

subúrbia

Peças A (32)



① quando a peça for posicionada e também +1 para cada escritório em qualquer bairro, incluindo o Prédio Empresarial, Departamento de Proteção Ambiental e o Cartório. (2)



① quando a peça for posicionada. (2)



③ quando a peça for posicionada e também +1 para cada Restaurante Fino e Restaurante Fast Food construído depois deste em qualquer bairro. É possível que esta peça diminua a Renda do jogador em mais de 3 se outros Restaurantes Finos e Restaurantes Fast Food estiverem em jogo. (3)



1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada Restaurante Fino e Restaurante Fast Food em jogo em qualquer bairro. (2)



① quando a peça for posicionada e também +3 para cada restaurante adjacente. Esta peça conta com um restaurante ao ajustar a Renda pelo Restaurante Fino, Fazenda e Frigorífico. (2)



1 para cada estrada adjacente e também +1 para cada estrada adjacente. (2)



② quando a peça for posicionada e também +1 para cada terreno, casa móvel, casa e apartamento. (2)

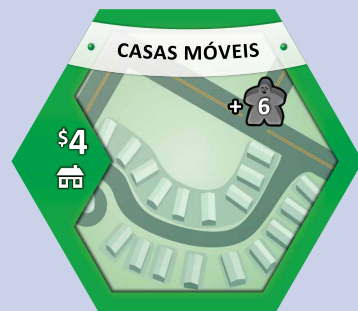


+1 quando a peça for posicionada e também recebe \$2 do suprimento para cada associação em jogo em todos os bairros: conte as peças e receba \$2 para cada uma delas em jogo, incluindo a peça de Associação de Moradores que acabou de jogar. Para cada associação subsequente que for posicionada, receba \$2 do suprimento. Você deve ter \$6 para comprar esta peça (você só receberá dinheiro do suprimento após esta peça ter sido posicionada). (2)

GUIA DE REFERÊNCIA



③ quando a peça for posicionada e também recebe \$2 do suprimento para cada um de seus moedas que estiverem em jogo, incluindo esta Casa da Moeda. Para cada moeda subsequente que for colocada em seu bairro, receba \$2. Você deve ter \$15 para comprar esta peça (você só receberá dinheiro do suprimento após esta peça ter sido posicionada). (2)



+6 quando a peça for posicionada. (2)



① para cada Aeroporto Municipal, Aeroporto Regional e Aeroporto Internacional, incluindo esta peça. Além disso, +1 para cada aeroporto adjacente. (2)



① quando a peça for posicionada e também +1 para cada escritório adjacente. Esta peça conta como um Escritório para a Papelaria. (3)



① quando a peça for posicionada e também +1 para cada estacionamento e estacionamento adjacente. (2)



2 quando a peça for posicionada e também +1 para cada Restaurante Fino e Restaurante Fast Food em jogo em qualquer bairro. (2)



Receba \$2 do suprimento para cada incorporadora adjacente a cada um de seus terrenos, além dos \$2 que você receberia do suprimento por aquelas peças estarem adjacentes a seus terrenos. (2)

Incorporadora Waterfront é um pouco diferente da maioria das peças pois afeta peças que estão adjacentes a suas peças de terreno, e não a esta peça. Se um terreno estiver presente em seu bairro quando esta peça for posicionada, você imediatamente receberá \$2 para cada terreno, casa móvel, casa e apartamento existente que estiver adjacente a seu terreno. Para cada novo terreno, casa móvel, casa e apartamento posicionado adjacente a seu terreno, receba \$4 em vez de apenas \$2. Se você posicionar mais um terreno no futuro, você receberá \$4 para cada uma das peças de terreno, casa móvel, casa e apartamento que estiver adjacente a ela.

Colocar um Marcador de Investimento numa peça de Incorporadora Waterfront permite-lhe receber \$2 adicionais para cada terreno, casa móvel, casa e apartamento que estiver adjacente a seu terreno. Com um Marcador de Investimento presente, posicionar um terreno, casa móvel, casa e apartamento adjacente a seu terreno agora permite-lhe receber \$6.

Exemplo das Ações

A Pilha A contém peças relacionadas a Restaurante: o Restaurante Fast Food, o Restaurante Fino, a Fazenda e o Frigorífico.

O Restaurante Fast Food é uma peça azul "regular", com a exceção de ter o ícone de Restaurante à sua direita. O Restaurante Fino, contudo, tem um efeito condicional que reduz a Renda do possuidor em -1 para cada restaurante (Fast Food ou Fino) que seja colocado em jogo, por qualquer jogador após o primeiro ser posicionado. A Fazenda e o Frigorífico aumentam a Renda em +1 para cada Restaurante (no bairro de qualquer jogador) em jogo.

Aqui um exemplo de como isto funciona na primeira rodada:

Pedro compra uma Fazenda e posiciona-a adjacente ao seu Parque Comunitário e à Indústria Pesada. Sua Reputação permanece a mesma -1 por posicionar a Fazenda, mas +1 por estar adjacente a um Parque Comunitário.

Depois, Augusto compra um Restaurante Fino e posiciona-o adjacente ao seu Parque Comunitário e à Indústria Pesada, aumentando sua Renda em +3 e sua Reputação em +1. Quando Augusto posiciona seu Restaurante Fino,

Pedro aumenta sua Renda em +1 (mesmo Augusto tendo posicionado o Restaurante Fino em seu próprio bairro durante seu turno).

Por fim, Clara posiciona um Restaurante Fast Food adjacente aos seus Subúrbios e ao Parque Comunitário, aumentando sua Renda em +1, sua população em +1 e sua Reputação em +1. Pedro aumenta sua Renda em +1. Augusto reduz sua Renda em -1, pois outro restaurante foi posicionado depois de seu Restaurante Fino ter sido posicionado.



Peças B (36)



+3 quando a peça for posicionada e também +1 para cada casa adjacente. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada Aeroporto Municipal, Aeroporto Regional e Aeroporto Internacional, incluindo esta peça. Além disso, -1 para cada casa adjacente. (3)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada um de seus. (3)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada casa adjacente. (2)



+2 quando a peça for posicionada e também -1 para cada casa adjacente. (2)



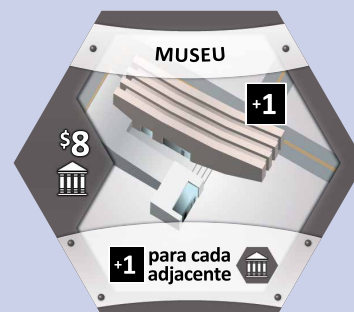
+10 quando a peça for posicionada e também +2 para cada casa e casa adjacente. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada casa adjacente. (2)



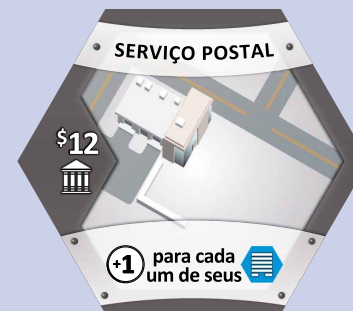
-3 quando a peça for posicionada e também +1 quando você atravessa uma linha vermelha no Tabuleiro de População (quando você move de um número menor para um maior). Por si só, isto permite à peça negar o +1 quando você atravessa uma linha vermelha. Se um Marcador de Investimento for colocado sobre esta peça, você recebe +1 quando passar por uma linha vermelha no Tabuleiro de População. Ao passar uma linha vermelha por mover-se de um número maior para um menor no Tabuleiro de População, esta peça não tem efeito.



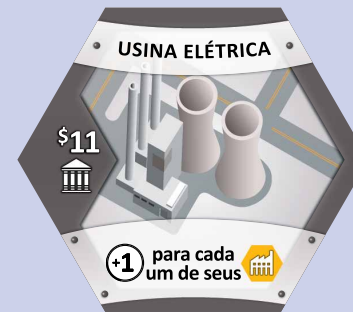
+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada casa adjacente. (2)



-2 quando a peça for posicionada e também +1 para cada um de seus. Esta peça conta como um escritório para a Papelaria. (2)



+1 para cada um de seus. (2)



+1 para cada um de seus. (2)



+5 quando a peça for posicionada. (2)



+3 quando a peça for posicionada e também +1 para cada Arranha-Céu construído depois deste em qualquer bairro. (2)



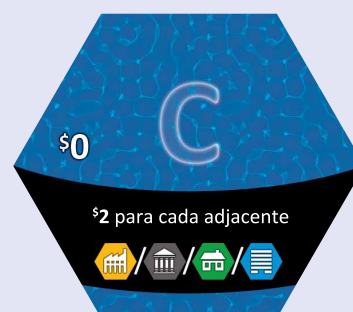
+1 quando a peça for posicionada e também recebe \$2 do suprimento para cada casa em todos os bairros. Quando a peça for posicionada, conte todas as peças e receba \$2 para cada uma delas em jogo, incluindo esta peça de Centro de Distribuição. Para cada casa subsequente que é posicionada, receba \$2. Você deve ter \$16 para comprar esta peça (você só receberá dinheiro do suprimento após esta peça ter sido posicionada). (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +2 para cada casa adjacente. (2)



-1 quando a peça for posicionada e também +2 para cada casa adjacente. (2)



Lagos

Peças de Lago são os "versos" de todas as peças A, B e C (mas não os versos das peças básicas). Todas as peças de Lago são iguais: custam \$0 e dão ao possuidor \$2 para cada peça virada para cima que está adjacente à peça de Lago posicionada. Isto ocorre inicialmente ao posicionar a peça de Lago e também retroativamente: quando uma peça virada para cima é posicionada adjacente a uma peça existente de Lago, o jogador recebe \$2 por posicionar aquela peça lá. Cada peça de Lago gera os \$2 separadamente, então se houver uma peça virada para cima adjacente a duas peças de Lago, o jogador recebe \$4 por aquela peça virada para cima. Colocar um Marcador de Investimento numa peça de Lago não custa nada ao jogador e também dá ao jogador \$2 adicionais para cada peça virada para cima que esteja adjacente a uma peça de Lago.

Peças C (32)



+5 quando a peça for posicionada e também +2 para cada adjacente. (2)



+2 quando a peça for posicionada e também +1 para cada um de seus adjacentes. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada adjacente. (2)



+2 quando a peça for posicionada e também +1 para cada um de seus adjacentes. (2)



+5 quando a peça for posicionada e também +3 para cada adjacente. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +3 para cada um de seus adjacentes. (3)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada em outros bairros. (2)



+1 e +1 para cada Aeroporto Municipal, Aeroporto Regional e Aeroporto Internacional, incluindo esta peça. Além disso, +1 para cada adjacente. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também recebe \$2 do suprimento para cada em todos os bairros. Quando a peça for posicionada, conte as peças e receba \$2 para cada uma delas em jogo. Para cada subsequente que for jogada, receba \$2. Você deve ter \$12 para comprar esta peça (você só receberá dinheiro do suprimento após esta peça ter sido posicionada). Esta peça conta como um escritório para a Papelaria. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +2 para cada um de seus adjacentes. (3)



+5 quando a peça for posicionada e também -2 por Concessionária de Automóveis construída depois desta em qualquer bairro.



-2 quando a peça for posicionada e também +1 quando você atravessa uma linha vermelha no Tabuleiro de Pontuação (quando move de um número menor para um maior). Por si só, isto permite à peça negar o -1 quando você atravessa uma linha vermelha no Tabuleiro de Pontuação. Se uma Marcador de Investimento for colocado sobre esta peça, você recebe +1 ao atravessar uma linha vermelha no Tabuleiro de Pontuação. Ao passar uma linha vermelha movendo-se de um número maior para um menor no Tabuleiro de Pontuação, esta peça não tem nenhum efeito. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +2 para cada adjacente. (2)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada. (2)



+2 quando a peça for posicionada e também +1 para cada Escola Fundamental I, Escola Fundamental II e Escola Ensino Médio em qualquer bairro. (2)

Peças Básicas (24)



+2 quando a peça for posicionada. (8)



+1 quando a peça for posicionada e também +1 para cada adjacente e adjacente. (8)



+1 quando a peça for posicionada e também -1 para cada e adjacente. (8)

Mais uma Rodada (1)

MAIS UMA RODADA

Depois do término desta rodada, o Jogador Inicial e todos depois dele na ordem do turno jogam mais um turno e o jogo termina.

Esta peça não é colocada no Mercado Imobiliário.

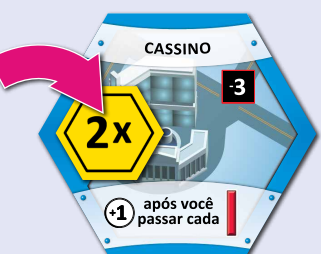
Depois do término desta rodada, o Jogador Inicial e todos depois dele na ordem do turno jogam mais um turno e o jogo termina. Esta peça não é colocada no Mercado Imobiliário.

Quando a peça Mais uma Rodada for aberta na pilha C, a rodada atual termina e então todos jogam mais uma rodada. Esta peça não é adicionada ao Mercado Imobiliário e outra peça da pilha C é virada para assumir seu lugar no Mercado Imobiliário. (1)

Marcadores de Investimento e Linhas Vermelhas

Pagar \$22 para colocar um Marcador de Investimento sobre o Cassino resulta numa redução na sua Reputação de 3 quando você coloca o Marcador de Investimento, bem como um aumento na Renda de 1 para cada linha vermelha que você atravessa.

Pagar \$20 para colocar um Marcador de Investimento sobre a Agência de Relações Públicas resulta numa redução na sua Renda de 2 quando você colocar o Marcador de Investimento, bem como um aumento na Reputação de 1 para cada linha vermelha que você atravessa.



Peças de Objetivo (20)



Peças de Objetivo podem ser públicas (colocadas no Mercado Imobiliário à disposição de todos os jogadores) ou secretas (1 peça mantida pelo jogador no começo do jogo que apenas ele pode receber recompensa). Em ambos os casos, os pontos são entregues no final da partida, após o último turno, mas apenas a um jogador que atingiu sozinho aquele Objetivo (empates resultam em ninguém ganhar o bônus de população de final de jogo). Para Objetivos secretos, apenas o possuidor do Objetivo pode receber o bônus de população no final do jogo e apenas se somente ele atingiu aquele Objetivo.

No caso dos Objetivos das peças, estes sempre se referem a peças posicionadas no bairro de cada jogador. O mesmo vale para o Objetivo de Empregador (menos Marcadores de Investimento): apenas os Marcadores de Investimento jogados no bairro de um jogador contam para aquele Objetivo.

Quando um bônus de população é pontuado, as linhas vermelhas *não* ajustam a Renda ou Reputação do jogador.

Os jogadores pontuam seus Objetivos *antes* de trocarem seu dinheiro por população (\$5 por 1 população). Isto garante que os vencedores dos Objetivos Bilionário (mais dinheiro na mão) e Perdulário (menos dinheiro na mão) sejam determinados antes que o dinheiro seja trocado por população.