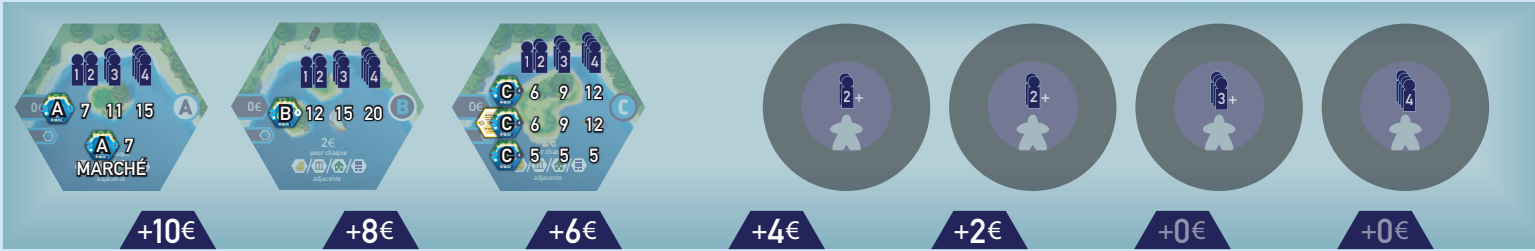


Contenu



1 plateau Marché double-face (le dos est utilisé pour jouer à 5 joueurs SI vous possédez les extensions de *Suburbia*)



4 meeples Population

4 marqueurs Réputation (cube)
4 marqueurs Revenus (cylindre)

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

1 plateau Population



1 marqueur Premier joueur
12 marqueurs Investissement



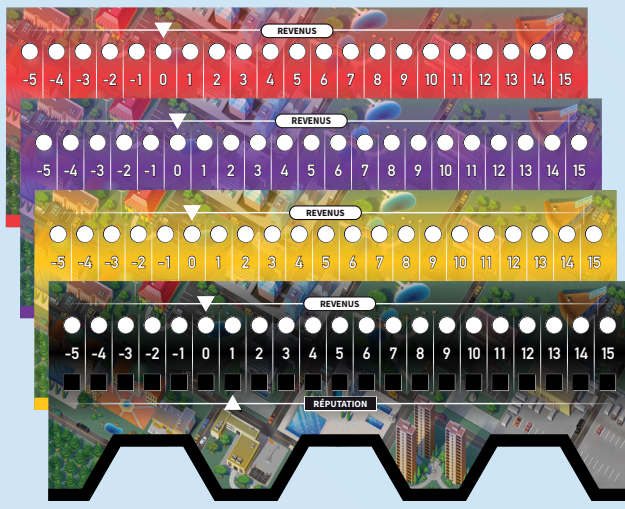
1 tuile Un tour restant



20 tuiles Objectif



Monnaie :
30 jetons 1€ - 20 jetons 5€ - 20 jetons 10€



4 plateaux Bourg



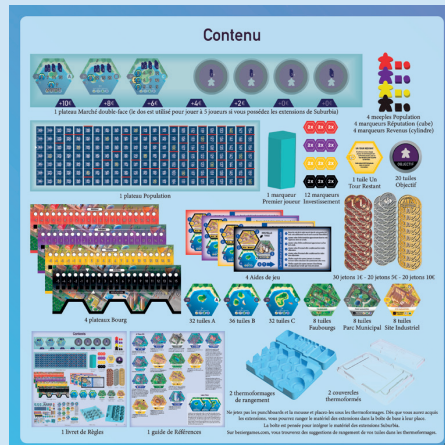
4 tuiles Aide de jeu



32 tuiles A 36 tuiles B 32 tuiles C



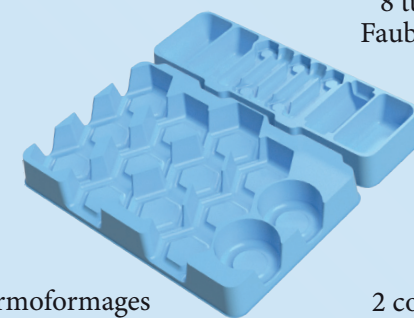
8 tuiles Faubourgs
8 tuiles Parc Municipal
8 tuiles Site Industriel



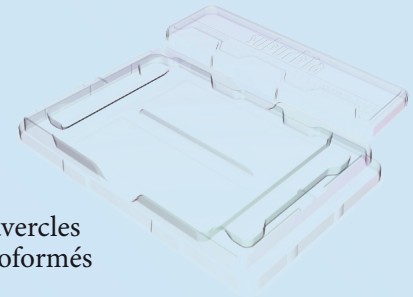
Ce livret de Règles



1 guide de Référence



2 thermoformages de rangement



2 couvercles thermoformés

Ne jetez pas les punchboards et la mousse, mais placez-les sous les thermoformages afin de maintenir les éléments en place.

La boîte est pensée pour accueillir le matériel des extensions. En ce cas, retirez la mousse et les punchboards.

Sur beziergames.com, trouvez des suggestions de rangement de vos tuiles dans les thermoformages (en anglais).

Mise en place de la partie

1

1) Placez le plateau Population au centre de la table. Placez le plateau Marché à proximité, sur sa face bleue (1-4 joueurs).

2

2) Mélangez séparément les 3 piles de tuiles (A, B et C) face cachée. La lettre est inscrite au dos. Puis placez sur le plateau Marché le nombre suivant de tuiles de chaque type :

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

3

3) Mélangez face cachée la tuile Un tour restant avec 6, 9 ou 12 tuiles de la pile C du plateau Marché (respectivement pour 2, 3 ou 4 joueurs). Puis placez ces tuiles sous la pile C. Prenez ensuite 5 tuiles C du sommet de la pile C pour les placer sous la pile C (donc sous les tuiles que vous venez de mélanger).



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



4

4) Constituez la Banque en plaçant la Monnaie à proximité du plateau Marché.

5

5) Prenez 7 tuiles A du sommet de la pile A que vous venez de former, et alignez-les face visible en dessous du plateau Marché : il s'agit du Marché immobilier.

6

6) Mélangez les tuiles Objectif face cachée. Piochez aléatoirement autant d'Objectifs qu'il y a de joueurs, et placez-les face visible sur le plateau Marché.

7

7) Placez 4 tuiles de chaque type de tuiles basiques (Site industriel, Parc municipal, Faubourgs) face visible à côté du plateau Marché.

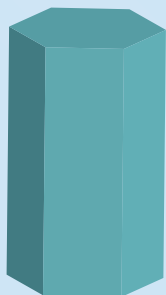
Mise en place des joueurs*

**Joueuses et joueurs !*

Dans ces règles, le mot « joueur » renvoie à toute personne jouant à **Suburbia quel** que soit son genre.

1

Déterminez au hasard le Premier joueur et donnez-lui le marqueur Premier joueur.



2

Chaque joueur place devant lui 15€, 2 tuiles Objectif face cachée, un plateau Bourg, 3 marqueurs Investissement et tous les marqueurs en bois de la couleur de son Bourg.



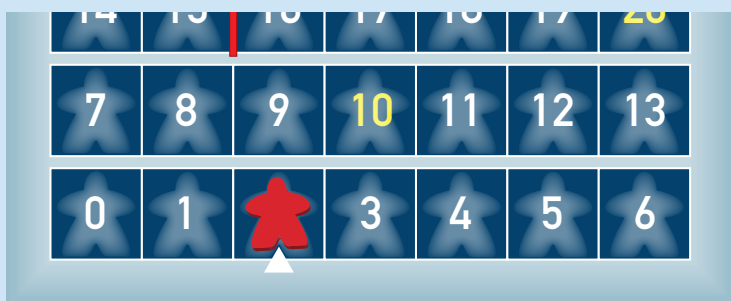
3

Sur votre plateau Bourg, placez votre marqueur Revenus sur l'emplacement 0 et votre marqueur Réputation sur l'emplacement 1.



4

Placez votre meeple Population sur l'emplacement 2 du plateau Population.



5

Placez une tuile Faubourgs dans l'emplacement central de votre plateau Bourg, puis une tuile Parc municipal juste au dessous, et une tuile Site industriel juste au dessous du Parc municipal, comme illustré ci-contre.

Si vous jouez avec le verso du plateau Bourg, placez les Faubourgs dans l'emplacement central du plateau Bourg, puis le Parc municipal juste au-dessus des Faubourgs, et le Site industriel directement au-dessus du Parc municipal.



6

Regardez secrètement vos tuiles Objectif. Gardez-en une et défaussez l'autre face cachée dans la boîte. Ne les montrez à personne. L'Objectif que vous avez gardé constitue votre objectif personnel.



GARDEZ DÉFAUSSEZ

Planifiez, bâtissez et développez votre petit bourg pour le transformer en une métropole florissante !

Ajoutez à votre bourg des quartiers résidentiels, commerciaux, administratifs et industriels, ainsi que divers points d'intérêt, et tirez même avantage des bourgs voisins, afin de le rendre le plus attractif possible !

Votre but est de faire croître votre bourg, afin de terminer la partie avec une population plus importante que les bourgs rivaux !

Types de tuiles



Déroulement du jeu

À votre tour, réalisez les quatre actions suivantes dans l'ordre :

1. Placez une tuile Bâtiment ou un marqueur Investissement dans votre Bourg.
2. Collectez ou payez de la Monnaie (en fonction de vos Revenus).
3. Ajustez votre Population sur le Plateau Population (en fonction de votre Réputation).
4. Ajoutez une nouvelle tuile sur le Marché immobilier.

1. Placez une tuile Bâtiment ou un marqueur Investissement

Vous devez choisir l'une des quatre options suivantes : a) prendre une tuile sur le Marché immobilier ; b) prendre une tuile basique de la réserve ; c) prendre une tuile pour l'utiliser en tant que Lac ; d) placer un marqueur Investissement.

a) Prendre une tuile du Marché immobilier

Quand vous prenez une tuile du Marché immobilier, payez à la Banque le coût inscrit sur le Marché immobilier au-dessus de la tuile, plus le coût sur la tuile elle-même. Placez ensuite la tuile achetée adjacente à n'importe laquelle de vos tuiles. Ensuite, réalisez les ajustements précisés sur la tuile que vous venez de placer, ainsi que ceux inscrits sur toute autre tuile affectée (voir *Ordre de résolution de l'effet des tuiles*, p. 6). Vous devez pouvoir payer la totalité du coût de la tuile avant de la placer (vous ne pouvez pas utiliser la monnaie gagnée en plaçant la tuile pour payer son propre coût).

L'effet d'une tuile peut être déclenché même bien après qu'elle a été posée. Par exemple, un Parc municipal fait gagner +1 de Réputation chaque fois que l'on place une nouvelle tuile Commerciale à côté.

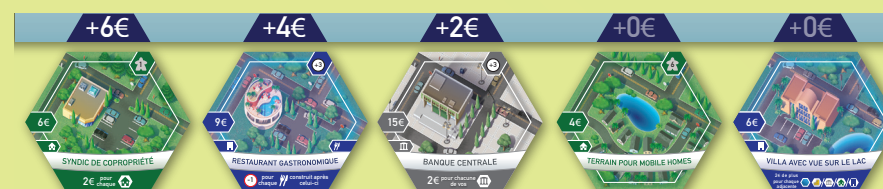
Les Revenus et la Réputation ne peuvent jamais descendre en dessous de -5 ou dépasser 15.

b) Prendre une tuile basique

Vous pouvez prendre n'importe laquelle des tuiles basiques disponibles : Faubourgs, Parc municipal ou Site industriel. Si vous le faites, payez son coût, puis placez-la de la même manière que si vous l'aviez achetée sur le Marché immobilier.

Le nombre de ces tuiles est limité (vous ne pouvez plus construire de tuiles basiques une fois leur réserve épuisée).

Après avoir placé une tuile, choisissez une tuile du Marché immobilier, payez uniquement le coût inscrit au-dessus de cette tuile (sur le plateau Marché), et défaussez-la.



À son tour, Julie prend une tuile Faubourgs et la place dans son Bourg. Elle doit alors défausser une tuile du Marché immobilier. Elle pourrait défausser gratuitement le Terrain pour mobile homes ou la Villa avec vue sur le lac, mais elle ne veut pas que Davy, qui joue juste après, puisse acheter le Restaurant gastronomique. Elle paye donc 4€ pour défausser la tuile Restaurant gastronomique.

c) Prendre une tuile pour l'utiliser en tant que Lac

Quand vous prenez une tuile pour l'utiliser en tant que Lac, vous devez choisir une tuile du Marché immobilier. Payez uniquement le coût inscrit au-dessus de la tuile (sur le plateau Marché). Placez la tuile face cachée (donc face Lac visible) adjacente à une ou plusieurs de vos tuiles et gagnez 2€ pour chaque tuile Industrielle, Administrative, Résidentielle ou Commerciale adjacente. Si vous placez une nouvelle tuile Industrielle, Administrative, Résidentielle ou Commerciale adjacente à un Lac, gagnez 2€ de la Banque.

d) Placer un marqueur Investissement

Au lieu de placer une nouvelle tuile dans votre Bourg, vous pouvez placer un marqueur Investissement sur n'importe laquelle de vos tuiles (y compris un Lac) si elle n'en possède pas déjà un : payez (à nouveau) le coût inscrit sur la tuile choisie, et placez un marqueur Investissement dans son coin supérieur gauche.

Un marqueur Investissement double tous les effets de la tuile sur laquelle il est placé jusqu'à la fin de la partie. *Par exemple, un Parc municipal avec un marqueur Investissement entraîne +2 de Réputation pour chaque tuile Industrielle, Commerciale ou Résidentielle adjacente, et -2 de Revenus.*

Une tuile portant un marqueur Investissement ne compte pas comme deux tuiles identiques pour autant. Ainsi, placer un marqueur Investissement ne déclenche pas les effets conditionnels des autres tuiles. *Par exemple, placer un marqueur Investissement sur un Parc municipal adjacent à un Site industriel n'entraîne pas le malus de -1 de Réputation dû au Site industriel une seconde fois.*

Après avoir placé un marqueur Investissement, choisissez une tuile du Marché immobilier, payez uniquement le coût inscrit au-dessus de cette tuile (sur le plateau Marché), et défaussez-la.



Jade veut un Immeuble de bureaux. Cette tuile coûte 9€ et fournit +1 de Revenus quand elle est placée, ainsi que +1 de Revenus pour chaque tuile Commerciale adjacente. Elle est située dans l'emplacement +2€ du Marché immobilier.

Jade paye donc 11€ à la banque et place l'Immeuble de bureaux adjacent à son Site industriel et à son Parc municipal, qui lui fournit un bonus de +1 de Réputation pour chaque tuile Industrielle, Commerciale ou Résidentielle adjacente.

Jade avance son marqueur Revenus d'une case (+1 de Revenus pour l'effet immédiat de la tuile Immeuble de bureaux), puis avance son marqueur Réputation d'une case aussi (effet conditionnel du Parc municipal : +1 de Réputation pour chaque tuile Commerciale adjacente).



Davy veut placer un marqueur Investissement sur une tuile. Il a trois options intéressantes : (1) le Lac A, qui coûte 0€ et lui rapporterait 10€ (2€ pour chacune des 5 tuiles adjacentes), (2) le Parc de stationnement, qui coûte 12€ et lui permettrait de déplacer son marqueur Revenus de 3 cases vers la droite (+1 de Revenus pour le Parc de stationnement lui-même, +1 de Revenus pour le Parc municipal adjacent et +1 de Revenus pour l'Immeuble de bureaux adjacent), ou (3) le Parc municipal, qui coûte 4€ et réduirait ses Revenus de 1, mais lui permettrait de déplacer son marqueur Réputation de 3 cases vers la droite (+1 de Réputation pour les Faubourgs adjacents, +1 de Réputation pour le Site industriel adjacent et +1 de Réputation pour le Parc de stationnement adjacent).

2. Collectez ou payez de la Monnaie (en fonction de vos Revenus)

Si votre marqueur Revenus est situé sur une case positive, prenez la Monnaie correspondante dans la Banque. Si votre marqueur Revenus est situé sur une case négative, payez à la Banque la Monnaie correspondante. Si vous n'avez pas assez de Monnaie pour payer la totalité, payez ce que vous pouvez, puis reculez votre meeple Population d'une case pour chaque 1€ que vous devez. Un joueur ne peut pas avoir une Population inférieure à 0. Si votre meeple Population est à 0 et que vous devez encore de l'argent, rien ne se passe.

3. Ajustez votre Population (en fonction de votre Réputation)

Si votre marqueur Réputation est situé sur une case positive, augmentez d'autant votre Population. Si votre marqueur Réputation est situé sur une case négative, diminuez d'autant votre Population. Si votre meeple Population est à 0 mais que votre Réputation est négative, payez 1€ pour compenser chaque point manquant. Si vous n'avez plus de Monnaie, rien ne se passe.

Au fur et à mesure que votre Bourg s'étend, il coûte plus cher à entretenir et perd de son charme bucolique, ce qui est représenté par les lignes rouges sur la piste Population. Pour chaque ligne rouge que votre meeple Population franchit, perdez 1 de Revenus et 1 de Réputation. En revanche, si vous perdez de la Population et que votre meeple Population franchit une ligne rouge à reculons, vous regagnez +1 de Revenus et de Réputation.

Lorsque vous placez une tuile, cela entraîne parfois plusieurs ajustements : lorsque vous ajustez votre Population et qu'elle traverse une ligne rouge, diminuez immédiatement vos Revenus et votre Réputation, même si vous n'avez pas terminé le reste de vos ajustements.

Si la diminution de vos Revenus ou de votre Réputation fait passer l'un d'eux, ou les deux, en dessous de -5, les marqueurs Revenus et Réputation restent à -5.

4. Ajoutez une nouvelle tuile sur le Marché immobilier

Faites glisser vers la droite les tuiles encore sur le Marché immobilier pour remplir l'emplacement vide (*une tuile est retirée à chaque tour*). Prenez ensuite une nouvelle tuile sur le dessus de la pile appropriée (voir Progression des tuiles ci-dessous) et placez-la face visible dans l'emplacement le plus à gauche du Marché immobilier

Progression des tuiles

Quand la pile de tuiles A est épuisée, piochez les tuiles suivantes depuis le sommet de la pile B. Puis, à l'épuisement de la pile B, depuis le sommet de la pile C. Parmi les dernières tuiles de la pile C se trouve la tuile Un tour restant, qui indique que la partie est sur le point de s'achever (voir Fin de partie, ci-contre).

Fin de partie

Quand la tuile Un tour restant est retournée, défaussez-la, piochez une nouvelle tuile pour la remplacer, et terminez normalement le tour de table en cours. Ensuite, tous les joueurs, en commençant par le premier joueur, effectuent un dernier tour. Ainsi, tous effectuent le même nombre de tours au cours de la partie.

DÉCOMPTE FINAL

Après le dernier tour du dernier joueur a lieu le décompte final. Il y a deux étapes dans le décompte final : les Objectifs et la conversion de Monnaie en Population. Commencez toujours par décompter les Objectifs.

Ignorez les lignes rouges durant le décompte final

À la fin de la partie, les bonus de Population obtenus en accomplissant ses Objectifs et en convertissant la Monnaie en Population ne déclenchent pas les effets de Réputation et de Revenus des lignes rouges.

DÉCOMPTEZ LES OBJECTIFS

Le bonus de Population de chaque Objectif public est décerné à un seul joueur ayant accompli cet objectif. *Si des joueurs sont à égalité pour un Objectif, personne n'obtient le bonus.* Ensuite, dans l'ordre du tour, chaque joueur révèle son Objectif personnel. Si un joueur a accompli son Objectif sans être à égalité avec un autre joueur, il en marque le bonus de Population. *On ne peut obtenir le bonus que de son propre Objectif personnel.*

Les tuiles Objectif peuvent être soit publiques (visibles sur le plateau Marché ; les joueurs sont en concurrence pour les atteindre), soit personnelles (possédées secrètement par un joueur, seul à pouvoir les marquer). Dans les deux cas, les points des tuiles Objectif sont marqués à la fin de la partie, et uniquement par le joueur ayant atteint l'objectif seul (en cas d'égalité, personne ne remporte le bonus de Population).



Les objectifs relatifs aux tuiles ou aux marqueurs Investissement ne concernent que les tuiles et les marqueurs dans le Bourg de chaque joueur. Au moment de remporter les bonus des Objectifs, franchir les lignes rouges n'affecte plus les Revenus et la Réputation.

Les joueurs marquent les bonus des Objectifs atteints avant de convertir leur Monnaie en Population (5€ pour 1 case Population). *Cela permet de déterminer les vainqueurs des Objectifs Milliardaire (le plus de Monnaie) et Dépensier (le moins de Monnaie) avant d'échanger la Monnaie contre de la Population.*

CONVERTISSEZ VOTRE MONNAIE EN POPULATION

Rendez votre argent à la Banque par lots de 5€. Pour chaque lot ainsi rendu, gagnez +1 de Population. Gardez la Monnaie restante.

VICTOIRE ET RÉOLUTION DES ÉGALITÉS

Le joueur ayant la Population la plus importante sur le plateau Population remporte la partie !

En cas d'égalité, le vainqueur est le joueur à égalité possédant le plus de Réputation. En cas de nouvelle égalité, la victoire va au joueur possédant les Revenus les plus élevés. S'il y a toujours égalité, le joueur auquel il reste le plus de Monnaie (après l'avoir convertie) remporte la partie.

S'il y a encore égalité (avouez que vous l'avez fait exprès !), tous les joueurs à égalité refont une partie de *Suburbia* pour déterminer le vainqueur de la première partie !

Tuiles Bâtiment

Chaque tuile Bâtiment que vous placez affecte votre Bourg d'une façon ou d'une autre. Les tuiles appartiennent en général à l'une des catégories suivantes : Résidentielle, Industrielle, Commerciale ou Administrative. La plupart des tuiles octroient des bonus ou des malus de Revenus, Réputation ou Population, et certaines octroient des capacités spéciales.

Lorsque vous placez une nouvelle tuile, au minimum un de ses côtés doit être contigu à une autre tuile (face visible ou face cachée). Les tuiles peuvent être placées autour (mais pas au-dessus) de votre plateau Bourg ou de vos autres tuiles.

Coût de la tuile : 9€ + le coût inscrit sur le plateau Marché immobilier au-dessus de son emplacement

Effet immédiat : déplacez votre marqueur Revenus de 3 cases vers la droite

Type de tuile : ceci est une tuile Commerciale

Effet conditionnel : déplacez votre marqueur Revenus d'une case vers la gauche pour chaque autre restaurant construit après celui-ci

Icône(s) interactive(s) : cette tuile interagit avec d'autres tuiles (ici, les restaurants)

Nom de la tuile

TERMINOLOGIE DES TUILES

/ (entre 2 icônes) : l'effet concerne toutes les tuiles avec au moins une des icônes.

Pour tous les autres Bourgs : l'effet s'applique aux Bourgs de tous les autres joueurs.

Pour chaque [symbole] adjacent(e) : comptez le nombre de tuiles de ce type directement adjacentes à cette tuile, c'est-à-dire partageant un bord avec elle.

Pour chacun(e) de vos : cela fait référence uniquement aux tuiles placées dans votre Bourg, et dans certains cas à la tuile elle-même si elle est du type spécifié. *Par exemple, un Lycée fournit à son propriétaire +3 de Population pour chaque tuile Résidentielle dans son Bourg.*

Pour chaque : cela fait référence à toutes les tuiles dans tous les Bourgs, ceux de vos adversaires comme le vôtre, et peut concerner la tuile elle-même, si elle correspond aux critères.

€ : si ce symbole est inscrit dans le coin gauche d'une tuile, il s'agit de son coût. S'il apparaît ailleurs, prenez ce montant dans la Banque ; ou s'il est inscrit **en rouge**, payez le montant indiqué à la Banque. Quand l'effet d'une tuile vous fait prendre de la Monnaie dans la Banque, gagnez la Monnaie quand vous placez la tuile, mais aussi quand des tuiles satisfaisant ses critères sont placées par la suite.

○ ○ : augmentez (en noir) ou diminuez (en rouge) vos Revenus sur votre plateau Bourg du nombre de cases indiqué.

■ ■ : augmentez (en blanc) ou diminuez (en rouge) votre Réputation sur votre plateau Bourg du nombre de cases indiqué.

★ ★ : augmentez (en gris) ou diminuez (en rouge) votre Population sur le plateau Population du nombre de cases indiqué.

Tirer profit des tuiles qui vous rapportent de la Monnaie

Si vous placez le Syndic de copropriété lors de votre tout premier tour dans une partie à 4 joueurs, vous la payez 6€ (+ le montant du Marché immobilier), mais vous gagnez déjà 10€ (car il y a déjà 5 tuiles Résidentielles en jeu à ce moment-là : 4 Faubourgs et 1 Syndic de copropriété).

Dès lors, à chaque fois qu'un joueur placera une tuile Résidentielle dans son Bourg (y compris vous), gagnez 2€.

ORDRE DE RÉOLUTION DE L'EFFET DES TUILES

Résolvez les tuiles dans l'ordre suivant :

1. Payez le coût de la tuile inscrit dans son coin gauche, et tout coût additionnel inscrit sur le Marché immobilier.
2. Ajustez selon l'effet immédiat inscrit dans son coin supérieur droit.
3. Ajustez selon l'effet conditionnel inscrit au bas de la tuile.
4. Ajustez selon les effets conditionnels des tuiles adjacentes.
5. Ajustez selon l'effet conditionnel des tuiles non-adjacentes dans votre Bourg.
6. Vérifiez auprès des autres joueurs si certaines de leurs tuiles entraînent des ajustements chez vous.
7. Vérifiez auprès des autres joueurs si la tuile entraîne des ajustements chez eux.

Les effets des tuiles peuvent se cumuler, et les joueurs peuvent posséder plusieurs exemplaires d'une même tuile dans leur Bourg.

TUILES AVEC ICÔNES INTERACTIVES

Certaines tuiles possèdent des effets conditionnels déclenchés par des icônes spécifiques, inscrites dans le coin droit d'une autre tuile.

Par exemple, le Magasin de fournitures de bureau gagne +1 de Revenus pour chaque tuile possédant une icône Bureau (représentée par une mallette).

Les icônes sont :

- Restaurant
- Aéroport
- Bureau
- École
- Gratte-ciel
- Concessionnaire auto

Fonctionnement des Restaurants

La tuile Fast-food est une tuile Commerciale possédant l'icône Restaurant sur le côté droit.

Le Restaurant gastronomique, quant à lui, possède un effet conditionnel qui entraîne -1 de Revenus à son propriétaire pour chaque Restaurant placé dans n'importe quel Bourg après son propre placement.

La Ferme et l'Abattoir accordent +1 de Revenus à leur propriétaire par Restaurant présent dans tous les Bourgs.

Voici un exemple de premier tour :

Kevin achète une Ferme et la place adjacente à son Parc municipal et à son Site industriel. Sa Réputation reste identique (-1 de Réputation pour avoir placé la Ferme, mais +1 de Réputation parce qu'elle est adjacente à un Parc municipal).



Ensuite, Rémy achète un Restaurant gastronomique et le place adjacente à son Parc municipal et à son Site industriel. Il gagne +3 de Revenus et +1 de Réputation.

Quand Rémy place son Restaurant gastronomique, Kevin gagne +1 de Revenus (bien que Rémy ait placé son Restaurant gastronomique dans son Bourg pendant son tour).



Finalement, Fatou place un Fast-food adjacent à ses Faubourgs et à son Parc municipal. Elle gagne donc +1 de Revenus, +3 de Population et +1 de Réputation.

Kevin gagne +1 de Revenus grâce à sa Ferme.

Rémy perd 1 de Revenus, car un nouveau Restaurant a été placé après son Restaurant gastronomique.



Mode Solo #1

- L'ARCHITECTE SOLITAIRE -

Savourez toute la tension d'une partie multijoueurs... mais en moins de 30 minutes et seul ! La partie se déroule comme à deux joueurs, mais avec un seul plateau Bourg. Les autres différences sont détaillées ci-dessous.

MISE EN PLACE

Utilisez les règles de mise en place pour 2 joueurs afin de constituer les piles de tuiles A, B et C. N'utilisez aucune tuile Objectif.

À VOTRE TOUR

Le passage d'une ligne rouge vous fait perdre 2 de Revenus et 2 de Réputation.

Juste avant l'étape 4 (Ajoutez une nouvelle tuile sur le Marché immobilier) de votre tour, retirez une tuile supplémentaire du Marché immobilier en payant uniquement le coût inscrit au-dessus de cette tuile. Durant l'étape 4, vous ajouterez ainsi deux nouvelles tuiles au Marché immobilier au lieu d'une.

Décompte d'une partie solo

Comparez votre score final avec l'échelle de réussite pour déterminer quel niveau vous avez atteint et le chemin qu'il vous reste à parcourir !

Dans le Mode Solo #2 - Bob le Bot, vous devez battre Bob pour que votre score soit pris en compte.

Jouez avec les tuiles des extensions pour rendre la victoire (ou un score élevé sur l'échelle de réussite) encore plus difficile à atteindre.

Jouez avec un mélange totalement aléatoire de tuiles du jeu de base et des extensions pour relever le défi ultime.

136 → ∞ PDG de Suburbia Inc.

121 → 135 Architecte en Chef

106 → 120 Ingénieur-architecte

91 → 105 Concepteur en architecture

76 → 90 Dessinateur-Projeteur

60 → 75 Stagiaire

1 → 59 Étudiant en architecture



Mode Solo #2

- BOB LE BOT -

Dans ce Mode Solo, vous jouez contre Bob le Bot, qui ne ressent pas d'émotions. Vous jouez en premier à chaque tour (Bob s'en moque, car il n'a pas d'autres amis de toute façon).

MISE EN PLACE

La mise en place est identique à celle à 2 joueurs, à quelques exceptions près :

1. Chaque pile (A, B, C) contient 25 tuiles.
2. N'utilisez que quatre emplacements du Marché immobilier : sous +6€, +4€, +2€ et l'emplacement +0€ le plus à gauche. Vous ne placerez jamais de tuile sur les autres.
3. Mélangez la tuile Un tour restant avec 12 tuiles de la pile C et placez-les face cachée au bas de la pile C.
4. Mélangez les Objectifs face cachée et placez-en 3, piochés au hasard, face visible sur les emplacements dédiés du plateau Marché. Si vous révélez un Objectif relatif aux tuiles Lac ou aux marqueurs Investissement, défaussez-le et piochez-en un autre.

À VOTRE TOUR

Réalisez votre tour comme indiqué dans les règles d'une partie standard. Les trois tuiles non achetées ou défaussées restent en place dans le Marché immobilier (*ne les déplacez pas*).

AU TOUR DE BOB

Bob n'est pas très malin, mais il possède quelques avantages. Il joue selon les règles suivantes :

Bob achète toujours la tuile la plus chère disponible (en additionnant le prix de la tuile et le montant du Marché immobilier), mais il ne dépense que 3€ en tout. Si deux tuiles ou plus reviennent au même prix, il achète celle située la plus à gauche.

Bob n'achète jamais de tuile basique, ne crée jamais de Lac et ne place jamais de marqueur Investissement.

Placez la tuile achetée au meilleur emplacement possible dans le Bourg de Rob (après avoir vérifié toutes les interactions possibles avec d'autres tuiles), selon la règle suivante : le placement doit rapporter la plus grande somme possible de Réputation et de Revenus. En cas d'égalité, favorisez la Réputation.

Tant que la règle de placement ci-dessus est respectée, la tuile peut être placée à n'importe quel emplacement valide de votre choix.

Après que Bob a acheté une tuile, l'a placée et a ajusté ses Revenus et sa Réputation, défaussez les deux tuiles restantes du Marché immobilier.

TOUR SUIVANT

Placez quatre nouvelles tuiles dans le Marché immobilier.

FIN DE PARTIE

Quand la tuile Un tour restant est retournée, la partie se termine immédiatement (*n'effectuez aucun autre tour, mais passez directement au décompte des Objectifs et à la conversion de Monnaie en Population*). SI vous avez vaincu Bob, reportez-vous à l'échelle de réussite ci-contre pour évaluer votre succès.

Playtesteurs

Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, William Attia, Kent Bunn, Eric Burgess, Christina Burgess, Bay Chang, David BColuanrdieg, aCmoilnugm Sboucsi eAtyre, aL ogan Colyer, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Sandy Dawson, Jack Diddley, 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, et Ian Zernechel.

Développement du jeu et règles du Bot : Dale Yu

Dale développe des jeux depuis 2001, et a développé de nombreux autres jeux époustouflants de Bezier Games, Inc. dont *Castles of Mad King Ludwig*, *Subdivision* et *The Palace of Mad King Ludwig*. Il a, en outre, fait partie de l'équipe de développement de *Dominion* et il a peaufiné les règles Solo d'*Agricola*. Il a aussi co-créé *Flizz & Miez*, finaliste au Kinderspiel des Jahres en 2014. Depuis 2010, Dale est le rédacteur en chef de OpinionatedGamers.com.

Conception du jeu : Ted Alspach

Ted Alspach a conçu de nombreux jeux, parmi lesquels *One Night Ultimate Werewolf*, *Castles of Mad King Ludwig*, *Silver*, *Ultimate Werewolf*, *The Palace of Mad King Ludwig*, et *Werewords*, finaliste au Spiel des Jahres en 2019.

Illustration des bâtiments : Brett Stebbins

Brett est illustrateur professionnel et a vécu toute sa vie sur la « *Space Coast* » en Floride où, enfant, il admirait les lancements de navettes spatiales depuis son jardin. Il a commencé sa carrière de graphiste avant qu'Adobe Photoshop ne propose les calques. Après 15 ans de graphisme, il a eu l'opportunité d'enrichir sa carrière en réalisant des environnements et des assets pour jeux mobiles et d'autres médias en tant qu'artiste 3D indépendant. Quelque 8 ans plus tard, il changea de nouveau d'orientation en se reconcentrant sur les illustrations 2D en tant qu'artiste indépendant pour créer des illustrations pour des jeux de société et des applications mobiles. Il aime passer du temps avec sa femme et leurs cinq enfants. Ils adorent regarder des films et jouer à des jeux de société entre amis. À l'occasion, il aime aussi goûter de nouvelles bières artisanales avec sa bande de potes.

Illustration de la boîte : Ollin Timm

Ollin Tim est le concepteur original des « bâtiments isométriques » de *Suburbia*. Il a aussi illustré plusieurs boîtes de jeu pour Bezier Games, Inc. comme *Colony*, *Favor of the Pharaoh*, *The Palace of Mad King Ludwig* et *Castles of Mad King Ludwig*.



PDG : Ted Alspach

Directrice générale : Toni Alspach

Développement : Jeremiah Maher & Keith Kubarek

Gestion de la qualité : Bryon Quick & Nathan McKeehan

Gestion éditoriale et droits d'auteurs : Renée Harris

Gestion marketing : Ally Gold

Gestion des réseaux sociaux : Lindsay Schlessler

Conception graphique : Alanna Kelsey

Gestion du service client : Ryan Moore

Gestion des salons : Matt Ryan

© 2020 Bezier Games, Inc. Suburbia est une marque déposée de Bezier Games, Inc. Bezier Games et son logo sont des marques déposées de Bezier Games, Inc.

Attention : Présence de petites pièces (risque d'étouffement). Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois (3 ans).

CE PRODUIT N'EST PAS UN JOUET.

Fabriquée à Shenzhen, Chine.

Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777. USA. info@beziergames.com



Pour l'édition française

Traduction : Mailys Lejosne-Le Calvez

Relecture : Siegfried Würtz

Copyright et coordonnées

© 2022 Lucky Duck Games pour l'édition française.

Lucky Duck Games, ul. Zielinskiego 11

30-320 Cracovie, Pologne

Une question ? info@luckyduckgames.com !