

Elección: Lo consigue el jugador con el edificio(s) **IND** con más valor.
[El Jefe de Policía rompe el empate]

Líder del Sindicato

Dispones de 8 puntos de acción en lugar de los 6 normales.

Al final de la partida
Gana **1** por cada **IND** en juego.

Elección: Lo consigue el jugador con el edificio(s) **CIV** con más valor.
[El Alcalde rompe el empate]

Fiscal del Distrito

Gana el doble de puntos de bonificación para el primer contrato que hagas cada turno.

Al final de la partida
Gana **1** por cada **CIV** en juego.

Elección: Lo consigue el jugador con más vocaciones. [El jugador con los medios de comunicación rompe el empate]

Alcalde

Cuando eres elegido **Alcalde**, coloca un **parque** de 1-hueco en cualquier hueco vacío y toma el control sobre él.

Al final de la partida:
Gana **1** por cada uno de tus edificios adyacente a un **parque**.

Elección: Lo consigue el jugador con el edificio(s) **RES** con más valor.
[El Tesorero rompe el empate]

Jefe de Policía

Ganas tanto riqueza como prestigio cuando puntúes por una vocación.

Al final de la partida
Gana **1** por cada **RES** en juego.

Elección: Lo consigue el jugador con el edificio(s) **COM** con más valor.
[El Fiscal del distrito rompe el empate]

Tesorero

Al empezar tu turno, cada oponente te paga **2**.

Al final de la partida
Gana **1** por cada **COM** en juego.

Cada Elección: Lo consigue el jugador con menos puntos de prestigio.
[El Líder del Sindicato rompe el empate]

Contratista

Renovación Urbana
Cuando construyas un contrato, puedes demoler uno o más edificios. Tus edificios no pueden ser demolidos por otros jugadores.

- 1- Invertir Permisos
- 2- Gastar 6 AP

Jugador Activo

- 3- Reponer cartas
- 4- Pasar a la izq.

Colócalo junto a tu tablero cuando construyas el contrato del Almacén.

Favor Extra

Para el resto del juego esta loseta cuenta como un segundo espacio de Favor.