

# Přehled budov

Následující budovy jsou nabízeny k prodeji od začátku hry.



Padne-li číslo 1 nebo 2, obdržíte za každé své pole 1 bod.

Četnost karty: Velmi častá



Padne-li číslo 4 nebo 5, obdržíte za každý svůj rybník 1 bod.

Četnost karty: Velmi častá



Padne-li číslo 3, obdržíte za každý svůj mlýn tolik bodů, kolik máte *polí*.

**Příklad:** Máte 5 polí a 3 mlýny. Padlo číslo 3, takže váš tým obdrží  $5 \cdot 3 = 15$  bodů.

Četnost karty: Častá



Padne-li číslo 3 nebo 6, obdržíte za každý svůj kravín tolik bodů, kolik máte *polí*.

Četnost karty: Častá



Padne-li číslo 3, obdržíte za každý svůj přístav tolik bodů, kolik máte *rybníků*.

Četnost karty: Častá



Při zakoupení banky oznámte kresličí částku, kterou chcete do banky vložit. Po uplynutí 10 minut dostanete celou částku zpět a ještě 50 % navíc. Cena této karty se také počítá do vložené investice.

**Příklad:** Banku jste koupili za 620 €. Za 10 minut váš tým zpět obdrží 930 €.



Padne-li číslo 1 nebo 4, obdržíte za každé své nádraží tolik bodů, kolik již proběhlo hodů kostkou, děleno 10. Tato karta tedy dává s postupem hry více a více bodů. Desetinná čísla se v případě této karty zaokrouhlují dle běžných pravidel.

**Příklad:** Padlo číslo 4 a podle projektoru se jedná o 27. hod. Obdržíte tedy  $27/10 \doteq 3$  body.



Při zakoupení dolu oznámte kresličí číslo mezi 1 a 6. Když toto číslo padne na kostce, dostanete po vyhodnocení efektů všech svých ostatních budov 20 % bodů navíc. Máte-li více dolů, jejich efekt se sčítá, takže dostanete 40 %, 60 % atd. Desetinná čísla se zaokrouhlují dolů.

Konkrétní příklad použití této karty najdete v pravidlech.



Při zakoupení radnice oznámte kresličí číslo mezi 1 a 6. Vždy, když dané číslo padne na kostce, obdržíte za tuto radnici 6 bodů.



Za každou svou univerzitu obdržíte právě tolik bodů, jaká hodnota padla na kostce.

**Příklad:** Na kostce padlo číslo 5. Váš tým tedy obdrží 5 bodů.

# Přehled budov – pokračování

Následující budovy budou nabízeny k prodeji až po 30. minutě hry.



Padne-li číslo 4 nebo 5, obdržíte za každou svou továrnu tolik bodů, kolik máte *mlýnů* minus *kravínů*, to celé krát 5.

**Příklad:** Máte 2 továrny, 6 mlýnů a 1 kravín. Padlo číslo 5, takže váš tým obdrží  $2 \cdot 5 \cdot (6 - 1) = 50$  bodů.



Padne-li číslo 2 nebo 6, obdržíte za každý svůj obchodní dům tolik bodů, kolik máte *mlýnů* plus *továren*, to celé krát 8.

**Příklad:** Máte 1 obchodní dům, 3 továrny a 7 mlýnů. Padlo číslo 2, takže váš tým obdrží  $1 \cdot 8 \cdot (3 + 7) = 80$  bodů.



Padne-li číslo 2 nebo 4, obdržíte za každou svou ropnou plošinu tolik bodů, kolik máte *rybníků* plus *přístavů*, to celé krát 3.



Padne-li číslo 1 nebo 3, obdržíte za každou svou rozhlednu tolik bodů, kolik máte *polí* plus *rybníků* minus *mlýnů* minus *kravínů*.



Padne-li číslo 5 nebo 6, obdržíte za každé své muzeum tolik bodů, kolik máte *muzeí*, včetně tohoto.

**Příklad:** Máte 4 muzea. Padlo číslo 6, takže váš tým obdrží  $4 \cdot 4 = 16$  bodů.



Padne-li číslo 3 nebo 4, obdržíte za každou svou elektrárnu 8 bodů.

**Pozor!!** Při zakoupení elektrárny budou zničeny všechny *pole* a *rybníky*, které váš tým postavil.



Při zakoupení buldozeru oznámte kresličovi název jedné své budovy, kterou chcete zničit. Počet těchto vašich budov se sníží o jedna.

**Upozornění:** Buldozer nezvrátí efekt, který zničená karta měla při svém zakoupení.



Při zakoupení kasina oznámte kresličovi, zda si chcete vsadit na červenou nebo na černou. Ihned se dozvíte, zda jste vyhráli. Při vítězství obdržíte 600 €. Pokud prohrajete, nedostanete nic.



Při zakoupení kaple ihned obdržíte 20 bodů.

Tato budova bude nabízena k prodeji až po 60. minutě hry.



Při zakoupení zámku ihned obdržíte 80 bodů.

Tato budova bude nabízena k prodeji až po 60. minutě hry.