

ted alspach suburbia

Превратите скромный провинциальный городок в процветающий мегаполис! Возведите жилые кварталы, коммерческие и общественные здания, промышленные зоны. Воплотите в жизнь амбициозные архитектурные проекты, которые позволят задействовать ресурсы соседних округов. Ваша цель — привести свой округ к процветанию и привлечь в него как можно больше жителей.

1 Перемешайте по отдельности 3 стопки жетонов с буквами А, В и С на рубашках лицевой стороной вниз. Число жетонов в стопках зависит от числа игроков: при игре вдвоем в каждой стопке должно быть 15 жетонов, при игре втроем — 18, при игре вчетвером — 21. Положите в коробку все лишние жетоны.

2 Выложите поле жетонов.

3 Перемешайте жетон «Еще один раунд» с: 6 жетонами из стопки С при игре вдвоем, 9 жетонами из стопки С при игре втроем, 12 жетонами из стопки С при игре вчетвером, а затем поместите их лицевой стороной вниз под стопку С. Возьмите еще 4 жетона С (из коробки) и поместите их в самый низ стопки С.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

4 Выложите рынок недвижимости.

5 Поместите на эти три ячейки по 4 жетона комбината, парка и пригорода лицевой стороной вверх.

6 Выложите поле казны.

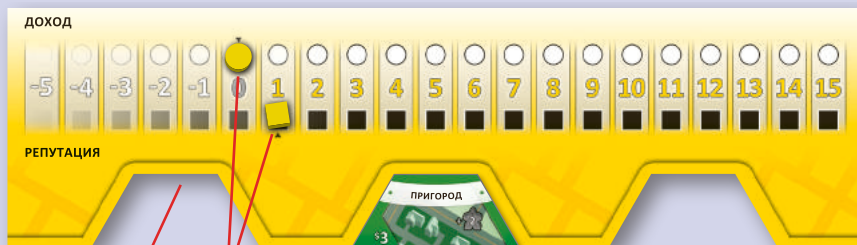
7 Выложите на поле казны жетоны денег.



8 Выложите стопки А, В и С на эти ячейки.

9 Выложите 7 верхних жетонов из стопки А вдоль нижнего края рынка недвижимости лицевой стороной вверх.

10 Перемешайте цели лицевой стороной вниз и выложите на предназначенные для них ячейки рынка недвижимости столько целей (лицевой стороной вверх), сколько игроков участвует в партии.



11 Каждый игрок кладет перед собой поле округа своего цвета; между краем стола и полем округа должно быть место для нескольких жетонов.

12 Поставьте цилиндр дохода своего цвета на крупное деление «0», а кубик репутации своего цвета — на квадратное деление «1».

13 Выложите под полем округа жетон пригорода, жетон парка и жетон комбината в точности так, как показано на рисунке.

14 Выложите счетчик населения так, чтобы он был хорошо виден всем игрокам (население ваших округов — это ваши победные очки).

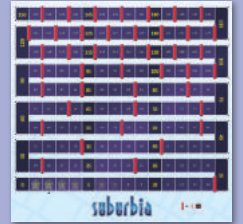
17 Каждый игрок берет 2 случайных цели из общего запаса, изучает их и оставляет одну у себя (кладя ее перед собой лицевой стороной вниз и не показывая остальным), а затем убирает вторую в коробку.



15 Каждый игрок получает по 15 (миллионов) \$.

16 Каждый игрок берет 3 маркера инвестиций своего цвета.

СОСТАВ ИГРЫ



1 счетчик населения

1 поле жетонов

1 поле казны



1 рынок недвижимости



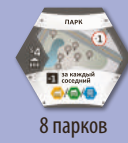
4 поля округов



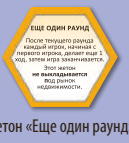
8 пригородов



8 комбинатов



8 парков



Жетон «Еще один раунд»



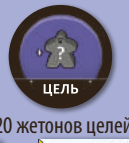
32 жетона А



36 жетонов В



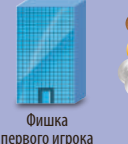
32 жетона С



20 жетонов целей



4 памятки игроков



Фишка первого игрока



66 монет по 1 \$, 48 по 5 \$, 12 по 10 \$



4 кубика репутации



4 маркера населения



12 маркеров инвестиций



4 цилиндра дохода

НАЧАЛО ИГРЫ

Случайным образом выберите одного из участников и вручите ему фишку первого игрока.

ХОД ИГРЫ

В свой ход каждый игрок должен выполнить 4 действия в следующем порядке:

1. Взять и выложить 1 жетон или маркер инвестиции в своем округе.
2. Получить или выплатить деньги (в зависимости от своего дохода \odot).
3. Изменить размер населения ☿ своего округа на счетчике населения (в соответствии со своей репутацией \blacksquare).
4. Выложить новый жетон под рынок недвижимости.

ПОЛУЧЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНА ИЛИ МАРКЕРА ИНВЕСТИЦИИ

Игрок обязан сделать одно из двух:

1. Взять 1 жетон и выложить его в своем округе.
2. Выложить 1 маркер инвестиции на один из жетонов своего округа.

Получение жетона из-под рынка недвижимости

Суммарная стоимость жетона, лежащего под рынком недвижимости, складывается из цены самого жетона и дополнительной цены, определяемой текущим положением жетона под рынком недвижимости. Суммарная стоимость жетона уплачивается в казну. Купив жетон, игрок обязан выложить его в свой округ — рядом с по крайней мере одним уже выложенным жетоном. После этого игрок производит необходимые изменения в соответствии с символами на выложенном жетоне и других жетонах, на которые может влиять появление нового (включая жетоны других игроков).

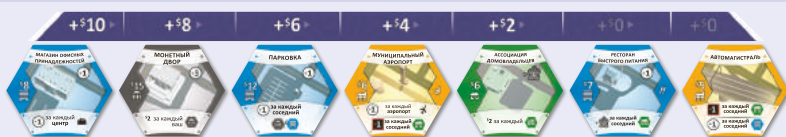


Светлана хочет приобрести бизнес-центр стоимостью 9\$, приносящий $\odot +1$ в момент размещения и еще $\odot +1$ за каждый соседний ☿ . Жетон находится под делением «+2» рынка недвижимости. Светлана платит в казну 11\$ и выкладывает жетон по соседству с комбинатом ☿ и парком ☿ . Светлана сдвигает цилиндр дохода на 1 деление вперед ($\odot +1$ — мгновенный эффект бизнес-центра ☿), а затем сдвигает на 1 деление вперед и кубик репутации, поскольку выложенный жетон активировал условный эффект парка ☿ , дающего $\blacksquare +1$ за каждый соседний ☿ , ☿ и ☿ .

Эффект жетона может активироваться не только во время, но и после его размещения в округе. Например, каждый раз, помещая рядом с парком ☿ новый ☿ , вы будете получать по $\blacksquare +1$.

Доход \odot и репутация \blacksquare никогда не опускаются ниже минус 5 и не поднимаются выше 15, любые изменения дохода и репутации останавливаются по достижении этих пределов.

Получение базового жетона



В свой ход Антон берет и выкладывает в свой округ пригород ☿ . Теперь он должен выбрать жетон из-под рынка недвижимости и сбросить его. На сброс автомагистрали ☿ и ресторана быстрого питания ☿ он не потратил бы и доллара, однако он знает, что сидящему слева Георгию хотелось бы заполучить ассоциацию домовладельцев ☿ . Поэтому Антон платит 2\$ в казну и сбрасывает ассоциацию домовладельцев ☿ .

Вместо того чтобы брать жетон с рынка недвижимости, игрок может взять любой доступный базовый жетон: пригород ☿ , парк ☿ или комбинат ☿ . Делая это, он выплачивает только стоимость жетона.

Начальные величины дохода \odot и репутации \blacksquare соответствуют размещению трех базовых жетонов в вашем округе: комбинат ☿ приносит $\odot +1$, а парк ☿ — $\odot -1$, что суммарно дает $\odot 0$ дохода. Парк ☿ приносит $\blacksquare +2$ ($\blacksquare +1$ за выложенный по соседству зеленый жетон пригорода ☿ и $\blacksquare +1$ за соседний желтый жетон комбината ☿). Комбинат ☿ даёт $\blacksquare +1$ (из-за соседства с серым жетоном парка ☿). А пригород ☿ приносит 2 единицы населения ☿ .

Размещение базового жетона в округе происходит по правилам размещения жетона, купленного из-под рынка недвижимости. Количество базовых жетонов ограничено, и в ходе игры они могут закончиться (после этого их уже нельзя будет приобрести).

Выложив базовый жетон в округ, игрок обязан сбросить 1 любой жетон, лежащий лицевой стороной вверх под рынком недвижимости. При этом игрок платит в казну цену, указанную над этим жетоном (на рынке недвижимости).

Получение озера

Любой жетон А, В и С можно использовать в качестве озера ☿ . Для этого игрок выбирает жетон из-под рынка недвижимости, платит сумму, указанную на рынке недвижимости (но не платит цену самого жетона), выкладывает купленный жетон лицевой стороной вниз рядом с одним или несколькими уже выложенными своими жетонами (они могут лежать как лицевой стороной вверх, так и лицевой стороной вниз) и получает по 2\$ за каждый соседний ☿ , ☿ и ☿ . Если в дальнейшем игрок выложит рядом с этим ☿ еще ☿ , ☿ или ☿ , он получит еще 2\$ из казны. Игрок не получает 2\$ за ☿ , лежащее рядом с другим(и) ☿ .

Размещение маркера инвестиции

Маркер инвестиции можно выложить на любой жетон в округе игрока, включая ☿ . На одном жетоне не может находиться больше одного маркера инвестиции.

Решив выложить маркер инвестиции на жетон (вместо получения нового жетона), игрок вновь платит указанную на жетоне цену и накрывает ее маркером инвестиции. Маркер инвестиции удваивает эффекты жетона, на который его выкладывают. Например, поместив маркер инвестиции на парк ☿ , вы вновь получите $\odot +1$ и $\blacksquare +1$ за каждый соседний ☿ , ☿ и ☿ . Если игрок выкладывает маркер инвестиции, то уже не кладет новый жетон. Размещение маркера инвестиции не влияет на условные эффекты других жетонов (к примеру, выложив маркер инвестиции на парк ☿ , находящийся рядом с комбинатом ☿ , вы не активируете во второй раз условный эффект $\blacksquare +1$ комбината ☿).



Георгий хочет выложить маркер инвестиции на какой-нибудь жетон. У него есть три хороших варианта:

- а) выложить маркер на озеро ☿ , что обойдется ему в 0\$ и принесет 10\$ (по 2\$ за каждый из 5 соседних жетонов);
- б) выложить маркер на парковку ☿ , что обойдется в 12\$ и позволит продвинуть цилиндр дохода на 3 деления вперед ($\odot +1$ за саму парковку ☿ и по $\odot +1$ за соседний парк ☿ и бизнес-центр ☿);
- в) выложить маркер на парк ☿ , что обойдется в 4\$ и уменьшит доход на $\odot -1$, но позволит продвинуть кубик репутации на 3 деления вперед (по $\blacksquare +1$ за соседние пригород ☿ , комбинат ☿ и парковку ☿).

Действие маркера инвестиции длится до конца игры, поэтому если бы в вышеприведенном примере рядом с парком ☿ с выложенным на нем маркером инвестиции появился новый ☿ , ☿ или ☿ , игрок дважды получил бы $\blacksquare +1$, то есть сразу получил бы $\blacksquare +2$.

Выложив в округе маркер инвестиций, игрок обязан сбросить 1 любой жетон, лежащий лицевой стороной вверх под рынком недвижимости. При этом он платит в казну цену, указанную над этим жетоном (на рынке недвижимости).



ПОЛУЧЕНИЕ ИЛИ ВЫПЛАТА ДЕНЕГ (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ДОХОДА)

Если цилиндр дохода игрока находится на делении с положительным числом, игрок получает соответствующую сумму денег из казны. Если цилиндр дохода находится на делении с отрицательным числом — игрок платит в казну соответствующую сумму. Если у него недостаточно средств, он отдает все имеющиеся деньги и двигает маркер населения на одно деление назад за каждый 1\$, который не смог уплатить. Население никогда не падает ниже 0, поэтому, если игрок достиг этой отметки и все еще должен деньги, ничего не происходит.

ИЗМЕНЕНИЕ ЧИСЛЕННОСТИ НАСЕЛЕНИЯ (В СООТВЕТСТВИИ С РЕПУТАЦИЕЙ)

Увеличьте или уменьшите население своего округа на счетчике населения в соответствии с текущим положением кубика репутации. Если население падает до 0, то за каждое дополнительное уменьшение численности населения на 1 пункт вы обязаны выплатить по 1\$. Если у вас нет денег, ничего не происходит, а маркер населения по-прежнему остается на делении «0».

По мере роста округа содержать его становится все сложнее; кроме того, в глазах жителей он перестает быть тем «уютным райончиком», к которому они привыкли. Эти изменения представлены в игре красными линиями на счетчике населения. Всякий раз, когда маркер населения игрока пересекает красную линию, его доход \odot и репутация \blacksquare уменьшаются на 1 (цилиндр и кубик сдвигаются на 1 деление назад). Если население игрока уменьшается и пересекает красную линию (такое бывает, если у игрока отрицательная репутация), он тут же сдвигает цилиндр дохода и кубик репутации на 1 деление вперед.

Иногда при размещении жетона вам приходится изменять сразу несколько показателей. Однако, если ваш маркер населения пересекает красную линию, вы обязаны немедленно уменьшить доход  и репутацию  на 1, даже если не произвели остальные изменения.

Если игровые обстоятельства обязывают вас уменьшить доход или репутацию ниже минус 5, вы оставляете цилиндр дохода и кубик репутации на делении «-5».


ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА НЕДВИЖИМОСТИ

Сместите жетоны, оставшиеся под рынком недвижимости, вправо, чтобы заполнить образовавшуюся пустоту (в каждый ход из-под рынка *всегда* сбрасывается 1 жетон), откройте новый жетон из текущей стопки (первая стопка — стопка А) и выложите его на самую левую позицию под рынком недвижимости. Когда в стопке А закончатся жетоны, переходите к стопке В, а после нее — к стопке С.



КОНЕЦ ИГРЫ

Когда кто-то из игроков открывает жетон «Еще один раунд», текущий раунд доигрывается до конца, а после него проводится еще 1 полный раунд, который, как обычно, начинает первый игрок. Таким образом, каждый игрок всегда делает одинаковое число ходов.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После окончания хода последнего игрока проводится финальный подсчет очков, состоящий из двух фаз: награды за цели и превращения денег в население . Награда за цели всегда выдается *до* превращения денег в население.

В финальном подсчете очков красные линии не учитываются


Дополнительное население вашего округа, появившееся после окончания игры благодаря достигнутым целям и превращению денег, не налагает на вас штраф уменьшения дохода  и репутации  при пересечении красных линий.

Награда за цели




Награду за достижение цели, выложенной на рынке недвижимости, получает единственный игрок, кто выполнил условие этой цели. Если условие выполнили несколько игроков, никто из них не получает указанную награду.

Получив награды за общие цели, игроки по очереди открывают собственные цели. Если игрок выполнил условие своей тайной цели и в игре нет связанной с этой целью ситуации с ничейным результатом, он получает указанное на цели дополнительное население. Награду за тайную цель может получить (или не получить) только владелец жетона этой тайной цели.








Превращение денег в население

Игроки превращают накопленные деньги в население: каждые 5 \$, сбрасываемые игроком в казну, увеличивают его население на 1 пункт . Все непотраченные деньги игроки оставляют у себя (деньги могут помочь им в случае ничейного результата).

ПОБЕДА В ИГРЕ

В игре побеждает игрок с наибольшим показателем населения  на счетчике населения. При равенстве численности населения побеждает претендент на победу с наивысшей репутацией . Если по-прежнему наблюдается ничья, побеждает претендент с наибольшим доходом . Если ничья не разрешается, побеждает претендент, у которого осталось больше денег. Если и после этого выходит ничья (что, вероятно, должно весьма позабавить игроков), претенденты должны сыграть еще одну партию в «Suburbia», чтобы определить победителя первой игры.






ЖЕТОНЫ

Каждый жетон так или иначе влияет на ваш округ. Жетоны делятся на 4 типа: жилые , промышленные , коммерческие  и общественные . Одни жетоны изменяют доход , репутацию  и население , другие дают особые способности. На каждом жетоне можно найти четыре-пять основных элементов:



Жетоны всегда выкладываются так, чтобы хотя бы одной гранью соприкасаться с по меньшей мере одним уже выложенным жетоном (лежащим лицевой стороной вверх или лицевой стороной вниз). Выложенные жетоны могут огибать поле округа, однако их нельзя класть поверх этого поля.

Символы взаимодействия

Некоторые жетоны взаимодействуют с другими жетонами через определенные символы взаимодействия (они указаны в правом углу жетонов). Например, доход от *магазина офисных принадлежностей*  увеличивается на  за каждый жетон с символом чемоданчика — такой символ есть на бизнес-центре , административном центре  и экологическом центре .

НАДПИСИ НА ЖЕТОНАХ

Косая черта (/) между указанными типами жетонов означает, что эффект распространяется на все перечисленные жетоны. Ниже поясняются часто встречающиеся формулировки на жетонах:




«В другом округе»

Эффект распространяется на все округа, *кроме* вашего.

«Каждый соседний»

Эффект такого жетона применяется только к соседним с ним жетонам. Жетоны считаются соседними, если соприкасаются хотя бы одной гранью.






«Каждый ваш»

Эффект такого жетона применяется к жетонам, выложенным в вашем округе (а если сам жетон тоже соответствует указанным на нем критериям, то и он попадает под действие своего эффекта). Например, старшая школа  приносит своему владельцу по  за каждый  в его округе.

«Каждый»

Эффект распространяется на жетоны, выложенные во всех округах, включая ваш и включая сам этот жетон (если он соответствует указанным критериям).

«\$2 за каждый»






В случае всех жетонов, приносящих по 2 \$ из казны, вы получаете деньги и когда помещаете жетон в округ, и когда выкладываете в округ другие связанные с ним жетоны. Например, если на самом первом ходу партии на четверых вы покупаете за 6 \$ ассоциацию домовладельцев , то, выложив ее в округ, вы тут же получаете из казны 10 \$ (поскольку в игре уже есть 4 пригорода  и 1 ассоциация домовладельцев , итого 5 , каждый из которых приносит 2 \$). С этого момента вы будете получать по 2 \$ каждый раз, когда кто-нибудь (включая вас) будет выкладывать новый .

ПОРЯДОК ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

- Прежде всего, уплатите в казну стоимость жетона (указана в его левом углу) и возможную дополнительную цену, указанную на рынке недвижимости.
- Примените мгновенный эффект, указанный в правом верхнем углу жетона.
- Примените условный эффект, указанный внизу жетона.
- Примените условные эффекты соседних жетонов.
- Примените условные эффекты остальных жетонов вашего округа.
- Проверьте, нет ли у других игроков жетонов, влияющих на ситуацию в вашем округе.
- Проверьте, не влияет ли выложенный вами жетон на ситуацию в других округах.

Эффекты жетонов могут складываться. У одного игрока может быть несколько одинаковых жетонов. Например, не запрещается иметь два *ресторана быстрого питания* в одном округе.

СТРАТЕГИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

- Стремитесь как можно быстрее повысить доход. Получив на первом ходу , к концу игры вы заработаете 15–18 \$.
- Не увеличивайте население чересчур быстро: не успеете создать хороший задел для роста дохода  и репутации , вы рискуете начать стремительно пересекать красные линии и сильно затормозить свое развитие.
- Никогда не забывайте об общих целях и о своей тайной цели — их достижение может стать отличным подспорьем в конце игры.
- Изучите перечень жетонов, чтобы знать, какие жетоны могут появиться в каждой стопке.
- Сбрасывая жетон с рынка недвижимости, просчитывайте то, какие жетоны могут понадобиться другим игрокам (особенно соседу слева). Иногда можно позволить себе потратить немного больше, но выбросить жетон, который мог бы помочь выиграть кому-то еще.
- Всегда следите за тем, насколько ваш маркер населения близок к красной линии. Порой получение одного лишнего очка может обернуться неполучением многих.
- Отдача от повышения (и понижения) дохода  и репутации  меняется по ходу игры. Значимость этих показателей зависит от количества оставшихся ходов (всего их 15–18), поэтому повышать доход и репутацию в начале игры гораздо полезнее, чем в конце.

ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ №1. ОДИНОКИЙ АРХИТЕКТОР

Все испытания обычной игры в тридцатиминутной одиночной версии! Партия проходит по правилам игры для двоих, но с одним полем округа.

Подготовка к игре

Подготовьте стопки жетонов так же, как и при игре вдвоем, но не выкладывайте и не раздавайте жетоны целей.

Ваш ход

Пересечение красной линии приводит к **2** и **2**.

Закончив ход, уберите из-под рынка недвижимости еще один жетон (по обычным правилам — как, например, после выкладывания маркера инвестиции).

ОДИНОЧНЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ №2. ДЕЙЛ, РОБОТ-СТРОИТЕЛЬ

В этом одиночном варианте вы играете против Дейла, робота, у которого нет эмоций. А еще у него нет друзей, поэтому он всегда готов сыграть с вами. В каждом раунде вы ходите первым (Дейл не против).

Изменения в подготовке к игре

1

Перемешайте по отдельности 3 стопки жетонов с буквами А, В и С на рубашках лицевой стороной вниз. В каждой стопке по 25 жетонов. Положите в коробку все лишние жетоны.

2

Перемешайте жетон «Еще один раунд» с 12 жетонами из стопки С, а затем поместите их лицевой стороной вниз под стопку С.

Подготовка проходит по обычным правилам, но со следующими изменениями:

3

Перемешайте цели лицевой стороной вниз и выложите 3 случайных цели на соответствующие ячейки рынка недвижимости лицевой стороной вверх. Откройте цель с озером или маркером инвестиции, сбросьте ее и замените новой.

4

Выложите 4 верхних жетона из стопки А вдоль нижнего края рынка недвижимости лицевой стороной вверх под делениями «6», «4», «2» и «0».



Ваш ход

Ваш ход делается по обычным правилам. После вашего хода под рынком недвижимости остаются три не купленных вами жетона (не сдвигайте их).

Ход Дейла

Дейл не очень умен, но компенсирует это другими особенностями. Он играет по следующим правилам.

Каждый ход Дейл покупает самый дорогой жетон (учитывается сумма стоимости самого жетона и цены на рынке недвижимости), но всегда платит только 3 \$. Если несколько жетонов стоят одинаково, Дейл покупает тот, что левее.

Дейл никогда не покупает базовые жетоны, не создает озера и не выкладывает маркеры инвестиций.

Купленный Дейлом жетон выкладывается на самое лучшее место (учитываются все возможные варианты взаимодействия жетонов). При этом действует следующее условие: место для жетона должно как можно больше увеличить и репутацию, и доход. Если есть несколько таких возможных мест, предпочтение отдается позиции с наибольшим увеличением репутации.

Жетон может быть выложен на любое место, для которого выполняется вышеприведенное условие.

После того как Дейл купил и выложил жетон, а также изменил доход и репутацию, два оставшихся под рынком недвижимости жетона выходят из игры.

Следующий раунд

Под рынок недвижимости выкладываются 4 новых жетона: под деления «6», «4», «2» и левое «0».

Конец игры

Игра тут же завершается при появлении жетона «Еще один раунд» (вы не делаете новый ход, а сразу же переходите к получению наград за цели и превращению денег в население).

Ваш итоговый результат для обоих одиночных вариантов:

<60: младший практикант.

60–75: подрядный рабочий.

76–90: конструктор.

91–105: инженер-проектировщик.

106–120: руководитель проекта.

121–135: главный архитектор.

>135: президент корпорации «Suburbia, Inc.»

Некоторые замечания

Поля округов двусторонние. Если вы играете на обычной стороне (показана в этих правилах), то застраиваете свой округ сверху вниз (что соответствует теме игры — строительству пригородов одного общего города). Но если из-за нехватки места на столе или в силу личных предпочтений вам удобнее строить округ снизу вверх, просто переверните поле округа. Три начальных жетона располагаются в том же порядке: в середине поля пригород, от него отходит парк, над парком — комбинат. Разные игроки могут использовать разные стороны поля округа — как кому удобнее. На игровой процесс это не влияет.

Входящие в комплект наклейки предназначены для большой фишки первого игрока и клеятся с двух сторон фишки.

Пустые жетоны А, В и С предназначены для замены поврежденных или утерянных жетонов и не используются в игре.

Особая благодарность

Компании «Hans im Glück», любезно разрешившей использовать в оформлении игры «миплов» из «Каркассона».

Кевину Уилсону — за то, что заставил добавить в игру цели.

Дейлу Ю за его неустанные старания по совершенствованию игрового процесса.

Ханно Гирке и Клеменсу Францу из издательства «Lookout» — после их вмешательства «Suburbia» стала выглядеть гораздо лучше.

И всем, кто тестировал эту игру.

Иллюстрации и графический дизайн: Клеменс Франц

Клеменс Франц родился в 1979 году, окончил художественный колледж в городе Грац. После учебы работал над новыми медийными технологиями. С 2006 года иллюстрирует настольные и карточные игры для разных издательств. Женат, имеет трех кошек и четырех детей (самый младший родился на парковке у «McDonalds» в разгар работы над «Suburbia»). Проживает в вулканической области Штирии на юго-востоке Австрии, неподалеку от границы с Венгрией и Словенией.

Иллюстрации зданий на жетонах: Олли Тимм

Олли Тимм родился в Портленде, штат Орегон. Учится на архитектора в университете Орегона, параллельно подрабатывает художником. С давних пор увлекается играми и компьютерной графикой. «Suburbia» — первая проиллюстрированная им игра.

Развитие игры и правила робота-строителя: Дейл Ю

Дейл Ю участвует в разработке игр с 2001 года. Он активно работает над развитием игры «Доминион», а вдобавок внес значительный вклад в создание одиночного варианта игры в «Агриколе». Еще он помог разработать два дополнения к «Агриколе»: «X-deck» и «Legen*Dairy Forest Deck». С 2010 года Дейл является главным редактором блога «The Opinionated Gamers».

Разработка игры: Тед Олспач

Тед Олспач разработал больше сорока игр и дополнений, среди которых «Mutant Meeples», «Ultimate Werewolf», «TieBreaker», «Ticked Off», «Perpetual-Motion Machine», «Beer & Pretzels», «Start Player» и «Замки безумного короля Людвига». Он автор больше чем тридцати пяти книг, в числе которых удостоенные наград «Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples» и «Board 2 Pieces: Something Smells Gamey». Тед живет в просторном «замке фон Альшпах» в Сан-Хосе, штат Калифорния, а вместе с ним обитают супруга, сын, дочь, собака, кошка и два котенка, каждый из которых неоднократно скидывал на пол фишки прототипа «Suburbia» в ходе многочисленных тестирований игры.

Издание игры на русском языке

Руководство проектом: Алексей Кошелев, Михаил Пахомов

Перевод: Михаил Кружков, Александр Петрунин

Корректурa: Анна Полянская

Редактура: Александр Петрунин

Верстка: Виктор Забурдаев

© 2015 Bezier Games, Inc. Все права защищены.

www.beziergames.com

ted alspach
suburbia