

2



### INTERCAMBIO

Intercambia un edificio o plano en tu vecindario por un Plano del suministro

*Crea que prefiero este otro*

1+



### AGENCIA TEMPORAL

Usa un espacio libre de una localización

*¿Una pequeña ayuda?*

1



### RECICLAJE

Pierde un plano que tengas y gana igual a la suma de su coste y

*Nadie lo quería de todas formas...*

1



### INVERSOR

Gana Los otros jugadores ganan

*Todos podemos sacar beneficio de esta*

1



### MUDANZA

Mueve un Plano del suministro al final del mazo de Planos Luego Gana

*No lo necesitas, ¿verdad?*

### PEPE LA SANGUIJUELA

1 MINTS

#### RASGOS DE PERSONALIDAD

- Al final del MNTD dale a Pepe uno de tus
- Cuando Pepe va al **PROVEEDOR** paga un mint menos (min, 1)
- Cuando uses el **CONSTRUCTOR**, Pepe puede construir uno de sus planos

\$ > \$\$\$

LUEGO



ORDEN DEL PROVEEDOR