

Zawartość



Dwustronna plansza Rynku (druga strona jest używana do 5-osobowych rozgrywek z dodatkiem *Suburbia: Rozszerzenia*)



4 znaczniki Populacji (meeple)
4 znaczniki Reputacji (kostki)
4 znaczniki Dochodu (walce)

0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	147	154
1	8	15	22	29	36	43	50	57	64	71	78	85	92	99	106	113	120	127	134	141	148	155
2	9	16	23	30	37	44	51	58	65	72	79	86	93	100	107	114	121	128	135	142	149	156
3	10	17	24	31	38	45	52	59	66	73	80	87	94	101	108	115	122	129	136	143	150	157
4	11	18	25	32	39	46	53	60	67	74	81	88	95	102	109	116	123	130	137	144	151	158
5	12	19	26	33	40	47	54	61	68	75	82	89	96	103	110	117	124	131	138	145	152	159
6	13	20	27	34	41	48	55	62	69	76	83	90	97	104	111	118	125	132	139	146	153	160

Plansza Populacji



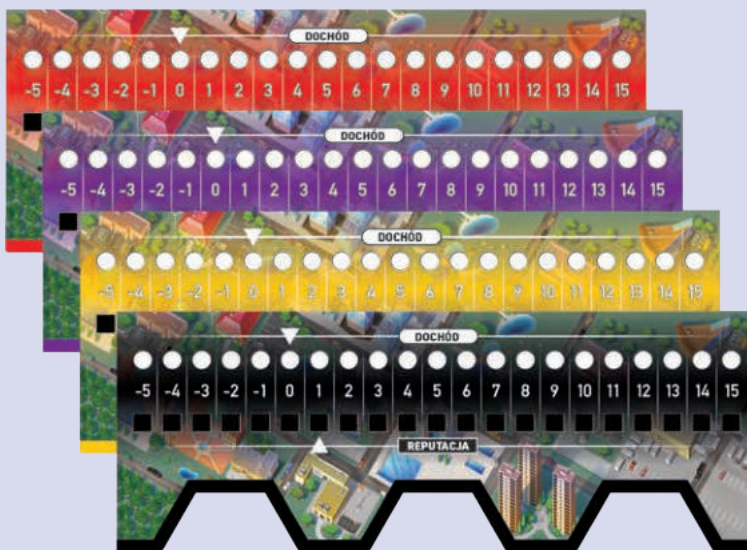
1 znacznik Pierwszego Gracza
12 znaczników Inwestycji



1 kafelek „Jeszcze 1 Runda”
20 żetonów Celów



30 x 1\$ 20 x 5\$ 20 x 10\$



4 plansze Dzielnic



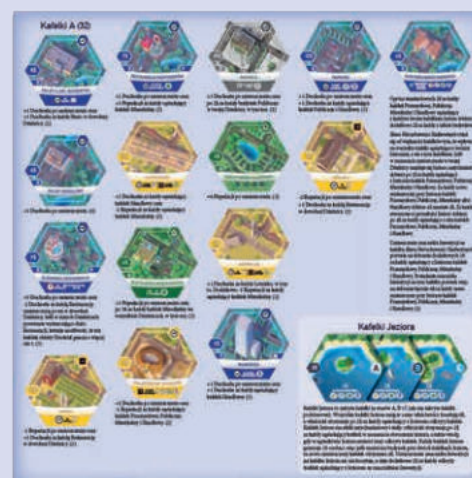
4 skróty zasad



32 kafelki A 36 kafelków B 32 kafelki C 8 kafelków Przedmieście 8 kafelków Parków Miejskich 8 kafelków Fabryka



1 instrukcja



1 opis kafelków



2 podstawowe tacki

2 pokryvky

Zachowaj piankę oraz ramki po elementach gry i umieść je pod tackami, póki nie kupisz dodatku *Suburbia: Rozszerzenia* – zawarte w nim tacki powinny zostać umieszczone w tym pudełku.

Odwiedź stronę portalgames.pl, by dowiedzieć się, jak najlepiej posegregować kafelki w tackach.

Przygotowanie rozgrywki

1

Na środku stołu umieśćcie planszę Populacji oraz planszę Rynku – stroną dla 1–4 graczy do góry.

2

Wymieszajcie osobno każdy z trzech stosów zakrytych kafelków (A, B i C) i umieśćcie odpowiednią ich liczbę na planszy Rynku, tworząc nowe stosy. Liczba kafelków w stosie zależy od liczby graczy:

	A	B	C
1–2 graczy	14	12	17
3 graczy	18	15	23
4 graczy	22	20	29



3

Do stosu C w następujący sposób dodajcie kafelki „Jeszcze 1 Runda”: potasujcie kafelki „Jeszcze 1 Runda” z 6, 9 albo 12 kafelkami ze stosu C – przy grze na odpowiednio 2, 3 albo 4 osoby – a następnie umieśćcie je pod pozostałymi kafelkami ze stosu C. Weźcie pięć kafelków z góry stosu C i umieśćcie je na jego spodzie (pod potasowanymi przed chwilą kafelkami).



4

Obok planszy Rynku umieśćcie monety, tworząc zasoby.

5

Weźcie siedem kafelków z wierzchu stosu A i umieśćcie je odkryte na dole planszy Rynku, tworząc Rynek Nieruchomości.

6

Wymieszajcie zakryte żetony Celów. Losowo wybierzcie tyle żetonów Celów, ilu jest graczy i umieśćcie je odkryte na planszy Rynku – są to Cele publiczne. Pozostałe żetony Celów będą jeszcze potrzebne podczas przygotowania graczy.

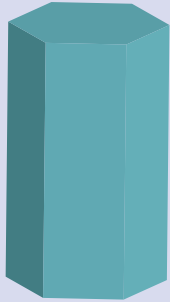
7

Umieśćcie po cztery kafelki Fabryk, Parków Miejskich i Przedmieść odkryte obok planszy Rynku, w zasobach.

Przygotowanie graczy

1

Losowo wybierzcie pierwszego gracza i przekażcie mu znacznik Pierwszego Gracza.



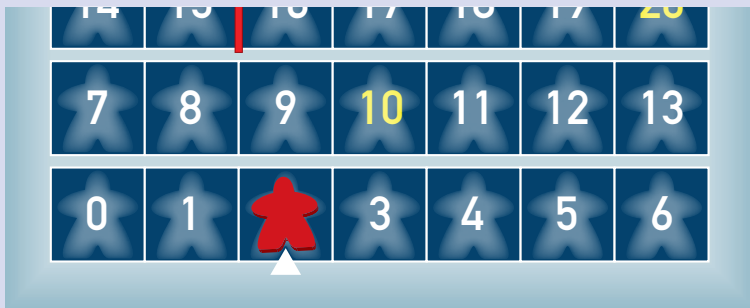
2

Dobierzcie po: 15\$ w monetach, dwa losowo wybrane zakryte żetony Celów (pozostałe Cele odłóżcie do pudełka), planszy Dzielnicy, trzy znaczniki Inwestycji oraz wszystkie drewniane elementy wybranego koloru i umieśćcie je przed sobą.



4

Znaczniki Populacji umieśćcie na polu „2” na planszy Populacji.



3

Na swoich planszach Dzielnic umieśćcie znacznik Dochodu na polu „0” toru Dochodu i znacznik Reputacji na polu „1” toru Reputacji.



5

Na środkowym wcięciu swoich plansz Dzielnic umieśćcie kafelek Przedmieścia, poniżej niego kafelek Parku Miejskiego, a poniżej niego kafelek Fabryki – tak jak na ilustracji po prawej.

W przypadku rozgrywki z wykorzystaniem drugiej strony planszy Dzielnicy umieśćcie kafelek Przedmieścia na środkowym wcięciu, nad nim kafelek Parku Miejskiego, a nad nim kafelek Fabryki.



6

Podrzyjcie swoje zakryte Cele. Każdy gracz wybiera jeden Cel, a drugi odkłada do pudełka. Nie pokazujcie nikomu żadnego ze swoich dwóch Celów. Wybrany Cel jest Celem prywatnym.



Rozplanuj, zbuduj i rozwiń swoją część miasteczka w tętniącą życiem dzielnicę!

Wznoś budynki mieszkalne, handlowe, publiczne i przemysłowe oraz inne użyteczne miejsca, które zapewnią ci profity z dobrze wybranego sąsiedztwa.

Twoim celem jest rozwinięcie swojej dzielnicy w taki sposób, by liczba jej mieszkańców była większa niż u przeciwników!

Typy kafelków



Przebieg gry

W swojej turze wykonaj po kolei następujące cztery akcje:

1. Umieść 1 kafelek Budynku albo 1 znacznik Inwestycji w swojej Dzielnicy.
2. Pobierz Dochód albo zapłać podatek (zależnie od Dochodu).
3. Dostosuj swoją pozycję na planszy Populacji (zależnie od twojej Reputacji).
4. Dodaj nowy kafelek do Rynku Nieruchomości.

1. Umieść 1 kafelek Budynku albo 1 znacznik Inwestycji

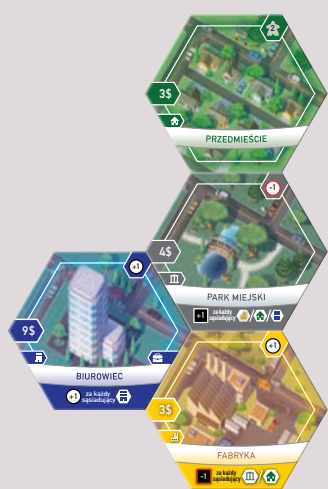
Musisz wybrać jedną z czterech opcji: a) weź kafelek z Rynku Nieruchomości, b) weź kafelek podstawowy, c) weź kafelek i stwórz Jezioro albo d) umieść znacznik Inwestycji.

a) Weź kafelek z Rynku Nieruchomości

Biorąc kafelek z Rynku Nieruchomości, opłać koszt rynkowy wskazany nad wybranym kafelkiem na Rynku Nieruchomości (jeśli jakiś jest) oraz koszt widniejący na kafelku. Następnie umieść zakupiony kafelek tak, by sąsiedował z co najmniej jednym innym kafelkiem w twojej Dzielnicy i rozpatrz jego działanie zgodnie z opisem. Rozpatrz również wszystkie pozostałe kafelki, na które wpłynęło umieszczenie tego kafelka, także w pozostałych Dzielnicach (zob. *Kolejność rozpatrywania efektów kafelków* na str. 6). Musisz być w stanie opłacić pełen koszt kafelka przed umieszczeniem go w Dzielnicy (nie możesz użyć pieniędzy, które otrzymasz po umieszczeniu kafelka, do opłacenia jego kosztu).

Efekt kafelka jest aktywowany nie tylko przy jego umieszczeniu, ale może być rozpatrywany także przy umieszczaniu innych kafelków. Przykład: umieszczenie w Dzielnicy nowego kafelka Handlowego obok umieszczonego wcześniej *Parku Miejskiego* daje +1 Reputacji za każdym razem, gdy do tego dojdzie, nawet w późniejszym etapie gry.

Dochód i Reputacja nie mogą spaść poniżej „-5” ani wzrosnąć powyżej „15”.



Karolina chce zakupić *Biurowiec*. Kafelek kosztuje 9\$ i zapewnia +1 Dochodu po umieszczeniu oraz +1 Dochodu za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy. Znajduje się on na polu „+2\$” na Rynku Nieruchomości.

Karolina wpłaca 11\$ do zasobów i umieszcza *Biurowiec* obok *Fabryki* i *Parku Miejskiego*, który zapewnia jej +1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Handlowy i Mieszkalny.

Karolina przesuwając znacznik Dochodu o 1 pole w prawo (+1 Dochodu z efektu natychmiastowego *Biurowca*), a następnie przesuwając znacznik Reputacji o 1 pole w prawo (efekt warunkowy *Parku Miejskiego*: +1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Handlowy).

b) Weź kafelek podstawowy z zasobów

Możesz wziąć z zasobów dowolny dostępny kafelek podstawowy: *Przedmieście*, *Park Miejski* albo *Fabrykę*. W takim przypadku płacisz tylko koszt widniejący na kafelku. Umieść kafelek w Dzielnicy w taki sam sposób, jakby został on kupiony z Rynku Nieruchomości. Liczba tych kafelków jest ograniczona, więc w trakcie gry może ich zabraknąć. Po wyczerpaniu kafelków podstawowych nie można ich już kupować.

Po umieszczeniu kafelka podstawowego w Dzielnicy musisz dobrać dowolny kafelek z Rynku Nieruchomości, opłacić widniejący nad nim koszt rynkowy (jeśli jakiś jest) i odrzucić ten kafelek.



W swojej turze Kasia wybiera *Przedmieście* i umieszcza je w Dzielnicy. Następnie musi odrzucić jeden kafelek z Rynku Nieruchomości. Może za darmo usunąć *Osiedle Domków Holenderskich* albo *Biuro Nieruchomości Nadwodnych*, ale nie chce, by Grzesiek, który jako następny wykona swoją turę, miał do wyboru *Elegancką Restaurację*, dlatego wpłaca do zasobów 4\$ i odrzuca *Elegancką Restaurację*.

c) Weź kafelek i stwórz Jezioro

By stworzyć Jezioro, musisz wybrać jeden z kafelków z Rynku Nieruchomości. Opłać wyłącznie koszt rynkowy (bez kosztu widniejącego na kafelku). Umieść kafelek w swojej Dzielnicy stroną z Jeziorem do góry w miejscu sąsiadującym z co najmniej jednym kafelkiem (odkrytym lub zakrytym). Otrzymujesz po 2\$ za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny i Handlowy. Jeśli w kolejnych turach umieszczysz nowy kafelek Przemysłowy, Publiczny, Mieszkalny albo Handlowy obok Jeziora, otrzymujesz 2\$ za nowo umieszczony kafelek. Jezioro nie zapewnia 2\$ za inne sąsiadujące z nim Jezioro.

d) Umieść znacznik Inwestycji

Możesz umieścić znacznik Inwestycji na dowolnym kafelku w swojej Dzielnicy (włącznie z Jeziorem), na którym jeszcze nie znajduje się znacznik Inwestycji. Jeśli to zrobisz, ponownie opłać koszt tego kafelka i umieść znacznik Inwestycji w jego lewym górnym rogu. Pamiętaj, że umieszczając znacznik Inwestycji, nie umieszczasz nowego kafelka.

W momencie umieszczenia znacznika Inwestycji powoduje ponowne rozpatrzenie efektów danego kafelka, związanych z jego umieszczeniem w Dzielnicy. Przykładowo: znacznik Inwestycji umieszczony na *Parku Miejskim* ponownie aktywuje efekt -1 Dochodu, ale również dodatkowe +1 Reputacji za każdy sąsiadujący kafelek Przemysłowy, Handlowy i Mieszkalny.

Umieszczenie znacznika Inwestycji nie aktywuje efektów warunkowych innych kafelków. Przykład: umieszczenie znacznika Inwestycji na *Parku Miejskim*, który sąsiaduje z *Fabryką*, nie aktywuje efektu -1 Reputacji z kafelka *Fabryki*. Znacznik Inwestycji nie sprawia, że kafelek, na którym się on znajduje, jest liczony jako dwa kafelki.

Działanie znacznika Inwestycji utrzymuje się do końca gry, podwajając efekty kafelka, na którym został umieszczony. Nawiązując do powyższego przykładu, jeśli w sąsiedztwie *Parku Miejskiego* ze znacznikiem Inwestycji zostanie umieszczony nowy kafelek Przemysłowy, Handlowy albo Mieszkalny, dwukrotnie otrzymujesz +1 Reputacji, czyli łącznie +2 Reputacji.

Po umieszczeniu znacznika Inwestycji musisz dobrać dowolny kafelek z Rynku Nieruchomości, opłacić widniejący nad nim koszt rynkowy (jeśli jakiś jest) i odrzucić ten kafelek.



Grzesiek chce umieścić znacznik Inwestycji na kafelku. Jego trzy najbardziej opłacalne opcje umieszczenia znacznika to: [1] kafelek Jeziora „A”, który kosztuje 0\$ i zapewnia Grzeskowi 10\$ (po 2\$ za każdy z 5 sąsiadujących kafelków), [2] *Parking*, który kosztuje 12\$ i pozwala mu przesunąć znacznik Dochodu o 3 pola w prawo (+1 Dochodu za sam *Parking*, +1 Dochodu za sąsiadujący *Park Miejski* i +1 Dochodu za sąsiadujący *Biurowiec*) oraz [3] *Park Miejski*, który kosztuje 4\$, obniża Dochód o 1, ale pozwala przesunąć Reputację o 3 pola w prawo (+1 Reputacji za sąsiadujące *Przedmieście*, +1 Reputacji za sąsiadującą *Fabrykę* i +1 Reputacji za sąsiadujący *Parking*).

2. Pobierz Dochód albo zapłać podatek (zależnie od Dochodu)

Jeśli twój znacznik Dochodu znajduje się na dodatnim polu toru Dochodu, weź z zasobów kwotę w wysokości odpowiadającej twojej pozycji na tym torze. Jeśli znacznik Dochodu znajduje się na ujemnym polu toru Dochodu, musisz natychmiast wpłacić do zasobów kwotę w wysokości odpowiadającej twojej pozycji na tym torze. Jeśli nie masz wystarczająco dużo pieniędzy, zapłać tyle, ile możesz, a następnie cofnij się na planszy Populacji o 1 pole za każdy brakujący 1\$. Gracze nie mogą zejść poniżej „0” na planszy Populacji, więc jeśli cofniesz się do zera, a nadal nie udało ci się spłacić całej kwoty, nic się nie dzieje.

3. Dostosuj pozycję na planszy Populacji (zależnie od Reputacji)

Jeśli twój znacznik Reputacji znajduje się na dodatnim polu toru Reputacji, zwiększ swoją Populację o tyle punktów, ile wynosi twoja Reputacja. Jeśli twój znacznik Reputacji znajduje się na ujemnym polu toru Reputacji, zmniejsz swoją Populację o tyle punktów, ile wynosi twoja Reputacja. Jeśli twój znacznik Populacji znajduje się na polu „0”, ale nadal masz ujemną Reputację do rozliczenia, zapłać po 1\$ za każdy brakujący punkt. Jeśli skończą ci się pieniądze, nic się nie dzieje.

W miarę jak Dzielnica się rozrasta, a koszty utrzymania rosną, jej sielankowy charakter słabnie. Odzwierciedlają to czerwone linie na planszy Populacji. Gdy twój znacznik Populacji przekroczy czerwoną linię, obniż swój Dochód i Reputację o 1 (przesuń znaczniki o jedno pole w lewo) za każdą przekroczoną linię. Jeśli przekroczysz czerwoną linię, cofając się na planszy Populacji, podnieś swój Dochód i Reputację o 1 (przesuń znaczniki o jedno pole w prawo).

Po umieszczeniu kafelka w Dzielnicy czasem wielokrotnie trzeba wprowadzać zmiany na planszy Populacji. Jeśli przekroczysz czerwoną linię w trakcie wprowadzania zmian, natychmiast obniż swój Dochód i Reputację, nawet jeśli jeszcze nie zostały wprowadzone wszystkie zmiany.

Gdyby spadek Dochodu lub Reputacji spowodował, że jeden albo oba parametry miałyby spaść poniżej „-5”, znaczniki Dochodu i Reputacji pozostają na polu „-5”.

4. Dodaj nowy kafelek do Rynku Nieruchomości

Przesuń pozostałe na Rynku Nieruchomości kafelki w prawo, zapełniając miejsce, z którego został zabrany kafelek (podczas tury każdego gracza jeden kafelek zostaje usunięty). Następnie weź nowy kafelek z odpowiedniego stosu (zob. *Sekwencja wykładania kafelków*) i umieść odkryty (stroną Jeziora do dołu) na pierwszym od lewej miejscu na Rynku Nieruchomości.

Sekwencja wykładania kafelków

W trakcie rozgrywki kafelki ze stosu A prędzej czy później się skończą. Gdy tak się stanie, zacznij wykładać kafelki ze stosu B. Kiedy skończą się też kafelki ze stosu B, przejdź do stosu C. Gdzieś pod koniec stosu C znajduje się kafelek „Jeszcze 1 Runda”, który wskazuje, że gra niedługo się skończy (zob. *Koniec gry*).

Koniec gry

Gdy kafelek „Jeszcze 1 Runda” zostanie odkryty, odrzuć go i dokończcie bieżącą rundę (dobierzcie kolejny kafelek, by uzupełnić Rynek Nieruchomości). Następnie wszyscy, zaczynając od Pierwszego Gracza, rozegrajcie ostatnią rundę. Każdy gracz powinien wykonać w grze tyle samo tur.

Punktacja końcowa

Po zakończeniu tury ostatniego gracza następuje końcowe podliczenie punktów, które podzielone jest na dwa etapy: 1) realizacja Celów i 2) wymiana monet na punkty Populacji. Zawsze zaczynajcie od sprawdzenia realizacji Celów.

Zignorujcie czerwone linie

Końcowe premie do Populacji za zrealizowanie Celów i za wymianę monet nie powodują cofania się na torach Dochodu i Reputacji po przekroczeniu czerwonej linii.

Realizacja Celów

Premia do Populacji za każdy Cel publiczny przyznawana jest tylko jednemu graczowi, który zrealizował ten Cel. Jeśli dwóch lub więcej graczy remisuje przy realizacji danego Celu, nikt nie otrzymuje za niego premii do Populacji.

Następnie każdy z graczy po kolei odkrywa swój Cel prywatny. Premia do Populacji przyznawana jest właścicielowi Celu, jeśli spełnił on jego wymagania jako jedyny z graczy (nie zremisował z nikim). Punkty za Cel prywatny może otrzymać tylko właściciel danego Celu.

Cele mogą być albo publiczne (umieszczone na planszy Rynku; wszyscy gracze walczą o ich realizację), albo prywatne (jeden żeton Celu wybrany przez gracza na początku gry; tylko dany gracz może otrzymać za niego punkty). W obu przypadkach punkty za realizację Celów przyznawane są na koniec gry, ale tylko temu graczowi, który jako jedyny zrealizował Cel (w przypadku remisu nikt nie otrzymuje premii do Populacji). W przypadku Celów prywatnych premie do Populacji mogą otrzymać tylko ich właściciele.

Jeśli Cele są powiązane z kafelkami, zawsze odnoszą się one do kafelków w Dzielnicy danego gracza. Podobnie jest w przypadku *Pracodawcy* (najmniej znaczników Inwestycji) – liczą się wyłącznie znaczniki Inwestycji w Dzielnicy danego gracza.

Przy premii do Populacji za zrealizowanie Celu, przekroczenie czerwonej linii nie wpływa na Dochód ani Reputację.

Rozpatrzenie realizacji Celów przed wymianą monet na punkty Populacji (5\$ = 1 punkt Populacji). Dzięki temu możliwe będzie rozpatrzenie Celów *Miliarder* (najwięcej pieniędzy) i *Utracjusz* (najmniej pieniędzy) przed wymianą monet.



Wymiana monet na punkty Populacji

Wymieńcie monety na punkty, odkładając je do zasobów. Każde 5\$ to 1 punkt Populacji. Zachowajcie wszystkie nadmiarowe monety. Przydadzą się przy rozstrzygnięciu remisów.

Zwycięstwo i remis

Wygrywa gracz z największą liczbą punktów Populacji!

W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który ma najwyższą Reputację. Jeśli nadal jest remis, policzcie, komu zostało najwięcej pieniędzy po wymianie monet na punkty.

Gdyby wciąż nie udało się wyłonić zwycięzcy (ku zdziwieniu i rozbawieniu graczy), gracze, którzy zremisowali, rozgrywają kolejną partię Suburbii, by ustalić zwycięzcę pierwotnej rozgrywki.

Kafelki Budynków

Każdy kafelek Budynku, który umieścisz w swojej Dzielnicy, w jakiś sposób na nią wpłynie. W grze są cztery główne typy kafelków Budynków: Mieszkalne, Przemysłowe, Handlowe i Publiczne. Większość kafelków powoduje wzrost lub spadek Dochodu, Reputacji lub Populacji, a niektóre z nich mają specjalne właściwości.

Kafelki zawsze trzeba umieszczać tak, żeby przynajmniej jedną krawędzią stykały się z innym (zakrytym lub odkrytym) kafelkiem w Dzielnicy. Można umieszczać je tak, by otaczały planszę Dzielnicy, ale nie mogą zakrywać samej planszy ani innych kafelków.

Koszt kafelka: 9\$ + koszt rynkowy (kwota widniejąca na Rynku Nieruchomości nad tym kafelkiem)

Typ kafelka: to jest kafelek Handlowy

Efekt warunkowy: przesunąć znacznik Dochodu o jedno pole w lewo za każdą Restaurację umieszczoną później w trakcie rozgrywki



Efekt natychmiastowy: przesunąć znacznik Dochodu o 3 pola w prawo

Symbol(e) oddziaływania: ten kafelek oddziałuje na inne kafelki z symbolem Restauracji

Nazwa kafelka

Terminologia

/ (między symbolami): ten efekt dotyczy wszystkich kafelków z dowolnym z tych symboli.

w innych Dzielnicach: dotyczy wszystkich Dzielnic poza twoją.

za każdy sąsiadujący: kafelki te wymagają policzenia wszystkich kafelków danego typu, które sąsiadują z tym kafelkiem, czyli stykają się z nim całą krawędzią.

za każdy twój: dotyczy kafelków znajdujących się wyłącznie w twojej Dzielnicy (w niektórych przypadkach również tego kafelka, jeśli jest kafelkiem wskazanego typu). Przykład: Liceum zapewni właścicielowi +3 Populacji za każdy kafelek Mieszkalny w jego Dzielnicy.

za każdy/każde/każdą: dotyczy wszystkich kafelków we wszystkich Dzielnicach (w tym w twojej), a także tego kafelka (jeśli jest kafelkiem wskazanego typu).

\$: jeśli widnieje w lewym rogu, jest to koszt tego kafelka. Jeśli widnieje gdzieś indziej, pobierasz tyle \$ z zasobów (albo wpłacasz, jeśli \$ jest czerwony). W przypadku wszystkich kafelków, za które pobierasz pieniądze z zasobów, bierzesz je zarówno po umieszczeniu kafelka, jak i podczas umieszczania kafelków objętych jego działaniem.

○ ○: podnieś (czarny) albo obniż (czerwony) swój Dochód na planszy Dzielnicy o wskazaną liczbę pól.

■ ■: podnieś (biały) albo obniż (czerwony) swoją Reputację na planszy Dzielnicy o wskazaną liczbę pól.

★ ★: zwiększ (szary) albo zmniejsz (czerwony) swoją Populację na planszy Populacji o wskazaną liczbę pól.

Kafelki wielokrotnie dające \$

Jeśli jako Pierwszy Gracz w rozgrywce 4-osobowej w pierwszej turze umieścisz kafelek *Wspólnoty Mieszkaniowej*, zapłacisz za niego 6\$ (+ ew. koszt rynkowy) i natychmiast weźmiesz 10\$ z zasobów (ponieważ w tym momencie w grze jest 5 kafelków Mieszkalnych: 4 *Przedmieścia* i 1 *Wspólnota Mieszkaniowa*). Od tego momentu, gdy którykolwiek z graczy umieści kafelek Mieszkalny (również ty), pobierasz z zasobów 2\$.



Kolejność rozpatrywania efektów kafelków

Rozpatrujcie efekty kafelków w następującej kolejności:

1. Opłać koszt kafelka wskazany w jego lewym rogu (+ ew. koszt rynkowy).
2. Rozpatrz efekt natychmiastowy wskazany w prawym górnym rogu kafelka.
3. Rozpatrz efekt warunkowy wskazany na dole kafelka.
4. Rozpatrz efekty warunkowe kafelków sąsiadujących z nowo umieszczonym kafelkiem.
5. Rozpatrz efekt warunkowy innych kafelków w Dzielnicy, na które wpłynął nowy kafelek.
6. Sprawdź, czy kafelki w innych Dzielnicach oddziałują na twój nowy kafelek.
7. Sprawdź, czy twój nowy kafelek oddziałuje na kafelki w innych Dzielnicach.

Efekty kafelków mogą się kumulować, a w jednej Dzielnicy może być więcej kafelków o takiej samej nazwie, na przykład dwie *Restauracje Fastfoodowe*.

Kafelki z symbolami oddziaływania

Niektóre kafelki mają efekt warunkowy, który aktywowany jest przez konkretne symbole widniejące przy prawej krawędzi innych kafelków. Na przykład *Sklep z Art. Biurowymi* zapewnia +1 Dochodu za każdy kafelek z symbolem Biura (mała teczka). W grze występują następujące symbole:

- Restauracja
- Lotnisko
- Biuro
- Szkoła
- Wieżowiec
- Salon Samochodowy

Działanie Restauracji

Restauracja Fastfoodowa to kafelek Handlowy z symbolem Restauracji przy prawej krawędzi. Efekt warunkowy Eleganckiej Restauracji obniża Dochód jej właściciela o 1 za każdą Restaurację umieszczoną po niej w dowolnej Dzielnicy. Z kolei *Farma* i *Ubojnia* zwiększają Dochód ich właściciela o 1 za każdą Restaurację umieszczoną po nich w dowolnej Dzielnicy.

Niniejszy przykład omawia taką sytuację w pierwszej rundzie:

Piotrek kupuje *Farmę* i umieszcza ją obok *Parku Miejskiego* i *Fabryki*. Jego Reputacja nie zmienia się (-1 Reputacji za umieszczenie *Farmy*, ale +1 Reputacji, ponieważ sąsiaduje z *Parkiem Miejskim*).



Następnie Ania kupuje *Elegancką Restaurację* i umieszcza ją obok swojego *Parku Miejskiego* i *Fabryki*. Podnosi to jej Dochód o 3, a Reputację o 1. Kiedy Ania umieszcza w swojej Dzielnicy *Elegancką Restaurację*, Piotrek podnosi swój Dochód o 1 (mimo tego, że to tura Ani i to ona umieściła *Elegancką Restaurację* w swojej Dzielnicy).

Na koniec Ola umieszcza *Restaurację Fastfoodową* obok *Przedmieścia* i *Parku Miejskiego*, podnosząc swój Dochód o 1, Populację o 3 i Reputację o 1. Dzięki *Farmie* Dochód Piotra wzrasta ponownie o 1. Ania obniża swój Dochód o 1, ponieważ została umieszczona nowa Restauracja po tym, jak Ania umieściła swoją *Elegancką Restaurację*.



Wariant Solo nr 1: Samotny Architekt

Wszystkie wyzwania rozgrywki wieloosobowej w niespełna 30 minut! Rozgrzywka wygląda tak samo, jak przy dwóch graczach, ale potrzebujesz tylko jednej planszy Dzielnicy. Pozostałe zmiany opisano poniżej.

Przygotowanie rozgrywki

Przygotuj rozgrywkę tak, jak dla dwóch graczy, ale nie używaj Celów.

Twoja tura

Przekraczając czerwoną linię na planszy Populacji, tracisz **2 punkty Dochodu i 2 punkty Reputacji**.

Przed czwartą akcją w twojej turze (Dodanie nowego kafelka do Rynku Nieruchomości), usuń z Rynku Nieruchomości jeszcze jeden kafelek, postępując tak, jak przy umieszczaniu znacznika Inwestycji albo kafelka podstawowego. Następnie przesun pozostałe na Rynku Nieruchomości kafelki w prawo i dodaj dwa nowe kafelki z lewej strony.

Punktacja rozgrywek solo

Porównaj swój końcowy wynik z drabinką osiągnięć po prawej, by sprawdzić, jakim tytułem możesz się szczycić.

W Wariantcie Solo nr 2: Bot Dale musisz pokonać Dale'a, żeby w ogóle móc sprawdzić swoją pozycję na drabince osiągnięć.

Rozgrywka z kafelkami z rozszerzeń sprawi, że wygrana (i zdobycie wysokiej pozycji na drabince osiągnięć) będzie jeszcze trudniejsza.

Jeśli chcesz stawić czoła jeszcze większemu wyzwaniu, zagraj z całkowicie losowym zestawem, mieszając kafelki z gry podstawowej z kafelkami z rozszerzeń!

136	→	∞	CEO firmy Suburbia SA
121	→	135	Główny architekt
106	→	120	Inżynier budownictwa
91	→	105	Projektant architektoniczny
76	→	90	Kreślarz
60	→	75	Podwykonawca
1	→	59	Młodszy stażysta



Wariant Solo nr 2: Bot Dale

W tym wariantcie zmierzysz się z botem Dalem, którego nie da się wziąć na litość (bo nie ma emocji). Ty rozpoczynasz każdą rundę (Dale'owi to nie przeszkadza, bo nie ma innych przyjaciół).

Przygotowanie rozgrywki

Przygotuj rozgrywkę tak, jak dla dwóch graczy, z następującymi zmianami:

1. Każdy stos (A, B, C) powinien liczyć 25 kafelków.
2. Umieść cztery kafelki ze stosu A odkryte na Rynku Nieruchomości na polach 6\$, 4\$, 2\$ i na lewym polu 0\$. Podczas rozgrywki będziesz używać tylko tych pól Rynku Nieruchomości.
3. Potasuj kafelek „Jeszcze 1 Runda” z 12 kafelkami ze stosu C, a następnie umieść je pod pozostałymi kafelkami ze stosu C.
4. Umieść stosy kafelków na planszy Rynku.
5. Wymieszaj zakryte żetony Celów, wylosuj trzy i umieść je odkryte na planszy Rynku. Jeśli wylosujesz Cel z Jeziorem albo znacznikiem Inwestycji, odrzuć go i wylosuj kolejny.

Twoja tura

Rozegraj swoją turę zgodnie ze standardowymi zasadami. Trzy niezakupione kafelki pozostają na swoich miejscach na Rynku Nieruchomości (nie przesuwaj ich).

Tura Dale'a

Dale nie jest za sprytny, ale ma swoje mocne strony. Postępuje według następujących zasad:

Dale kupuje najdroższy dostępny kafelek (o najwyższym łącznym koszcie: koszt na kafelek + koszt rynkowy), ale płaci za niego tylko 3\$. W przypadku, gdy jest więcej niż jeden najdroższy kafelek, kupuje ten z nich, który jest pierwszy z lewej.

Dale nigdy nie kupuje kafelków podstawowych, nigdy nie tworzy Jeziora i nigdy nie umieszcza znacznika Inwestycji.

Umieść kafelek kupiony przez Dale'a w najlepszym możliwym miejscu (weź pod uwagę oddziaływanie wszystkich jego kafelków) tak, by przyniósł największy łączny wzrost Reputacji i Dochodu; w przypadku remisu wybierz miejsce przynoszące więcej Reputacji.

Kafelek można umieścić w dowolnym miejscu zgodnym z powyższą zasadą.

Gdy Dale kupi kafelek, umieść go w jego Dzielnicy, dostosuj jego Dochód i Reputację, a na koniec odrzuć pozostałe dwa kafelki z Rynku Nieruchomości.

Nowa runda

Uzupełnij Rynek Nieruchomości czterema nowymi kafelkami. Umieść je na polach 6\$, 4\$, 2\$ i na lewym polu 0\$.

Koniec gry

Kiedy zostanie odkryty kafelek „Jeszcze 1 Runda”, gra natychmiast się kończy. Nie rozgrywaj kolejnej rundy. Przejdź od razu do podliczania punktów i wymiany monet na punkty Populacji.

Testerzy gry

Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, William Attia, Kent Bunn, Eric Burgess, Christina Burgess, Bay Chang, David Clunie, Columbus Area Boardgaming Society, Logan Colyer, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Sandy Dawson, Jack Diddle, Todd Diep, Hank Drew, Dave Eisen, Gathering of Friends Gamers, Marc Gilutin, Hanno Girke, Tony Grappin, Gulf Games Gamers, Fil de Guzman, Brett Hardin, Lucas Hedgren, Mike Heller, Ken Hill, Robyn Hill, Mark Jackson, Chris Johnson, Ethan Johnson, Evan Johnson, Tina Johnson, Jeremiah Lee, Josh Lubiner, W. Eric Martin, James Miller, Karen Miller, John Palagyi, Valerie Putman, William Rennard, Steve Samson, Greg Schloesser, Joe Schmo, Dame Shuffles-a-lot, Sir Shuffles-a-lot, Bob Skokes, Adam Smiles, Jim Tripplett, Julien Van Reeth, Candace Weber, Chad West, Kevin Wilson, Karen Woodmansee, Ryan Yu, Christopher Yu i Ian Zernehel.

Opracowanie gry i zasady wariantu z botem: Dale Yu

Dale zajmuje się opracowywaniem gier od 2001 roku. Pracował przy wielu innych grach Bezier Games, Inc., w tym przy *Zamkach szalonego króla Ludwika*, *Subdivision* i *The Palace of Mad King Ludwig*. Jego poprzednie projekty obejmowały pracę przy opracowaniu *Dominion*, a także dopracowanie wariantu solo *Agricoli*. Był także członkiem zespołu projektującego grę *Flizz & Miez*, która w 2014 r. znalazła się w finale nagrody Kinderspiel des Jahres. Od 2010 roku jest redaktorem naczelnym serwisu OpinionatedGamers.com.

Projekt gry: Ted Alspach

Ted Alspach zaprojektował wiele gier planszowych, w tym *Wilkołaki*, *Zamki szalonego króla Ludwika*, *Silver*, *Ultimate Werewolf*, *The Palace of Mad King Ludwig* oraz *Werewords* – która znalazła się w finale nagrody Spiel des Jahre w 2019 roku.

Grafiki budynków: Brett Stebbins

Brett jest profesjonalnym ilustratorem, który spędził całe swoje życie w regionie Space Coast na Florydzie, gdzie jako dziecko oglądał starty promów kosmicznych ze swojego podwórka. Karierę graficzną rozpoczął, zanim w programie Adobe Photoshop pojawiły się warstwy. Po 15 latach projektowania miał okazję rozwinąć swoją karierę, tworząc środowiska i zasoby do gier mobilnych oraz innych mediów jako niezależny artysta 3D. Prawie osiem lat później ponownie zmienił kierunek kariery na rzecz ilustracji 2D – jako niezależny artysta tworzy grafiki do gier planszowych i mobilnych. Uwielbia spędzać czas ze swoją żoną i piątką dzieci, oglądając filmy i grając w planszówki z przyjaciółmi. Od czasu do czasu lubi spędzać czas z kumplami, próbując nowych piw rzemieślniczych.

Grafika na pudełku: Ollin Timm

Ollin Timm zaprojektował „budynki izometryczne” do pierwszego wydania *Suburbii*. Ilustrował również pudełko do kilku gier Bezier Games, Inc., w tym do *Colony*, *Favor of the Pharaoh*, *The Palace of Mad King Ludwig* i do *Zamków szalonego króla Ludwika*.



CEO: Ted Alspach
Dyrektor ds. operacyjnych: Toni Alspach
Tworzenie aplikacji: Jeremiah Maher i Keith Kubarek
Kontrola jakości: Bryon Quick i Nathan McKeehan
Zarządzanie licencjami i treścią: Renée Harris
Sprzedaż i promocja: Ally Gold
Media społecznościowe: Lindsay Schlessler
Projekty graficzne: Alanna Kelsey
Obsługa klienta: Ryan Moore
Obsługa targów: Matt Ryan
©2021 Bezier Games, Inc. Suburbia jest znakiem towarowym Bezier Games, Inc. Bezier Games i jego logo są zastrzeżonymi znakami towarowymi Bezier Games, Inc. Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. USA. info@beziergames.com



Tłumaczenie: Anna Skup
Korekta: zespół Portal Games
Skład: Bartosz Makświej
©2021 Portal Games (edycja polska)
Portal Games Sp. z o.o.,
ul. Henryka Sienkiewicza 13,
44-190 Knurów, Polska
www.portalgames.pl

Ta gra jest produktem wysokiej jakości. Została skompletowana z wielką starannością. Jeśli jednak w Twoim egzemplarzu zdarzyły się jakieś braki, serdecznie za nie przepraszamy. Prosimy, poinformuj o tym nasz Dział Obsługi Klienta za pośrednictwem formularza kontaktowego na naszej stronie: <https://portalgames.pl/pl/reklamacje/>



Wspieramy każdą naszą grę – także po jej wydaniu. Choć nasi redaktorzy i współpracownicy pieczołowicie sprawdzają i szlifują materiały z gry, czasem – nieraz po miesiącach czy wręcz latach od premiery – pojawia się konieczność wprowadzenia drobnych korekt, zmian czy ulepszeń. Zobowiązujemy się wprowadzać do instrukcji niezbędne zmiany, bazując na opiniach społeczności graczy i doświadczeniu autorów. Aktualną instrukcję, a nieraz i dodatkowe materiały (np. minirozszerzenia, FAQ) znajdziesz na naszej stronie internetowej: <https://portalgames.pl/pl/suburbia/>

smartphone Inc.

Znajdź drogę do rozwoju swojej firmy!

