

A tiles (32)



商务用品店 (2块)：放置时你的收入+1，且场上的每个**办公楼**都使你收入+1。



便利商店 (2块)：收入+1。



豪华餐厅 (3块)：放置时你的收入+3，在这之后，场上每建起1间新的**餐厅**，都使你收入+1。注意，此建筑是个**餐厅**。



农场 (2块)：放置时你的声望-1，但场上的每间**餐厅**都使你收入+1。



速食餐厅 (2块)：放置时你的收入+1，且每个与此相邻的**住宅用地**使你的人口+3。注意，此建筑是个**餐厅**。



高速公路 (2块)：每个相邻的**住宅用地**使你声望+1，每个相邻的**商业用地**使你收入+1。



垃圾填埋场 (2块)：放置时收入+2，每个相邻**工业/行政/住宅/商业用地**使你声望-1。



房主协会 (2块)：放置时你的人口+1，且场上每个**住宅用地**（包括此板块）都使你获得\$2现金。你必须先支付该板块所需的费用，然后再获得该板块回馈的现金。之后，每当有人场上放置**住宅用地**，你便可获得\$2现金。



造币厂 (2块)：放置时你的收入+3，且你小镇里的每个**行政用地**（包括此板块）都使你获得\$2现金。你必须先支付该板块所需的费用，然后再获得该板块回馈的现金。



铁皮屋 (2块)：人口+6。



市政机场 (2块)：场上的每座**机场**（包括此板块）都使你收入+1，但每个与此板块相邻的**住宅用地**都使你声望-1。



办公大楼 (3块)：放置时你的收入+1，且每个与此相邻的**商业用地**使你的收入+1。注意，此建筑是个**办公楼**。



停车场 (2块)：放置时你的收入+1，且每个与此相邻的**行政/商业用地**使你收入+1。



屠宰场 (2块)：放置时你的声望-2，但场上的每间**餐厅**都使你收入+1。



滨海物业 (2块)：你小镇里每个相邻于湖区的**工业/行政/住宅/商业用地**使你额外获得\$2现金。

滨海物业与大多数板块不同，它影响的是所有与湖区相邻的板块而非影响与它自身相邻的板块。若你的小镇里本就存在湖区，则在放置滨海物业时，你立即因你的每个与已存在湖区相邻的**工业/行政/住宅/商业用地**而获得\$2。之后，你每次放置新的**工业/行政/住宅/商业用地**到与湖区相邻的位置时，便获得\$4而非\$2。同理，若你放置1块湖区到你的小镇里，你立即因每个与该湖区相邻的**工业/行政/住宅/商业用地**而获得\$4。

若在滨海物业放置投资标记，将使你因你的每个与湖区相邻的**工业/行政/住宅/商业用地**而再额外获得\$2。

A板块堆中包含的与餐厅有关的板块有：速食餐厅、豪华餐厅、农场以及屠宰场。

其中，仅速食餐厅和豪华餐厅属于**餐厅**建筑，在其板块右侧分别画有“刀叉”图标。豪华餐厅会给它的所有者带来一个持续效果，那就是，在之后的游戏中，每当任意玩家在其小镇里建造任何1间餐厅，豪华餐厅的所有者就需要-1收入。而农场和屠宰场则会使其所有者因场上（任意玩家小镇里）的每个餐厅而收入+1。

下面给出一个实例，看看这些与餐厅相关的板块在第一回合里是如何结算的：

小明购买了农场板块，并将其放置在了与社区公园和重工厂相邻的位置。他的声望将保持不变（放置农场时声望-1，但农场是**工业用地**，它与社区公园相邻使得声望+1，抵消了）。

紧接着，小红购买了豪华餐厅板块，并将其放置在了与社区公园和重工厂相邻的位置。他因而获得收入+3、声望+1。当小红放置完豪华餐厅板块后，立即使小明的收入+1（虽然小红是把餐厅放在她的小镇里，但仍会使小明受益）。

最后，老王购买了速食餐厅，并将其放置在了与郊区社区公园相邻的位置。他因而获得收入+1、声望+1和人口+3。

然后，小明收入+1，但小红收入-1，因为在她豪华餐厅建好之后，老王又购买了新的餐厅。

4 tiles (36)



法式小镇 (2块)：放置时你的收入+3，每个与此相邻的住宅用地使你声望+1。



国内机场 (3块)：放置时你的收入+1，场上的每座机场（包括此板块）都使你声望+1，但每个与此板块相邻的住宅用地都使你声望-1。



小学 (3块)：放置时你的声望+1，在你小镇里的每个住宅用地都使你人口+1。



加油站 (2块)：放置时你的收入+1，每个与此相邻的住宅用地使你人口+1。



青年旅社 (2块)：放置时你的人口+2，每个与此相邻的商业用地使你声望-1。



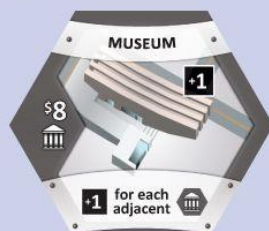
住房建设工程 (2块)：放置时人口+10，每个相邻的行政/住宅/商业用地使你声望-2。



电影院 (2块)：放置时你的收入+1，每个与此板块相邻的住宅用地都使你收入+1。



赌场 (2块)：放置时你的声望-3，在这之后，你在计分轨上穿过的每1条红线都使你的收入+1（不包括购买赌场之前已穿过的红线）。这将与你之后穿过红线时收入-1的负面效果抵消。若在赌场上放置投资标记，则你之后在计分轨上穿过的每1条红线都额外使你的收入+1。所谓“穿过红线”指的都是“正向穿过”。



博物馆 (2块)：放置时你的声望+1，每个与此相邻的行政用地使你声望+1。



官僚办公楼 (2块)：放置时你的声望-2，你小镇里的每个行政用地使你收入+1。注意，此建筑是个办公楼。



邮政服务 (2块)：你小镇里的每个商业用地使你收入+1。



发电厂 (2块)：你小镇里的每个工业用地使你收入+1。



养老社区 (2块)：人口+5。



摩天大楼 (2块)：放置时你的收入+3，在这之后，场上每建起1间新的摩天大楼，都使你收入-1。



航运中心 (2块)：放置时你的收入+1，且场上每个商业用地（包括此板块）都使你获得\$2现金。你必须先支付该板块所需的费用，然后再获得该板块回馈的现金。之后，每当有人在场上放置商业用地，你便可获得\$2现金。



体育馆 (2块)：放置时你的收入+1，每个与此相邻的住宅用地使你声望+2。



仓库 (2块)：放置时你的声望-1，每个与此相邻的商业用地使你收入+2。

阿杰翻译，严禁商用！



湖区：无论是A、B或C板块，其背面都是湖区。所有的湖区板块均是相同的：所需费用为\$0，湖区周边每个相邻的正面面向上的板块均会使湖区的所有者获得\$2现金。当你放置湖区到你的小镇时，每个与其相邻的正面面向上的板块立即使你获得\$2现金。之后，每当你正面面向上放置1个板块到与1个湖区相邻的地方，你便立即获得\$2现金。各湖区独立结算，所以，若你正面面向上放置1个板块到与2个湖区相邻的地方，则你立即获得\$4现金。放置投资标记到湖区时，你无需支付任何费用，且每个与该湖区相邻的正面面向上的板块均使你额外获得\$2现金。

C tiles (32)



出租型公寓 (2块): 放置时你人口+5, 每个与此相邻的**商业用地**使你人口+2。



欧式简易旅馆 (2块): 放置时人口+2, 你小镇里的每个**住宅用地**都使你人口+1。



时尚精品店 (2块): 放置时你收入+1, 每个与此相邻的**住宅用地**使你声望+1。



芯片制造厂 (2块): 放置时你声望+2, 你小镇里的每个**商业用地**都使你收入+1。



售卖型公寓 (2块): 放置时你人口+5, 每个与此相邻的**商业用地**使你人口+3。



高中 (3块): 放置时你的声望+1, 在你小镇里的每个**住宅用地**都使你人口+3。



酒店 (2块): 放置时你的收入+1, 对手小镇里的每个**住宅用地**都使你人口+1。



国际机场 (2块): 场上每座**机场** (包括此板块) 都使你收入+1、声望+1, 每个与此相邻的**住宅用地**使你声望+1。



环保局办公室 (2块): 放置时你的声望+1, 且场上每个**工业用地**都使你获得\$2现金。你必须先支付该板块所需的费用, 然后再获得该板块回馈的现金。之后, 每当有人在场上放置**工业用地**, 你便可获得\$2现金。注意, 此建筑是个**办公楼**。



初中 (3块): 放置时你的声望+1, 在你小镇里的每个**住宅用地**都使你人口+2。



汽车经销商 (2块): 放置时你的收入+5, 在这之后, 场上每建1个新的**汽车经销商**, 都使你收入-2。



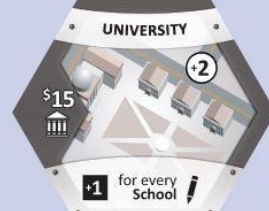
公关公司 (2块): 放置时你收入-2, 在这之后, 你在计分轨上穿过的每1条红线都使你声望+1 (不包括购买公关公司之前已穿过的红线)。这与你之后穿过红线时声望-1的负面效果抵消。若在公关公司上放置投资标记, 则你之后在计分轨上穿过的每条红线都额外使你声望+1。所谓“穿过红线”指的都是“正向穿过”。



废物回收厂 (2块): 放置时你声望+1, 每个与此相邻的**工业用地**使你声望+2。



度假区 (2块): 放置时你的收入+1, 场上每个**住宅用地**都使你的人口+1。



大学 (2块): 放置时你的收入+2, 场上的每个**学校** (小学、初中和高中) 都使你的声望+1。

Basic Tiles (24)



郊区 (8块): 人口+2。



社区公园 (8块): 放置时你收入-1, 每个与此相邻的**工业/住宅/商业用地**使你声望+1。



重工厂 (8块): 放置时你收入+1, 每个与此相邻的**行政/住宅用地**使你声望-1。



剩最后1回合 (1块): 当此板块从C板块堆中被翻出时, 请勿将此板块加入市场中, 而是翻开C板块堆的下一个板块并将其加入市场中。在当前回合结束后, 从起始玩家开始, 每人再最后进行1个轮次。之后, 游戏便结束。



在赌场板块上放置投资标记: 支付\$22, 然后放置投资标记到赌场板块上, 并从市场中弃掉1个板块 (支付市场标价)。因此, 你的声望-3, 且之后你在计分轨上穿过每条红线, 都额外使你收入+1。

在公关公司上放置投资标记: 支付\$20, 然后放置投资标记到公关公司上, 并从市场中弃掉1个板块 (支付市场标价)。因此, 你的收入-2, 且之后你在计分轨上穿过每条红线, 都额外使你声望+1。



阿杰翻译, 严禁商用!

Goal Tiles (20)

阿杰翻译，严禁商用！



目标板块：分为公共目标（放置市场中，所有玩家共同竞争的那些目标）和私人目标（游戏开始时每个玩家暗自保留在手里的，只有自己才能赢得的那1个目标）。无论哪种目标，都是在游戏结束时才给予玩家人口奖励。玩家必须单独胜出才能获得目标带来的奖励（意味着，当某项目标的竞争出现平局时将没人能获得该目标的奖励）。玩家只有在单独胜出自己私人目标的情况下，才能在游戏结束时获得自己的私人目标奖励。

有许多关于土地板块的目标，这些目标评比的总是玩家在自己的小镇里所放置的对应土地板块。目标板块“雇主（最少的投资标记）”也是同理，仅玩家自己小镇里的投资标记数会被用于评选该目标。

在结算目标板块所奖励的人口时，玩家在计分板上穿过的红线不会对其收入和声望产生任何调整。

在终局计时时，玩家应先结算目标奖励，再将现金兑换成人口（\$5 → 1人口）。这样才能确保目标板块“亿万富翁（最多的剩余现金）”和“败家子（最少的剩余现金）”能正确结算。



阿杰翻译，严禁商用！