





Welcome to Centerville - タイル一覧1






名前	タイル	必要な出目	獲得条件	ゲーム中の効果	その他の効果
メディア タイル			ボード上に残ってなければ、持ち主から取る。	<ul style="list-style-type: none"> -獲得した次の手番から -他プレイヤーに取られてなければ ダイスの振り直しを3回まで行える。	<ul style="list-style-type: none"> -ゲーム終了時 -職業タイルの得点を計算する前 メディアタイルを任意の職業タイル1枚として指定する。 自分が持っていない職業タイルや、ゲーム中に登場しなかった職業タイルを指定して良い。
マスター タイル (4種)			ボード上に残る、任意のマスタータイル1枚を獲得。 消費するダイスの色を問わず、任意の1枚を獲得。 同じプレイヤーが複数枚のマスタータイルを持っても良い。	<ul style="list-style-type: none"> -獲得した次の手番から -ダイスを振る前 所有するマスタータイルと同じ色のダイスの出目を選べる。 出目を選んだ場合、その色のダイスは固定され、振り直し <u>できない</u> 。	_____
優遇 タイル		_____	地位トラックの1stから2ndに落とされた時、優遇タイル1枚を獲得。 ボード上に残ってなければ獲得 <u>できない</u> 。	使うと一部のアクションが強化。 使った優遇タイルはゲームから <u>除外</u> 。	_____
防災 タイル			警察と消防 (Police & Fire) の公職に就く。 ボード上に残ってなければ、持ち主から取る。	災害タイルの効果を受けない。	_____

Welcome to Centerville - タイル一覧2

災害タイル (手番プレイヤーから時計回りの順に効果を適用)

	就いている公職1つを選び、それらのキューブを全て手元に戻す。
	所有する職業タイル2枚を選び、ゲームから除外。
	町(地区および公園)からキューブ3個を選び、手元に戻す。
	緑地帯トラックのマーカを4マス戻す(最低1)。

業績タイル (ゲーム終了時に公開、富と名声の得失点を計算)

	対応する地区に配置してるキューブの(価値ではなく)個数を比較。
	公園のキューブは含まない。
	緑地帯トラックの位置を比較。
	職業タイルの枚数を比較。 メディアタイルを含む。
	(就いてる公職の数ではなく) 得票キューブの個数を比較。

優遇タイル (何枚でも持てるが、使うのはアクションごとに1枚まで)

必要な出目	通常のアクション	 Favor
	川の空きマス1つにキューブ1個を配置。	橋マスにキューブ1個を配置。 橋マスにキューブがあれば、持ち主の手元に戻す。
	地区の空きマスにキューブを配置。	配置済みのマスにキューブ1個を配置。 配置済みのキューブを持ち主の手元に戻す。
	キャンパスの一番下にある置き場から、職業タイル1枚を獲得。	他プレイヤー1人が持つ、職業タイル1枚を取る。
	公職1つに就く。 2個以上、かつ配置済みのキューブを上回る個数が必要。	個数が同じでも、その公職に就ける。