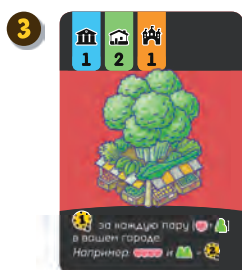


1 «Соседи» — это соперники, сидящие по правую и левую руку от вас. При игре с 4 или 5 участниками у вас больше соперников, чем соседей.



СТАТУА СВОБОДЫ

Вы можете сбросить карту, которую вы использовали для того, чтобы выполнить условия получения этой карты (3-я синяя карта).



РЫНОК ОРГАНИЧЕСКИХ ПРОДУКТОВ

Перечёркнутые сердечки/жители учитываются при подсчёте. Например: 4 ♥ + 4 🧑 - 1 🧑 (за Дом с привидениями) = 3 🧑



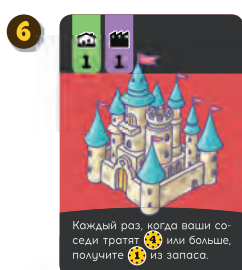
КАРТИННАЯ ГАЛЕРЕЯ

Под «эффектом» понимаются как монеты дохода 💡, так и сердечки ♥/жители 🧑.



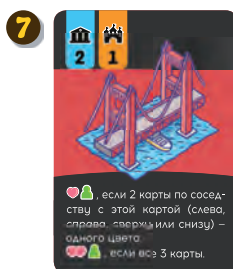
ПИРАМИДА ХЕОПСА

Например: если эта карта — девятая в вашем городе, она копирует девятую карту в городе вашего соседа.

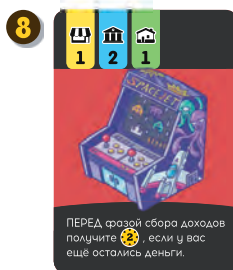
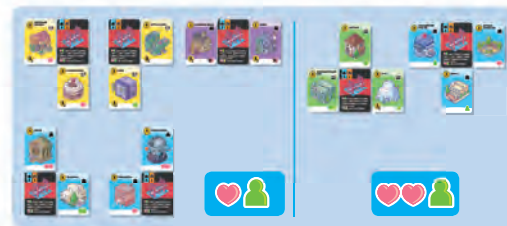


ЗАМОК

Учитывается только количество реально потраченных денег. Замок не приносит дохода за сэкономленные деньги (см. Вокзал, Пристань, Аэропорт, Магазин ход-догов и Подводный тоннель).



МОСТ «ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА»



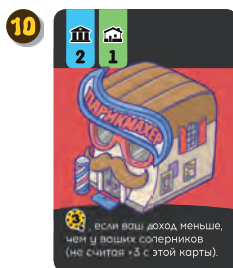
ЗАЛ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

- «Деньги» — это хотя бы 1 монета.
- Эти 2 монеты не засчитываются как часть дохода.
- Вы можете получить эти 2 монеты в конце игры перед подсчётом очков (количество монет учитывается при ничьей).



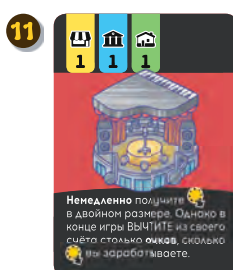
ЛУВР

- В каждой из 2 фраз не обязательно дублировать доход одного и того же соперника.
- Доход за Парикмахерскую (+ 3 монеты) учитывается, если игрок его получает.



ПАРИКМАХЕРСКАЯ

При сравнении с доходами ваших соперников принимайте во внимание эффекты их особых зданий (например: 2 дополнительных дохода за Лувр).



КОНЦЕРТНЫЙ ЗАЛ

- Немедленно приносит двойной доход, при этом не отменяя получение дохода в фразу сбора доходов.
- В конце игры, если доход города составляет, к примеру, 7 монет, вычтите 7 очков из произведения ♥ x 🧑.



СФИНКС

- Если вы не хотите копировать особое здание соперника, вы должны скопировать случайное особое здание (вы не можете знать какое до тех пор, пока не вытяните его).
- Копируется только эффект, который указан на стороне карты с её названием, так, словно эта карта выложена в вашем городе.