

## PUBLIC NOTICE

After this round, **Blueprints** will not be available as a Park action.

Events and abilities only.

At the start of the next round, shuffle the Blueprint discard pile into the Blueprint deck. Turn this card over and place it on top.

## GAME CHANGER

### Advance Planning



**Dopo il setup iniziale:**  
Distribuisci 5 Progetti a ogni giocatore. Ogni giocatore ne sceglie 1 da tenere e passa gli altri alla sinistra. Ogni giocatore quindi ne sceglie uno da tenere e scarta i rimanenti.

*What, you've never seen blueprints being drafted before?*

## GAME CHANGER

### First Date



Rimuovi 2 carte **Città Unfair** dal fondo del mazzo Città per ridurre la partita a 6 rounds.  
Rimuovi tutte le carte **Showcase** e **Progetti** segnate come **Difficile** o **Insano** dal gioco.

*Short and sweet — let's hope for no awkward silences, and no checking phones at the table.*

## GAME CHANGER

### Grand Opening

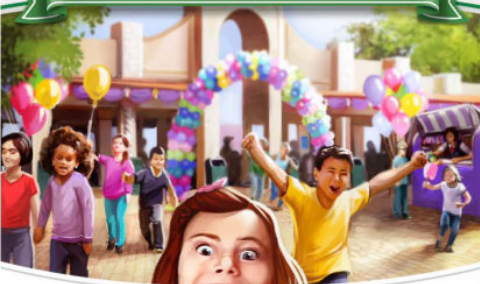


Rivela le tue carte **Showcase** al giocatore alla tua sinistra. Questi prende una carta per te con cui cominciare, già costruita gratuitamente nel tuo Parco.

*Building early with no market research is risky, but it just might pay off.*

## GAME CHANGER

### School Vacation



Rimuovi tutte le carte eccetto le carte Parco dal gioco. Salta la fase Eventi e ignora le regole che utilizzano le carte rimosse. Ottieni 3 monete per ogni stella nella Fase Clienti. Il primo giocatore che completa il suo Parco con 15 stelle fa terminare la partita alla fine di quel round.

*"... and for the parents, we have a special area stocked with coffee and earplugs."*

## GAME CHANGER

### World Peace



Non puoi usare abilità di carte Evento o carte Parco che hanno come bersaglio gli altri giocatori e le loro carte.

*Why can't we all just get along?*