riguadagni la Popolazione persa). (1)



+1 **Stella d'Oro** e +2 **Entrate** quando piazzata. (1)



+2 **Stelle d'Oro** e +3 **Reputazione** quando piazzata, e -7 **Popolazione** per ogni tessera Civica, Residenziale o Commerciale adiacente. (1)



+3 **Stelle d'Oro** e +1 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ogni tessera Civica adiacente. (1)



+1 **Stella d'Oro** e +2 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ogni tessera Commerciale adiacente. (1)

Tessere Base (6)

Suburbia 5 Stelle aggiunge 2 tessere di ognuna delle tre tessere base. Sono usate soltanto per la versione a 5 giocatori di Suburbia 5 Stelle



Tessere Confine (6)



+1 Stella d'Oro e +1 Entrate quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Lago adiacente.



+1 Stella d'Oro e +3 Reputazione quando piazzata, e +1 Entrate per ogni tessera Industriale, Residenziale o Commerciale adiacente.



+2 Stelle d'Oro e +2 Reputazione quando piazzata, e +1 Reputazione per ogni tessera Civica adiacente.



+1 Stella d'Oro e +1 Entrate quando piazzata, e +2 Entrate per ogni tessera Residenziale adiacente.



+1 Stella d'Oro e +2 Reputazione quando piazzata, e +1 Stella d'Oro per ogni tessera Stella adiacente.



+1 Stella d'Oro e +7 Reputazione quando piazzata, e -1 Reputazione per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale adiacente.

Bonus Tiles (1)



Tessere Sfida (1)



Obiettivi (3)



Controllare la distribuzione di tessere base ed espansione nella Torre Tessere

Aggiungere un gran numero di tessere espansione crea una esperienza di gioco altamente varia, ma diminuisce il valore di alcune tessere interattive come Ristoranti, Aeroporti e Scuole.

Anche se puoi usare in una stessa partita tessere da tutte le espansioni, probabilmente avrai una esperienza di gioco migliore se scegli quali tessere includere e quali escludere prima di mischiare ogni pila.

Per mantenere il divertimento interattivo del gioco base, aggiungi per prime le tessere del gioco base con icone di interattività, poi aggiungi qualche tessera a caso ad ogni pila prima di fare il conto del numero di tessere necessarie per ogni pila.

Un altro modo per mantenere l'interattività è escludere intere serie di icone interattive. Togliere tutte le tessere con icone Ufficio, per esempio, permette a più tessere con le altre serie di icone di essere giocate fra loro. Le serie di icone più facili da rimuovere sono le Skyscraper e Car Dealership, perché sono serie piccole.

In più, tutte le tessere dell'espansione 5 Stelle aggiungono l'icona Stella e l'espansione Nightlif e aggiunge l'icona Luna. Anche le espansioni Essen e Con aggiungono le proprie icone interattive. I Conf ini della espansione Inc. sono considerati nuove icone interattive. Includere diverse di queste tessere aggiunge maggiore interattività al gioco, consentendoti di rimuovere uno degli altri tipi.

Se decidi di rimuovere interamente una icona interattiva dal gioco, assicurati di rimuovere anche qualunque obiettivo associato, oppure permetti ai giocatori che li pescano di scartarli e sceglierne un altro.

Inoltre, accertati che tutti i giocatori sappiano quali tessere interattive sono in gioco e quali sono state rimosse.

Alcuni giocatori preferiscono rimuovere le tessere da cui sono meno attratti. Poi prendono molte delle tessere che piacciono a loro, ma non è ancora garantito che una particolare tessera o serie di tessere sarà nella combinazione.

Puoi pienamente personalizzare le tue pile includendo le tue tessere e intanto contando il numero di tessere necessarie per ogni pila. Comunque, sapere esattamente quali tessere ci sono in ogni pila porta via parte dell'emozione del gioco.

Le tessere edificici speciali della Collector's Edition sono tessere uniche che si possono combinare nel gioco. Nota che queste tessere tendono ad avere un rapporto costi-benefici migliore, e possono dare come risultato punteggi più alti nel gioco.

Puoi avere una grande esperienza di gioco mescolando tutte le tessere espansione e base insieme (anche se per pila... tieni separate le A, le B e le C), conta le tessere che ti servono e piazzale nella Torre. Il risultato di questo è molto più caotico che una preparazione del gioco pianificata.

Infine, puoi giocare solo con tessere delle espansioni. Una delle cose belle della Collector's Edition è che hai abbondanza di tessere fra cui scegliere!

Suburbia Nightlife

Tessere A (12)



+2 **Entrate** quando piazzata, e paga \$2 al banco Risorse per ognuna delle tue tessere Nightlife, inclusa questa tessera. (2)



+4 **Reputazione** quando piazzata, e -1 **Popolazione** per ogni tessera Commerciale in qualunque distretto. (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e prendi \$1 dal banco Risorse per ogni tessera Commerciale in qualunque distretto, inclusa questa tessera. (2)



+13 **Popolazione** quando piazzata, e -1 **Popolazione** per ognuna delle tue tessere Nightlife, inclusa questa tessera (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e prendi \$5 dal banco Risorse per ogni Aeroporto in qualunque distretto, inclusa questa tessera. (2)



+2 **Entrate** quando piazzata, e -1 **Popolazione** per ognuna delle tue tessere Nightlife, inclusa questa tessera (2)



+1 **Popolazione** per ogni tessera Nightlife in qualunque distretto, inclusa questa tessera



+1 **Reputazione** quando piazzata, e prendi \$1 dal banco Risorse per ogni tessera Residenziale in qualunque distretto, inclusa questa tessera



+2 **Reputazione** quando piazzata, e ignori tutti i futuri effetti Nightlife negativi (rossi). (2)



+1 **Entrate** quando piazzata, e prendi \$1 dal banco Risorse per ogni tessera Nightlife in qualunque distretto, inclusa questa tessera. (2)



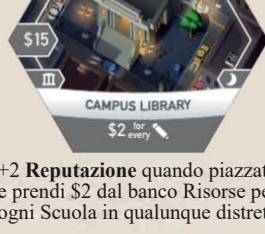
+2 **Entrate** quando piazzata. (2)



+1 **Reputazione** quando piazzata, e +5 **Popolazione** per ogni Ristorante in qualunque distretto



+2 **Reputazione** quando piazzata, e prendi \$2 dal banco Risorse per ogni Scuola in qualunque distretto



+4 **Entrate** quando piazzata, e paga \$1 al banco Risorse per ognuna delle tue tessere Commerciali, inclusa questa tessera. (2)



+1 **Entrate** e +2 **Reputazione** quando piazzata, e recuperi tutti gli effetti Nightlife negativi (recuperi Popolazione persa o \$ pagati), ed ignori tutti i futuri effetti Nightlife negativi (rossi)



-1 **Reputazione** quando piazzata, e +2 **Popolazione** per ogni tessera Civica in qualunque distretto. (2)

Bonus Tiles (2)



Tessere Sfida (2)



Obiettivi (4)

