

# Корпорация «Пригород»

## Жетоны А (10 шт.)



**+1 к населению** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний жилой жетон. (2 шт.)



**-2 к населению** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний жилой жетон. Чтобы выложить этот жетон и каждый новый жилой жетон по соседству с ним, численность вашего населения должна быть равна хотя бы 2. (2 шт.)



**+1 к репутации** при добавлении, а также **+2 \$** из запаса за каждый ваш промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны, включая этот. (2 шт.)



Это особый чёрный (не серый) жетон, резервирующий место для другого жетона. После добавления реконструкции в свой округ вы сможете заменить её любым другим жетоном (базовым или с рынка недвижимости) во время одного из своих будущих ходов. Вы ничего не платите за этот новый жетон: ни его собственную цену, ни цену с рынка недвижимости. Новый жетон размещается на месте реконструкции, а сама реконструкция убирается из игры. Новый жетон, взятый из ячейки рынка недвижимости, нельзя выложить озером (лицевой стороной вниз).

При добавлении реконструкции с ней не взаимодействуют никакие жетоны (иными словами, вы не получаете \$, размещая её по соседству с жетоном озера, и не увеличиваете репутацию, размещая её по соседству с парком или музеем).

Вы не можете выкладывать маркеры инвестиций на реконструкцию. (2 шт.)



**+2 к доходу** при добавлении. Также в конце партии во время проверки выполнения условий целей игрок с юридическим центром может получить награду одной общей или личной цели, если он выполнил её условие наряду с одним или несколькими другими игроками.

Если у вас есть оба юридических центра, вы можете достичь 2 разных целей, по которым у вас сложилась ничья с соперниками. Если вы поместили маркер инвестиции на юридический центр, то можете достичь ещё 1 цели, по которой у вас сложилась ничья. Если у вас 2 юридических центра и на каждом

лежит маркер инвестиции, вы можете достичь 4 разных целей, по которым у вас сложилась ничья.

Если вы играете с дополнением «5 звёзд», то условный эффект юридического центра применяется, только если у вас сложилась ничья с соперником, занимающим то же деление на шкале звёзд, что и вы. (2 шт.)

## Жетоны В (10 шт.)



**+7 к репутации** при добавлении, также заплатите **2 \$** в запас за каждый промышленный жетон в любом округе, включая этот жетон. Вы не можете выложить этот жетон (и поместить на него маркер инвестиции), если у вас не хватает денег на его покупку и выплату **2 \$** за каждый промышленный жетон. В дальнейшем каждый раз, когда какой-либо игрок выкладывает промышленный жетон, вы обязаны возвращать **2 \$** в запас. Если у вас не хватает денег, вы теряете **1 население** за каждый **1 \$**, который не можете заплатить. (3 шт.)



**+4 к репутации** при добавлении, а также **+2 \$** из запаса за каждую границу в любом округе. Вы обязаны поместить пропускной пункт по соседству с вашей границей. (2 шт.)



**+2 к населению** за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны. (3 шт.)



**+1 к репутации** и **+1 к доходу** за каждый соседний коммерческий и жилой жетоны. (2 шт.)

## Жетоны С (6 шт.)



**+3 к репутации** при добавлении, а также **+2 к населению** за каждый ваш жилой жетон, включая этот. Вы обязаны поместить дом у озера по соседству с жетоном озера. (2 шт.)



**+2 к доходу** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый ваш коммерческий жетон, включая этот. (2 шт.)



Стоимость центра занятости — **6 \$** за каждого игрока, включая вас (плюс дополнительная цена с рынка недвижимости). К примеру, собственная цена этого жетона в игре на двоих всего **12 \$**, а на четверых — **24 \$**.

Выложив центр занятости, увеличьте **население** на 5 за каждого соперника (уменьшая **доход** и **репутацию** при пересечении красных линий). К примеру, если вы играете против 3 соперников, увеличьте **население** на 15. Каждый ваш соперник должен уменьшить своё **население** на 5 (увеличивая **доход** и **репутацию** при пересечении красных линий в обратном направлении). Если у соперника недостаточного **населения**, его **население** уменьшается до 0 (но вы всё равно получаете **+5 к населению** за его округ).

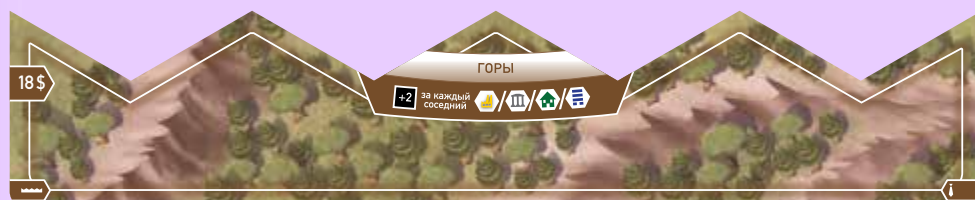
Если вы играете в одиночку против робота Дейла, этот жетон стоит **6 \$** и не увеличивает ваше **население**. (2 шт.)



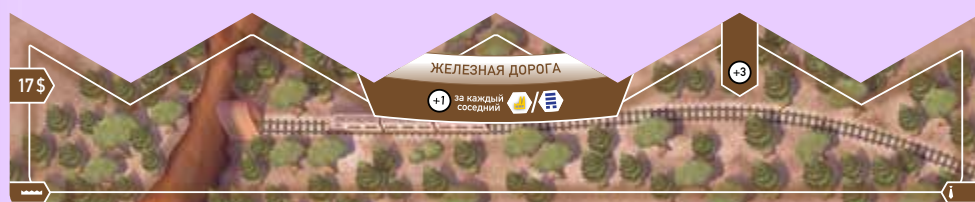
## Жетоны границ (12 шт.)



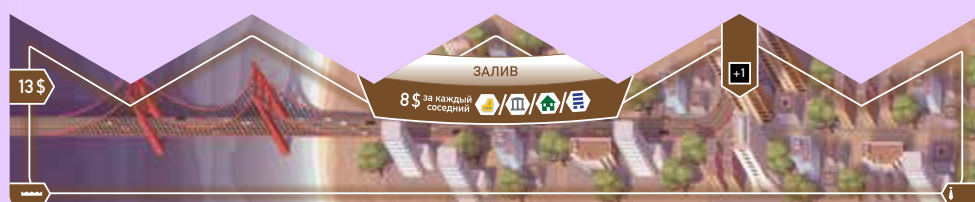
**+1 к репутации** при добавлении, а также **+5 к населению** за каждый соседний общественный жетон.



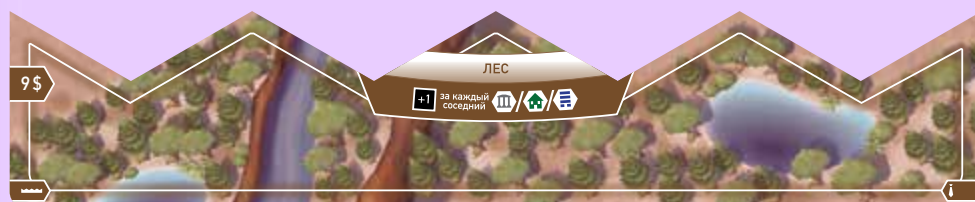
**+2 к репутации** за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны.



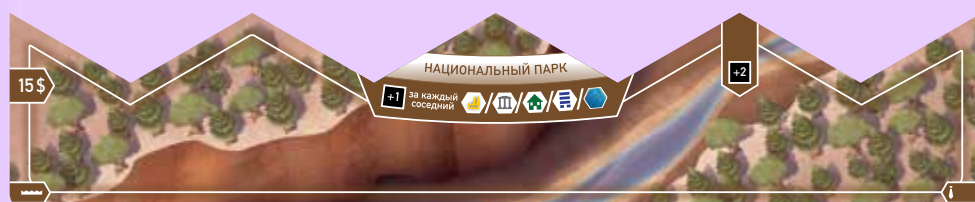
**+3 к доходу** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний промышленный и коммерческий жетоны.



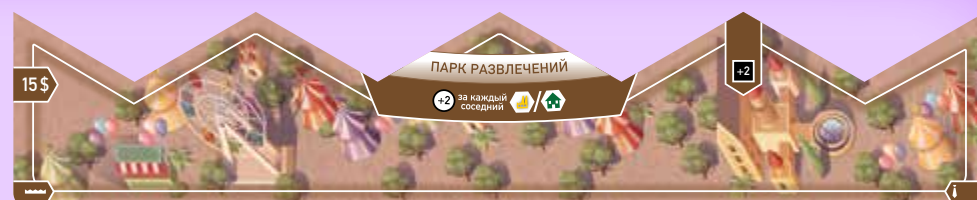
**+1 к репутации** при добавлении, а также **+8 \$** из запаса за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны.



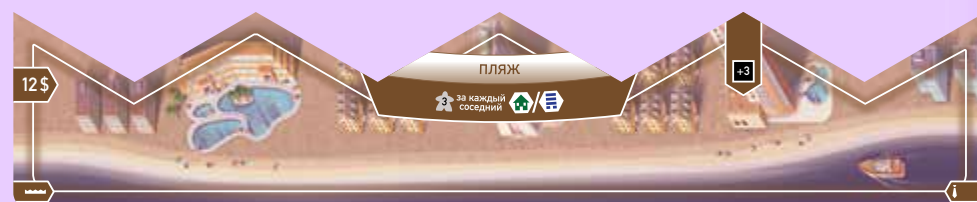
**+1 к репутации** за каждый соседний общественный, жилой и коммерческий жетоны.



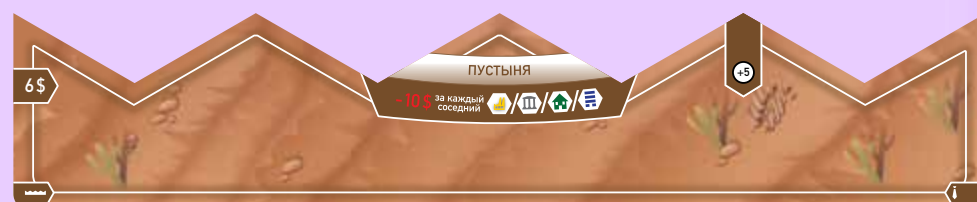
**+2 к репутации** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны, а также за каждый соседний жетон озера.



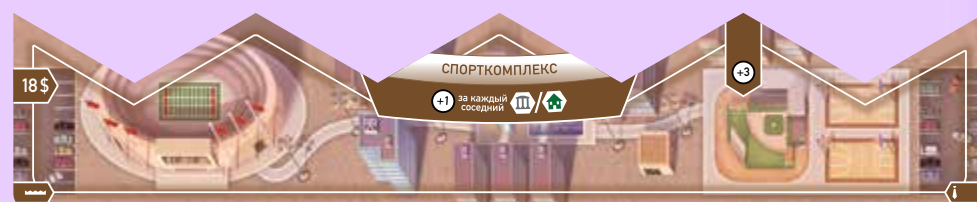
**+2 к репутации** при добавлении, а также **+2 к доходу** за каждый соседний промышленный и жилой жетоны.



**+3 к репутации** при добавлении, а также **+3 к населению** за каждый соседний жилой и коммерческий жетоны.



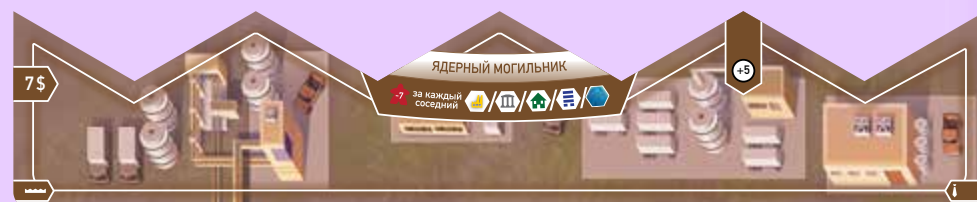
**+5 к доходу** при добавлении, также заплатите **10 \$** в запас за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны. Вы платите, когда выкладываете эту границу в свой округ, и каждый раз, когда размещаете по соседству с ней промышленный, общественный, жилой или коммерческий жетон.



**+3 к доходу** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний общественный и жилой жетоны.



**+1 к репутации** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний промышленный, жилой и коммерческий жетоны.

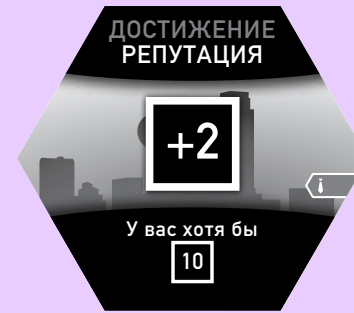
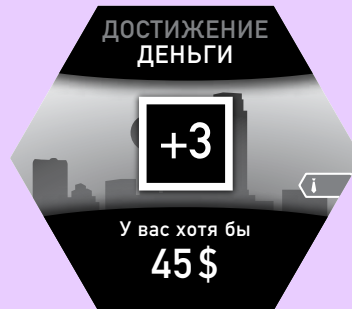
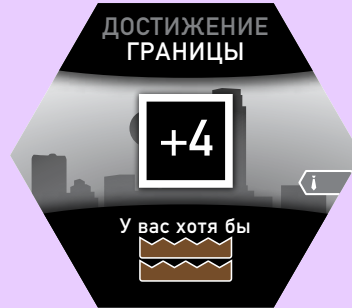


**+5 к доходу** при добавлении, а также **-7 к населению** за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны, а также за каждый соседний жетон озера. Чтобы выложить эту границу и каждый новый жетон по соседству с ней, численность вашего населения должна быть равна хотя бы 7.

## Жетоны бонусов (10 шт.)



## Жетоны достижений (10 шт.)



## Жетоны целей (5 шт.)



Жетоны, изображённые на бонусах и достижениях, могут располагаться в любых частях вашего округа. Они не обязаны примыкать друг к другу так, как изображено. Однако если вы располагаете их так, как показано на бонусах и достижениях, вашим соперникам стоит внимательно приглядывать за вами на протяжении всей оставшейся игры, ведь вы явно стараетесь их запутать.



# Выставочные жетоны

## Жетоны А (2 шт.)



+1 золотая звезда при добавлении, а также +1 к репутации за каждый выставочный жетон в любом округе, включая этот жетон. (1 шт.)



+1 золотая звезда при добавлении, а также +1 к репутации за каждый выставочный жетон в любом округе, включая этот жетон. (1 шт.)

## Жетон В (1 шт.)



+1 золотая звезда при добавлении, а также +1 к репутации за каждый выставочный жетон в любом округе, включая этот жетон. (1 шт.)

## Жетон С (1 шт.)



+2 золотые звезды при добавлении, а также +1 к репутации за каждый выставочный жетон в любом округе, включая этот жетон. (1 шт.)



+2 золотые звезды при добавлении, а также +1 к репутации за каждый выставочный жетон в любом округе, включая этот жетон. (1 шт.)

# Эссенские жетоны

## Жетоны А (2 шт.)



+2 к репутации при добавлении, а также +2 к репутации за каждый соседний эссенский жетон. В каждом округе может быть не более 1 «Гругапарка». (2 шт.)

## Жетоны В (2 шт.)



+2 к доходу при добавлении, а также +2 к доходу за каждый соседний эссенский жетон. В каждом округе может быть не более 1 метрополитена. (2 шт.)

## Жетоны С (2 шт.)



+1 к доходу и +1 к репутации при добавлении, а также +1 к доходу и +1 к репутации за каждый соседний эссенский жетон. В каждом округе может быть не более 1 комплекса «Мессе Эссен». (2 шт.)

# 5 звёзд

## Жетоны А (15 шт.)



+1 золотая звезда и +1 к репутации при добавлении. (1 шт.)



+1 золотая звезда и +1 к доходу при добавлении. (1 шт.)



+1 золотая звезда и +1 к доходу при добавлении, а также +5 \$ из запаса за каждый соседний промышленный жетон. (1 шт.)



+2 золотые звезды при добавлении, а также +2 \$ из запаса за каждый общественный жетон в любом округе. (1 шт.)



+1 золотая звезда при добавлении, а также +2 \$ из запаса за каждый ваш звёздный жетон, включая этот. (1 шт.)



+1 золотая звезда при добавлении, а также +1 к населению за каждый соседний звёздный жетон. (1 шт.)



+1 золотая звезда и +1 к населению при добавлении. (1 шт.)



+1 золотая звезда при добавлении. (1 шт.)



+1 золотая звезда при добавлении, а также +1 к доходу за каждый ваш жилой жетон. (1 шт.)





**+1 золотая звезда и +1 к репутации** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к доходу** при добавлении, а также **+1 к населению** за каждый соседний коммерческий жетон. (1 шт.)



**+2 золотые звезды и +2 к доходу** при добавлении, а также **+1 к населению** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +3 к доходу** при добавлении, а также **-2 к репутации** за каждый соседний жилой и коммерческий жетоны. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +2 к доходу** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к репутации** при добавлении, а также **+1 к населению** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +2 к населению** при добавлении, а также **-1 к репутации** за каждый соседний коммерческий жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +3 к населению** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний жилой жетоны. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к доходу** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый ваш звёздный жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +2 к доходу** при добавлении. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +6 к репутации** при добавлении, а также **-2 к репутации** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)

## Жетоны В (18 шт.)



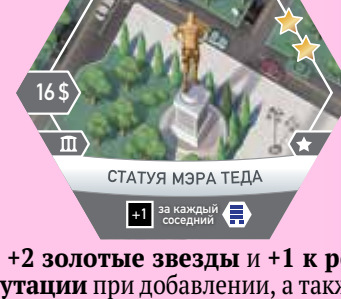
**+2 золотые звезды и +2 к доходу** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний общественный жетон. (1 шт.)



**+3 золотые звезды и +2 к доходу** при добавлении, а также **-3 к репутации** за каждый соседний общественный, жилой и коммерческий жетоны. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к репутации** при добавлении, а также **+2 к доходу** за каждый соседний коммерческий жетон. (1 шт.)



**+2 золотые звезды и +1 к репутации** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний коммерческий жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к доходу** при добавлении, а также **+1 к населению** за каждый соседний общественный жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +2 к репутации** при добавлении, а также **+1 к населению** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 \$** из запаса за каждую вашу единицу населения при добавлении. Выложив маркер инвестиции на игровой зал, вы получите ещё **1 золотую звезду** и возьмёте **1 \$** за каждую единицу населения на момент добавления маркера. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +6 к населению** при добавлении. (1 шт.)



**+1 золотая звезда** при добавлении, а также **+1 золотая звезда** за каждый соседний звёздный жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +5 к доходу** при добавлении, а также **-2**



**к репутации** за каждый соседний общественный, жилой и коммерческий жетоны. (1 шт.)



**+2 Gold Stars** when placed, and **+1 Income** for each adjacent Residential or Commercial tile. (1)



**+1 золотая звезда** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждую школу в любом округе. (1 шт.)



**+2 золотые звезды** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний жилой и коммерческий жетоны. (1 шт.)

## Жетоны С (17 шт.)



**+1 золотая звезда и +2 к репутации** при добавлении, а также **+2 к доходу** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)



**+3 золотые звезды и +1 к репутации** при добавлении. (1 шт.)



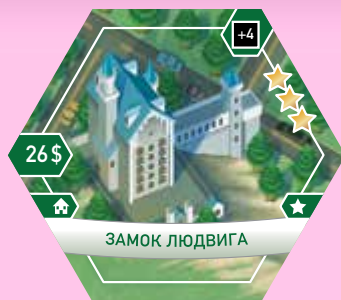
**+4 золотые звезды** при добавлении, а также **-1 к населению** каждый раз, когда вы пересекаете красную линию на счётчике населения (от меньшего числа к большему). Гора пришельцев не действует, если фишка населения пересекает красную линию в направлении от большего числа к меньшему (то есть вы не возвращаете себе потерянное население). (1 шт.)



**+3 золотые звезды и +1 к репутации** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний общественный жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +2 к доходу** при добавлении. (1 шт.)



**+3 золотые звезды и +4 к репутации** при добавлении. (1 шт.)



**+2 золотые звезды и +3 к репутации** при добавлении, а также **-7 к населению** за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к доходу** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний жетон озера. Вы обязаны поместить канал по соседству с жетоном озера. (1 шт.)



**+2 золотые звезды и +2 к репутации** при добавлении, а также **+2 к репутации** за каждый соседний коммерческий жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к репутации** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний общественный жетон. (1 шт.)



**+2 золотые звезды и +1 к репутации** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний общественный жетон. (1 шт.)



**+2 золотые звезды и +5 к населению** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний жетон озера. Вы обязаны поместить остров дайверов по соседству с жетоном озера. (1 шт.)



**+2 золотые звезды и +3 к репутации** при добавлении, а также **+5 к населению** за каждый соседний жилой жетон. Вы обязаны поместить островные бунгалло по соседству с жетоном озера. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к доходу** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый ресторан в любом округе. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +2 к репутации** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний коммерческий жетон. (1 шт.)



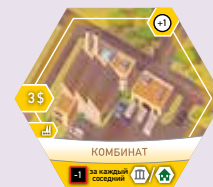
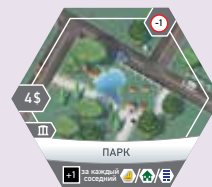
**+1 золотая звезда и +3 к доходу** при добавлении, а также **+2 к репутации** за каждый соседний звёздный жетон. (1 шт.)



**+1 золотая звезда и +1 к репутации** при добавлении, а также **+3 к репутации** за каждый соседний жилой жетон. (1 шт.)

## Базовые жетоны (6 шт.)

В состав дополнения «5 звёзд» входят базовые жетоны: 2 пригорода, 2 парка и 2 комбината. Они используются только при игре внятером.

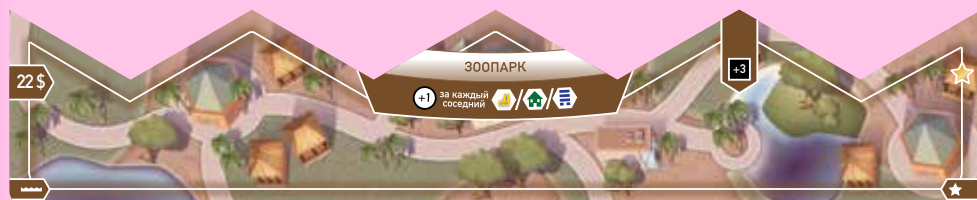




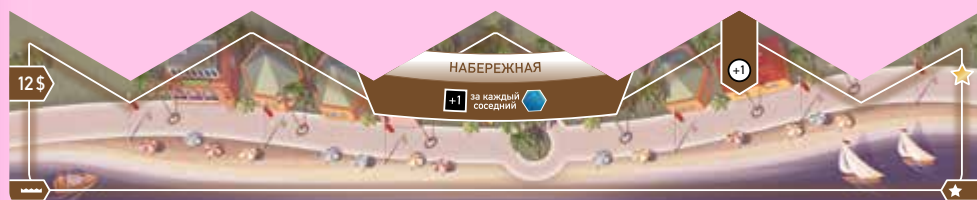
## Жетоны границ (6 шт.)



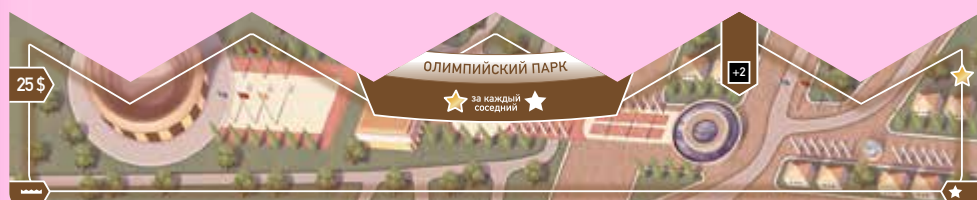
**+1 золотая звезда и +7 к репутации** при добавлении, а также **-1 к репутации** за каждый соседний промышленный, общественный, жилой и коммерческий жетоны.



**+1 золотая звезда и +3 к репутации** при добавлении, а также **+1 к доходу** за каждый соседний промышленный, жилой и коммерческий жетоны.



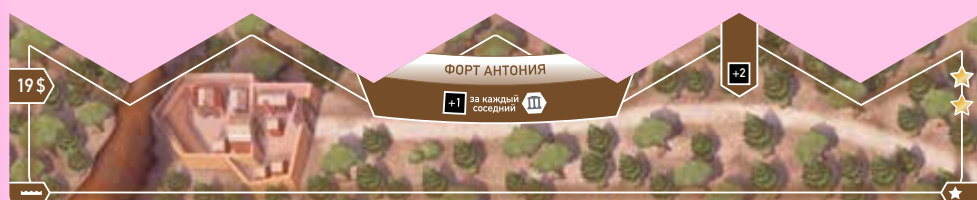
**+1 золотая звезда и +1 к доходу** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний жетон озера.



**+1 золотая звезда и +2 к репутации** при добавлении, а также **+1 золотая звезда** за каждый соседний звёздный жетон.



**+1 золотая звезда и +1 к доходу** при добавлении, а также **+2 к доходу** за каждый соседний жилой жетон.

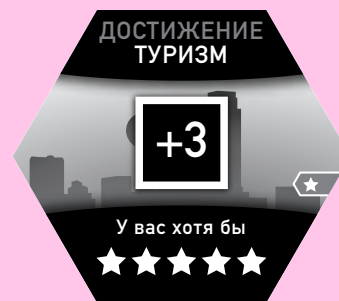


**+2 золотые звезды и +2 к репутации** при добавлении, а также **+1 к репутации** за каждый соседний общественный жетон.

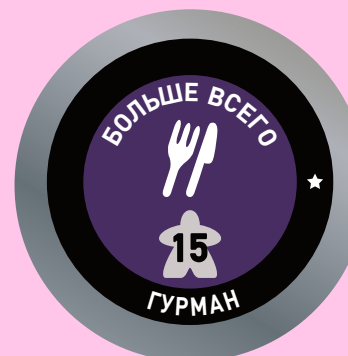
## Жетон бонуса (1 шт.)



## Жетон достижения (1 шт.)



## Жетоны целей (3 шт.)



## Создание стопок жетонов при игре с дополнениями

Добавление большого количества жетонов из дополнений позволяет получить весьма разнообразный игровой опыт, однако при этом уменьшается связь между взаимодействующими друг с другом жетонами, такими как рестораны, аэропорты и школы. Несмотря на то, что вы можете играть с жетонами сразу из всех дополнений, ваша партия будет более сбалансированной, если вы заранее (до перемешивания) выберите, какие жетоны включить в неё, а какие нет. Чтобы сохранить изначальный уровень взаимодействия между жетонами, первым делом возьмите жетоны с символами взаимодействия из основной игры. Затем добавьте к ним случайные жетоны каждого типа (А, В и С). И уже после этого отсчитайте нужное количество жетонов для каждой стопки.

Другой способ сохранения взаимодействия — убрать целые наборы действующих друг на друга жетонов. Например, если вы исключите из игры все жетоны, связанные с офисами, в ней останется больше жетонов с другими символами взаимодействия. Проще всего убрать небоскрёбы и автосалоны, поскольку это самые маленькие наборы.

Также учтите, что все жетоны из дополнения «5 звёзд» добавляют символы звезды, а жетоны из дополнения «Ночная жизнь» — символы луны. На выставочных и эссенских жетонах тоже есть свои символы взаимодействия. Границы из дополнения «Корпорация „Пригород“» считаются отдельным типом взаимодействующих жетонов. Добавление таких жетонов повышает связь между жетонами в игре и позволяет убрать жетоны с другими типами символов.

Убирая весь набор жетонов с тем или иным символом взаимодействия, также убирайте связанные с ним цели. Либо разрешите игрокам, получающим подобные цели, сбрасывать их и брать новые на замену. Всегда предупреждайте остальных, какие символы взаимодействия присутствуют в игре, а какие вы убрали.

Некоторые игроки убирают жетоны, которые им не нравятся, увеличивая количество жетонов, которые им больше по душе, но даже это не гарантирует, что тот или иной жетон либо набор попадёт в окончательную стопку жетонов. Вы можете целенаправленно собрать стопки из желаемых жетонов, однако, зная наперёд, какие конкретно жетоны лежат в каждой стопке, вы лишите себя доли азарта игры.

Вы получите интересный игровой опыт, смешав все жетоны из дополнений с жетонами основной игры (при этом жетоны А, В и С по-прежнему должны оставаться в своих стопках), но будьте готовы к тому, что партия пройдёт более хаотично, чем всегда. Также вы можете играть только с жетонами из «Дополнений» — в них очень много жетонов на выбор!



# Ночная жизнь

## Жетоны А (12 шт.)



**+1 к доходу** при добавлении, а также **+5 \$** из запаса за каждый **аэропорт** в любом округе, включая этот жетон. (2 шт.)



**+4 к репутации** при добавлении, а также **-1 к населению** за каждый коммерческий жетон в любом округе. (2 шт.)



**+13 к населению** при добавлении, а также **-1 к населению** за каждый ваш ночной жетон, включая этот. (2 шт.)



**+2 к доходу** при добавлении, а также **-1 к населению** за каждый ваш ночной жетон, включая этот. (2 шт.)



**+1 к доходу** при добавлении, а также **+1 \$** из запаса за каждый коммерческий жетон в любом округе, включая этот жетон. (2 шт.)



**+2 к доходу** при добавлении, также заплатите **2 \$** в запас за каждый ваш ночной жетон, включая этот. (2 шт.)

## Жетоны В (10 шт.)



**+1 к населению** за каждый ночной жетон в любом округе, включая этот жетон. (2 шт.)



**+2 к доходу** при добавлении. (2 шт.)



**+2 к репутации** при добавлении, также игнорируйте все будущие негативные (красные) условные эффекты ночных жетонов. (2 шт.)



**+1 к репутации** при добавлении, а также **+1 \$** из запаса за каждый жилой жетон в любом округе, включая этот жетон. (2 шт.)



**+1 к доходу** при добавлении, а также **+1 \$** из запаса за каждый ночной жетон в любом округе, включая этот жетон. (2 шт.)

## Жетоны С (10 шт.)



**-1 к репутации** при добавлении, а также **+2 к населению** за каждый общественный жетон в любом округе. (2 шт.)



**+1 к репутации** при добавлении, а также **+5 к населению** за каждый ресторан в любом округе. (2 шт.)



**+1 к доходу и +2 к репутации** при добавлении, также верните себе всё, что потеряли из-за негативных (красных) условных

эффектов ночных жетонов (население и \$). Игнорируйте все будущие негативные эффекты ночных жетонов. (2 шт.)



**+2 к репутации** при добавлении, а также **+2 \$** из запаса за каждую школу в любом округе. (2 шт.)

## Жетоны бонусов (2 шт.)



## Жетоны достижений (2 шт.)



**+4 к доходу** при добавлении, также заплатите **1 \$** в запас за каждый ваш коммерческий жетон, включая этот. (2 шт.)

## Жетоны целей (4 шт.)

