

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



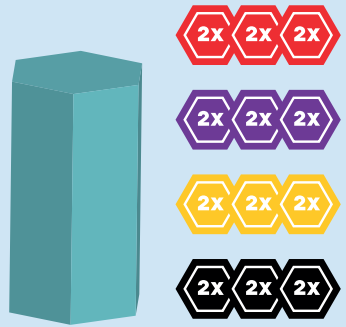
Contenu



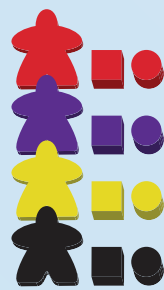
1 plateau Marché double-face (le dos est utilisé pour jouer à 5 joueurs SI vous possédez les extensions de *Suburbia*)



1 plateau Population



1 marqueur Premier joueur 12 marqueurs Investissement



4 meeples Population

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



1 tuile Un tour restant

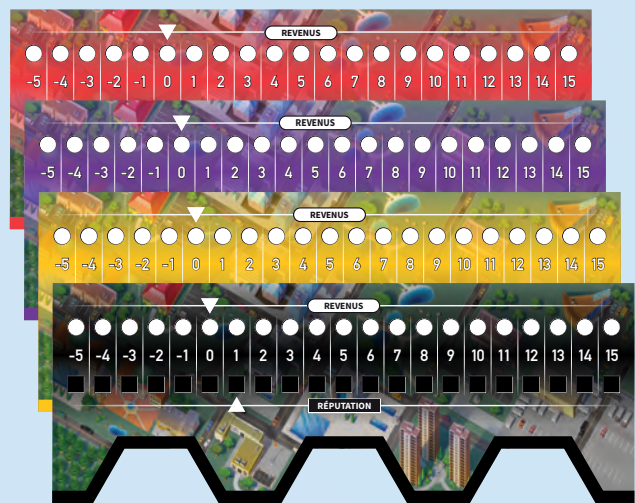


20 tuiles Objectif



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

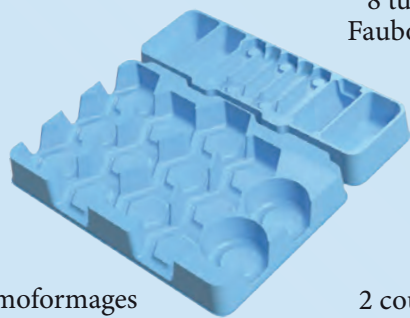
Tuiles basiques :



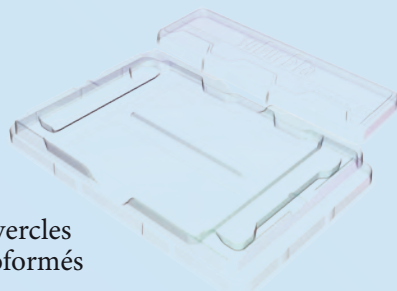
8 tuiles Faubourgs

8 tuiles Parc Municipal

8 tuiles Site Industriel



2 thermoformages de rangement

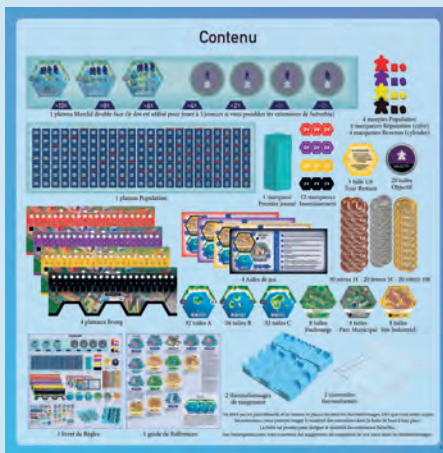


2 couvreuses thermoformés

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).



Ce livret de Règles



1 guide de Référence

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).

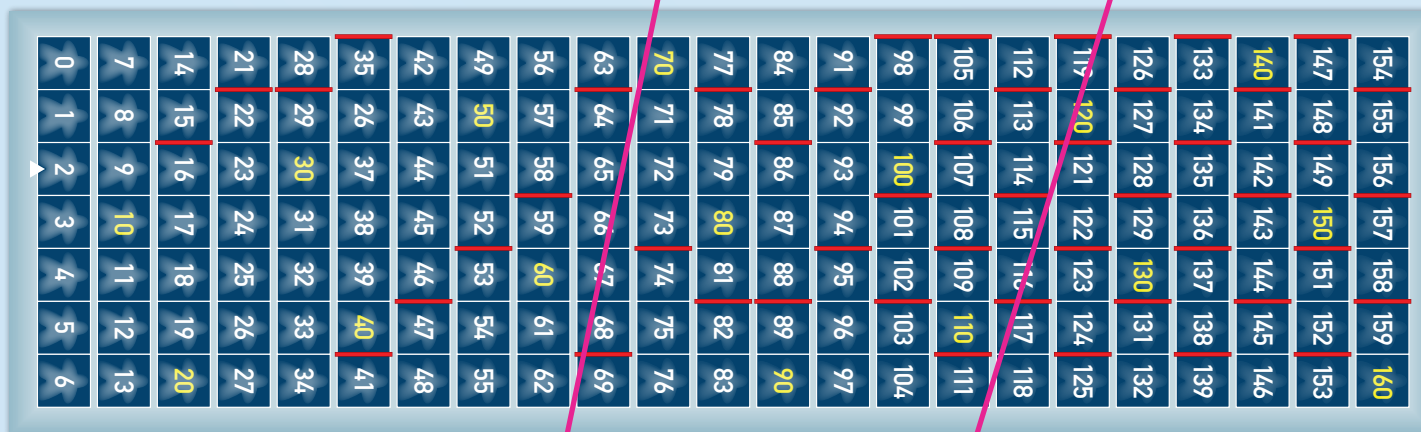
2

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).



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.

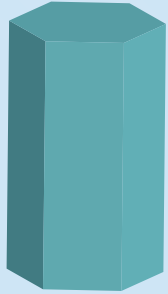
Mise en place des joueurs*

**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.



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

4

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



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.

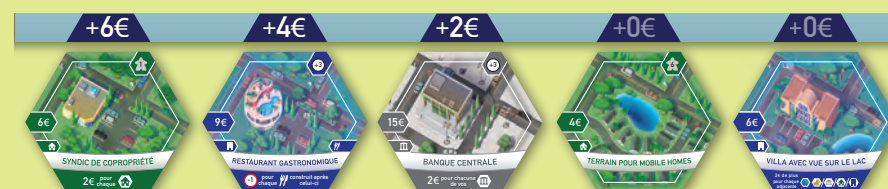
Les Revenus et la Réputation ne peuvent jamais descendre en dessous de -5 ou dépasser 15.

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.

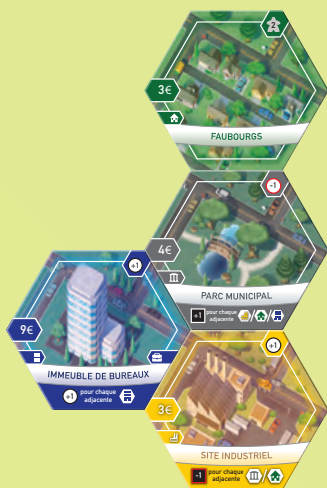
d) Placer un marqueur Investissement

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.

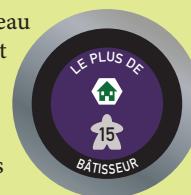
Ignorez les lignes rouges durant le décompte final

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 re-font 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

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

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

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 adjacente 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 Schlessner

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 !

ted alspach suburbia

Transformez votre petite cité en métropole de premier ordre. Ajoutez des résidences, des commerces, des bâtiments administratifs et industriels ainsi que des lacs, afin d'augmenter votre population et de tirer profit au mieux des éléments de vos voisins.

Mise en Place

1 Mélangez les 3 tas de tuiles face cachée, les tuiles avec la même lettre au verso (A, B et C). Chaque tas a le même nombre de tuiles : 15 à 2 joueurs, 18 à 3 joueurs et 21 pour 4 joueurs. Placez les tuiles non utilisées dans la boîte.

2 Placez le plateau Tuiles ici.

3 Mélangez la Tuile «Encore 1 Tour» avec : 6 tuiles du tas de tuiles C pour une partie à 2 joueurs, 9 tuiles du tas de tuiles C pour une partie à 3 joueurs, 12 tuiles du tas de tuiles C pour une partie à 4 joueurs, et placez ces tuiles face cachée à la base du tas de tuiles C. Prenez alors 4 tuiles C supplémentaires (de la boîte) et placez-les en dessous du tas de tuiles C.

4 Placez le Marché des Biens immobiliers à cet endroit.

5 Placez ici 4 exemplaires de chaque tuile d'Usine, de Parc et de Banlieue face visible sur chacun des 3 emplacements prévus.

6 Placez le plateau Réserve ici.

7 Placez les pièces ici.



8 Placez les tas de tuiles A, B et C ici.

9 Placez les 7 premières tuiles du tas de tuiles A face visible tout le long du MBI.

10 Mélangez les jetons Objectif face cachée et placez-en 1 par joueur sur leur emplacement respectif.



11 Chaque joueur place un plateau Cité devant lui en laissant assez d'espace afin de placer quelques tuiles avant le bord de table.

12 Placez votre cylindre de Revenu sur l'espace 0 de l'échelle de Revenu et votre Cube de Réputation sur l'espace 1 de l'échelle de Réputation.

13 Placez 1 tuile Banlieue, 1 tuile Parc et 1 tuile Usine sous votre Cité comme indiqué ci-contre.

14 Placez le Plateau de population (qui indique les points de victoire) sur la table de façon à ce que tout le monde le voie.

18 Placez le carré Population de chaque joueur sur la case 2 de l'échelle de Population.

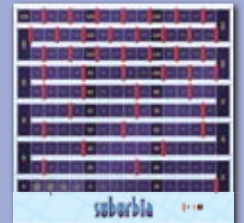
17 Chaque joueur prend 2 jetons Objectif de la réserve, les regarde et en garde 1 (face cachée afin que les autres joueurs ne le voient pas). L'autre jeton est défaussé.

15 Chaque joueur place 15\$ (millions) ici.

16 Chaque joueur place ses 3 jetons Investissement ici.



CONTENU



1 plateau Population

1 plateau Tuiles

1 pl. Réserve



1 Marché des Biens Immobiliers (MBI)



4 plateaux Cité



8 Banlieues



8 Usines



8 Parcs



"1 tour de plus"



32 tuiles A



36 tuiles B



32 tuiles C



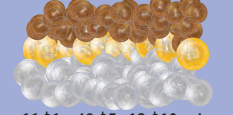
20 tuiles Objectif



4 aides de jeu



1 marqueur premier joueur



66 \$1 48 \$5 12 \$10 coins

4 cubes Réputation

4 carrés Population

4 cylindres Revenu

12 jet. Investissement

COMMENCER LE JEU

Choisissez aléatoirement un premier joueur et remettez-lui la tuile “Premier Joueur”.

MÉCANIQUE

A son tour, chaque joueur doit réaliser les 4 actions suivantes dans l'ordre:

1. Prenez et placez 1 tuile ou placez 1 Jeton d'Investissement dans sa cité.
2. Recevez ou dépensez de l'argent en fonction de votre Revenu .
3. Ajustez le marqueur Population sur le Plateau de Population (basé sur votre Réputation .
4. Ajoutez une nouvelle tuile au Marché des Biens Publics.

PRENEZ ET PLACEZ 1 TUILE OU PLACEZ 1 JETON D'INVESTISSEMENT

Le joueur doit soit:

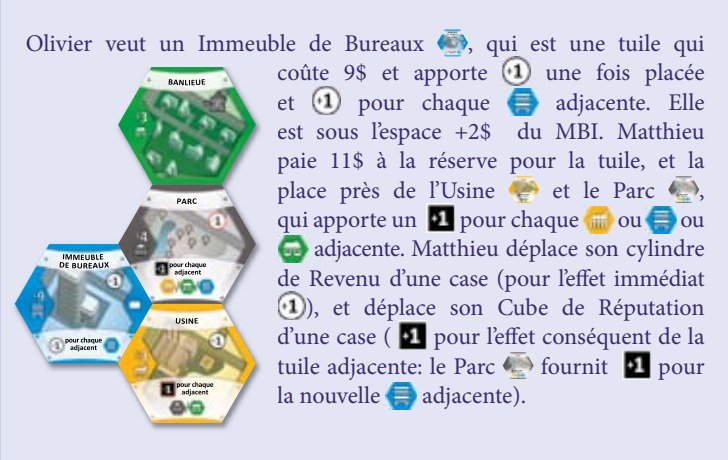
1. Prendre et tuile et la placer dans sa cité, ou
2. Placer un Jeton d'Investissement sur une tuile dans sa cité afin “d'investir sur cette tuile.

Prendre une tuile du Marché de Biens Immobiliers (MBI)

Quand un joueur prend une tuile du MBI, le joueur paie le coût indiqué au dessus de la tuile sur le MBI (si présent) en sus du coût indiqué sur la tuile. Le coût total de la tuile est payé à la réserve. Le joueur doit alors placer la tuile acquise de manière adjacente aux tuiles déjà présentes. Ceci fait, le joueur doit faire les ajustements comme indiqué sur la nouvelle tuile ainsi que sur les tuiles impactées (incluant les tuiles placées par les autres joueurs).

Les effets d'une tuile peuvent être déclenchés une fois la tuile placée. Par exemple, placez une nouvelle  près d'un Parc  donne un résultat de .

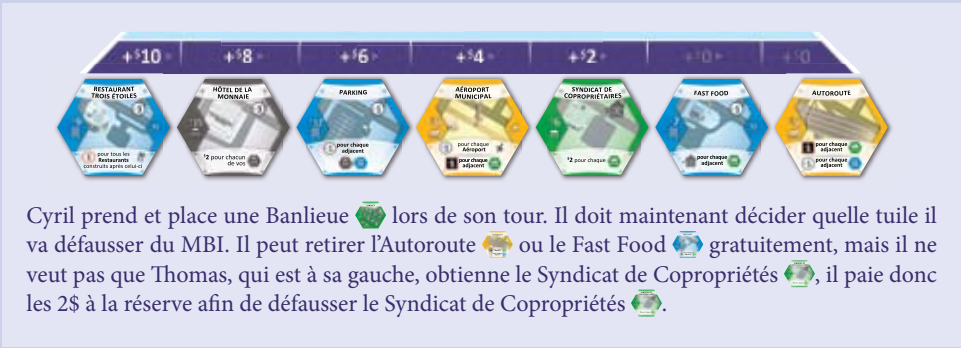
Parce que le Revenu  et la Réputation  ne peuvent jamais tomber sous -5 ou dépasser 15, les ajustements ne peuvent dépasser ces limites.



Prendre une tuile de base

Le joueur peut aussi prendre toute tuile de base disponible: Banlieue , Parc , ou Usine  à la place d'une tuile provenant du MBI. S'il le fait, il paie seulement le coût de la tuile. Le joueur place cette tuile de la même manière que s'il l'avait acquise par le MBI. Le nombre de ces tuiles est limité, et si elles ne sont plus disponibles, elles ne peuvent pas être acquises.

Après avoir placé une tuile de base, le joueur prend alors n'importe quelle tuile face visible qui est placée sous le MBI (en ne payant que le coût indiqué sur l'emplacement du MBI, si indiqué) et la défause dans la pile de défause.



Les valeurs de départ de votre Revenu  et de votre Réputation  sont le résultat des 3 tuiles déjà présentes: la Tuile Usine  donne , alors que la Tuile Parc  donne , pour un résultat de  (zéro). La Tuile Parc  fournit  ( pour la Banlieue adjacente , une tuile verte, et  pour une Usine  adjacente, une tuile jaune), du fait que l'Usine  réduit de  (parce qu'elle est adjacente au Parc , qui est une tuile grise). La tuile Banlieue  fournit 2 en Population grâce à .

Prendre une tuile afin de l'utiliser comme une Tuile Lac

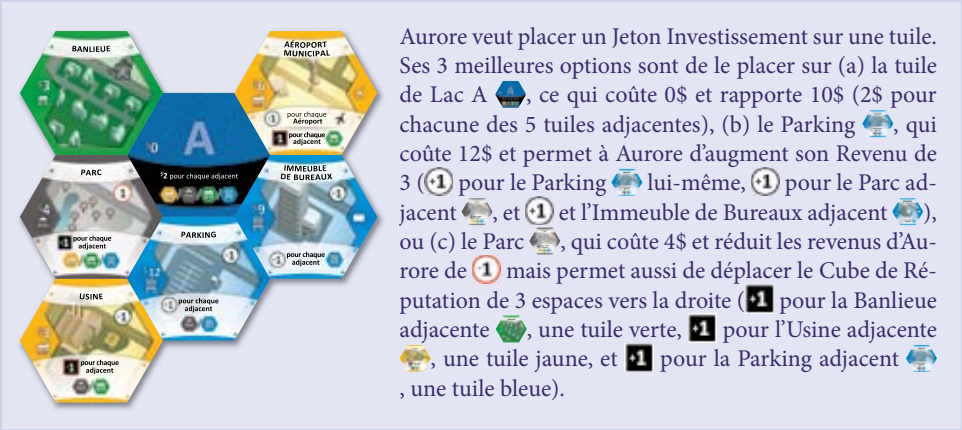
Quand un joueur prend une tuile pour en faire un Lac , il doit choisir une tuile en provenance du MBI. Il paie seulement le coût indiqué sur le MBI, il ne paie pas le prix de la tuile. Le joueur place cette tuile côté Lac visible adjacente à une ou plusieurs de ses tuiles (qui peuvent être placées le recto ou le verso visible) et reçoit 2\$ pour chaque , , , ou  adjacente. Si le joueur pose une autre , , , ou  près d'un , il prend 2\$ de la réserve. Quand il pose une autre  adjacente à une autre , il ne prend pas les \$2 du fait qu'ils sont adjacents.

Poser un Jeton d'Investissement

Un Jeton d'Investissement peut être placé sur n'importe quelle tuile du joueur —même les — qui n'a pas encore reçu un Jeton d'Investissement.

S'il choisit de faire cela (au lieu de prendre et placer une tuile), il paie à nouveau le coût de cette tuile et place le Jeton Investissement dessus dans le coin gauche (cachant le prix de la tuile) de cette tuile. Un jeton Investissement double les effets de la tuile sur laquelle il est placé.

Par exemple, un jeton placé sur un Parc  donne un , et un  pour chaque  ou  ou  adjacent. Quand un joueur place un Jeton d'Investissement, il ne pose pas de tuile. Poser un Jeton d'Investissement n'a pas d'impact sur les effets conditionnels des autres tuiles (i.e., poser un Jeton d'Investissement sur un Parc  qui est adjacent à une Usine  ne déclenche pas le  de l'Usine .



Les effets d'un Jeton d'Investissement sont effectifs tout au long de la partie, donc pour l'exemple ci-avant, si une autre  ou  ou  est placée à côté d'un Parc  alors qu'un Jeton Investissement est déjà présent, le joueur subira  2 fois, pour un total de .

Après qu'un Jeton d'Investissement a été placé, le joueur doit alors prendre une tuile présente face visible sous le MBI (ne payant que le coût indiqué au dessus de la tuile sur le MBI, si indiqué) et la défause dans la pile de défause.

RECEVOIR OU PAYER DE L'ARGENT (REVENU)

Si le Cylindre de Revenu du joueur se trouve sur un nombre positif, le joueur récupère le montant en argent de la réserve. Si le Cylindre de Revenu est sur un nombre négatif, le joueur rassemble l'argent et le remet à la réserve immédiatement. S'il n'a pas assez d'argent, il remet l'argent qui lui reste à la réserve et recule son Carré de Population d'une case par 1\$ manquant. Un joueur ne peut avoir une Population en dessous de 0, s'il ne peut faire reculer son Carré Population et doit toujours de l'argent, rien ne se passe.

AJUSTER LA POPULATION (BASÉ SUR LA RÉPUTATION)

Augmenter ou diminuer votre Population sur le Plateau de Population en fonction du montant indiqué sous votre Cube de Réputation. Si la Population tombe à 0, tout recul coûtera 1\$ par point de Population. Si le joueur ne peut payer, aucune incidence. Le Carré reste sur la case 0.

Alors que votre Cité s'agrandit, les frais vont augmenter et la qualité de vie de votre “petite ville” diminuer —cela est représenté par des Lignes rouges sur l'échelle de Population. Quand la Population d'un joueur traverse une Ligne Rouge, le Revenu du joueur  et la Réputation  sont tous les 2 diminués de 1 (déplacés vers la gauche d'un espace). Si la Population du joueur traverse une Ligne Rouge dans l'autre sens (cela peut arriver s'il a une Réputation négative), il déplace à la fois son Cylindre de Revenu et son Cube de Réputation vers l'avant (vers la droite).

Quand vous placez une tuile, quelques ajustements peuvent se produire. Lors d'un ajustement de Population après le passage d'une Ligne Rouge, diminuer immédiatement votre revenu  et votre Réputation  d'un espace, même si vous n'avez pas encore terminé les autres ajustements.

Si une diminution au Revenu ou à la Réputation a pour conséquence de dépasser le seuil de -5, le Cylindre de Revenu ou le Cube de Réputation reste à -5.

AJUSTER LE MARCHÉ DES BIENS IMMOBILIERS

Faites glisser les tuiles restantes du MBI vers la droite afin de combler le vide laissé par la tuile enlevée (il y aura toujours 1 tuile enlevée à chaque tour de joueur), et retournez la tuile du tas en cours (en commençant par le tas A), placez-la à l'extrême gauche du MBI. Une fois le tas A épuisé, prenez les tuiles du tas B; quand le tas B est épuisé, prenez les tuiles du tas C.

FIN DE LA PARTIE

Quand la tuile “Encore 1 Tour” est découverte, le tour en cours doit être terminé, et un autre tour complet est joué, en commençant par le Premier Joueur (après que le tour en cours est terminé). Tous les joueurs doivent terminer la partie en ayant effectué le même nombre de tours.

COMPTAGE FINAL

Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, le comptage final est effectué. Il y a 2 parties distinctes dans le comptage des points: Objectifs et Conversion de l'Argent en Population 🏠. Distribuez les Récompenses avant de convertir l'argent en Population.

Les lignes rouges sont ignorées durant le comptage final

Les bonus de Population pour l'accomplissement d'objectif et la conversion d'argent en population à la fin de la partie ne déclenchent pas les malus des Lignes Rouges pour le Revenu 🌞 et la Réputation 🏢.

Récompense des Objectifs

Les bonus de Population fournis par les objectifs en place sur le MBI récompensent un seul joueur à la fois qui a réussi ces objectifs. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour un même objectif, personne n'est récompensé.

Ensuite, dans l'ordre du tour, chacun des objectifs secrets des joueurs sont révélés, et si un joueur a atteint son objectif secret (sans prendre en compte les autres joueurs éventuels à égalité), il reçoit son bonus de Population comme indiqué sur l'objectif. Seul le possesseur d'un objectif secret peut recevoir le bonus de Population.

Convertir l'argent en Population

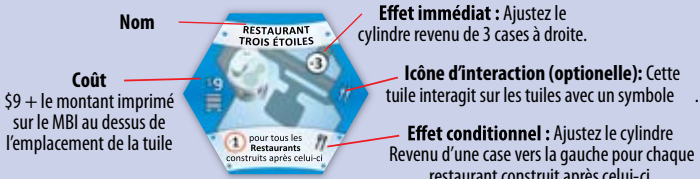
L'argent de tous les joueurs est convertie: 1 Population 🏠 par tranche de \$5 déposée dans la réserve (les joueurs gardent l'argent en trop pour régler les cas d'égalité).

GAGNER LA PARTIE

Le joueur avec la plus haute Population 🏠 sur le Plateau de Population gagne. En cas d'égalité, le joueur avec la plus haute Réputation 🏢 parmi les joueurs à égalité gagne. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus haut Revenu 🌞 parmi les joueurs à égalité gagne. S'il y a toujours des égalités, le joueur avec le plus d'argent restant gagne. En cas d'une égalité persistante (ce qui signifie que les joueurs se sont bien amusés), les joueurs à égalité joue une nouvelle partie de Suburbia afin de déterminer le vainqueur de la première partie.

TUILES

Chaque tuile que vous posez a un impact sur votre ville. Les tuiles font partie d'une des 4 catégories: Résidentiel 🏡, Industriel 🏭, Commercial 🏢 et Civique 🏛️. La plupart des tuiles apporte des bonus ou des pénalités au Revenu 🌞, à la Réputation 🏢 ou à la Population 🏠, alors que d'autres apportent des capacités spéciales. Chaque tuile a 4 ou 5 éléments principaux, comme indiqué dans l'exemple ci-dessous:



Les tuiles doivent toujours être posées de façon à ce qu'un de ses bords touche le bord d'une tuile adjacente (recto ou verso). Les tuiles peuvent être placées de façon à ce qu'elle contourne (mais sans passer au dessus) le Plateau de Gestion.

Tuiles avec Icône Interactive

Certaines tuiles sont impactées par des tuiles avec une icône spécifiques dans leur coin droit. Ce sont des tuiles avec Icône Interactive. Par exemple, le revenu du Magasin de Fournitures de bureau 🖨️ augmente de 1 pour chaque tuile avec une icône de Bureau (un petit attaché-case), incluant l'Immeuble de Bureaux 🏢, le Centre Administratif 🏛️, et le Bureau de l'Environnement 🌿.

TERMINOLOGIE DES TUILES

Un slash (/) entre différentes tuiles indique que les effets sont appliqués à toutes les tuiles listées. L'index qui suit définit d'autres termes présents sur les tuiles, et comment ils fonctionnent:

“Toutes les autres Cités”

Cela fait référence aux tuiles des autres Cités sans prendre en compte la votre.

“Toute tuile adjacente”

Des tuiles avec le terme “toute tuile adjacente” indique que vous devez compter le nombre de tuiles qui sont en contact avec cette tuile, avec les bords de la tuile directement en contact avec le bord d'autres tuiles.

“Chacune de vos”

Cela fait référence aux tuiles déjà en place dans votre Cité exclusivement (voire même dans certains cas la tuile elle-même si elle est du type spécifié). Par exemple, un lycée 🎓 fournit à son propriétaire des 🏠 pour chaque 🏡 présent dans la Cité du joueur.

“Toutes”

Cela fait référence à toutes les tuiles présentes dans toutes les Cités, incluant votre propre Cité et les tuiles elles-mêmes (si les critères correspondent).

(Prenez) 2\$

Pour chaque tuile vous permettant de prendre de l'argent de la réserve, vous prenez l'argent 2 fois, quand vous posez la tuile et quand des tuiles correspondantes sont posées après la première. Par exemple, si vous posez la tuile Syndicat des Copropriétaires 🏡 au premier tour d'une partie à 4 joueurs, vous payez 6\$ pour placer la tuile, et prenez immédiatement 10\$ de la réserve (parce qu'il y a 4 Banlieues 🏡 et 1 Syndicat de Copropriétaires 🏡 dans la partie, pour un total de 5 🏡, et vous prenez 2\$ pour chaque 🏡). A partir de là, quand quelqu'un (y compris vous) place une 🏡, prenez 2\$.

ORDRE DE RÉOLUTION DES EFFETS DES TUILES

Afin de résoudre au mieux les effets des tuiles quand elles sont jouées, respectez l'ordre suivant :

1. Payez le coût de la tuile comme indiqué dans le coin gauche de la tuile (et tout coût en sus indiqué sur le MBI).
2. Faire les ajustements immédiats comme indiqués dans le coin supérieur droit de la tuile.
3. Faire les ajustements conditionnels comme indiqués au bas de la tuile.
4. Faire les ajustements conditionnels de toute tuile adjacente.
5. Faire les ajustements conditionnels de toute tuile non adjacentes.
6. Vérifiez avec les autres joueurs si certaines de leurs tuiles vous obligent à faire des ajustements.
7. Vérifiez avec les autres joueurs si leurs cités sont impactées par la tuile que vous venez de poser.

Les effets des tuiles peuvent s'accumuler, et les joueurs peuvent avoir plus d'une tuile avec le même intitulé. Par exemple, cela ne pose pas de problème d'avoir 2 Fast Food dans la même cité.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Concentrez-vous sur le fait d'augmenter votre revenu très tôt dans le partie...un 1 dès le premier tour devrait rapporter entre 15\$-18\$ à la fin de la partie!
- Attention à ne pas faire monter votre population trop vite, sinon vous allez dépasser trop les Lignes Rouges et du coup ralentir votre progression avant d'avoir une chance de consolider votre Revenu 🌞 et votre Réputation 🏢 à travers l'infrastructure de vos tuiles.
- Gardez tout le temps en tête les Objectifs publics et les Objectifs privés; ils auront beaucoup d'incidence à la fin de la partie.
- Passez en revue la liste des Tuiles régulièrement, afin de savoir quelles tuiles peuvent apparaître dans chaque Tas.
- Quand vous défaussez une tuile, vérifiez quel est l'adversaire (en particulier celui à votre gauche) qui en a le plus besoin...ne lui laissez pas le loisirs de s'emparer d'une tuile trop parfaite.
- Faites toujours attention à où se trouve votre Carré de Population par rapport aux Lignes Rouge. Parfois, un point supplémentaire peut avoir un coût incommensurable à long terme.
- Les augmentations et les diminutions du Revenu 🌞 et de la Réputation 🏢 varient en valeur tout au long de la partie. Le nombre approximatif de tours effectués dans la partie (chaque partie dure entre 15 et 18 tours) correspond à la valeur idéale quand la tuile est placée, les augmentations de début de partie sont plus importantes que celles de fin de partie.

JEU EN SOLO 1: L'ARCHITECTE SOLITAIRE

Toute la folie d'un jeu en multijoueurs en moins de 30 minutes! Le jeu est identique à celui à 2 joueurs mais vous n'avez besoin que d'un seul Plateau de Gestion.

Mise en place

Utilisez la mise en place des tas de tuiles pour 2 joueurs, mais sans prendre en compte les objectifs.

Votre Tour de Jeu

Dépasser une Ligne Rouge a pour conséquence un  et un .

Une fois votre tour terminé, vous devez retirer une tuile supplémentaire comme si vous utilisiez un Jeton d'Investissement ou une tuile de base.

JEU EN SOLO 2: MANU LE BOT

Dans ce jeu en solo, vous allez jouer contre Manu, le bot, qui ne connaît aucune émotion; il ne jouera qu'avec vous, parce qu'il n'a pas d'autres amis! Vous jouez en premier à chaque tour (Manu s'en fout!).

Jeu Solo 2 mise en place

1

Mélangez les 3 tas de tuiles face cachée, les tuiles avec la même lettre au verso (A, B et C). Chaque tas a 25 tuiles.

2

Mélangez la tuile “Encore 1 tour” avec 12 tuiles de la pile C. Placez cette pile sous le tas C.

3

Mélangez les jetons Objectif face cachée et placez-en 3 sur leurs emplacements respectifs. Si vous révélez un objectif avec un Lac ou un jeton Investissement, défaussez-le et remplacez-le.

4

Placez les 4 premières tuiles du tas de tuiles A face visible tout le long du Marché des Biens Immobiliers (espaces \$6, \$4, \$2 et \$0).

La mise en place est identique au jeu de base avec quelques exceptions :

le plus bas

MEUBLEMENT

le plus

INDUSTRIEL

le plus

CONSTRUCTION AERIEN

AEROPORT MUNICIPAL

11 jetons change Réputation

1 jeton change Réputation

SYNDICAT DE PROPRIETAIRES

12 jetons change

12 jetons change

FAST FOOD

10 jetons change Réputation

10 jetons change Réputation

AUTOROUTE

11 jetons change Réputation

11 jetons change Réputation

Votre Tour de Jeu

Effectuez les tours normalement, suivez les règles normales. Les 3 tuiles non achetées restent dans le Marché des Biens Immobiliers (ne les déplacez pas).

Le Tour de Manu

Manu n'est pas très intelligent mais il a certaines qualités. Il joue en suivant les règles suivantes:

Chaque tour, Manu achète la tuile la plus chère disponible (suivant le prix de la tuile et les ajustements du Marché des Biens Immobiliers), mais il ne la paie que \$3. Au cas où 2 tuiles ou plus ont le même coût, il achète celle qui est la plus à gauche.

Manu n'achète jamais de tuile de base, et Manu ne crée jamais de lac. De plus, Manu ne joue jamais de Jeton d'Investissement.

La tuile perçue est placée au meilleur endroit possible (après avoir pris en compte toutes les interactions entre les tuiles), en utilisant la règle suivante:

Augmenter au mieux la somme de la Réputation et du Revenu en favorisant la Réputation en cas d'égalité entre les deux.

Tant que la règle de placement est suivies, la tuile peut être placée à n'importe quel endroit valable.

Après que Manu ait acheté une tuile, placez-la, et ajustez son Revenu et sa Réputation, les 2 tuiles restantes dans le Marché des Biens Immobiliers sont défaussées pour la partie.

Tour Suivant

4 nouvelles tuiles sont placées dans le Marché des Biens Immobiliers sur les emplacements 6\$, 4\$, 2\$ et 0\$.

Fin de Partie

Quand la tuile “1 tour de plus” apparaît, la partie se termine immédiatement (vous ne jouez pas un autre tour, mais à la place déterminez le score final avec les objectifs et la Population).

Echelle des score pour les 2 jeux en Solo:

<60: Stagiaire 60-75: CDD 76-90: Graphiste 91-105: Architecte Junior
106-120: Architecte Senior 121-135: Maître Architecte >135: PDG de Suburbia, Inc.

Notes

Les plateaux Quartier peuvent être retournés. Dans la règle on présente un développement vers le bas, ce qui est plus thématique (vous étendez votre cité vers sa banlieue). Malgré cela, si votre table ne le permet pas ou par préférence personnelle vous pouvez jouer avec le plateau Quartier sous les tuiles. Dans ce cas, les tuiles de départ sont placées de la même façon : Banlieues dans l'emplacement central, le Parc au dessus des Banlieues et l'Usine au dessus du Parc. Les joueurs peuvent orienter leur plateau différemment, cela n'a aucune incidence sur le jeu.

Les autocollants dans la boîte doivent être appliqués sur les faces avant et arrière du (grand) marqueur Premier joueur.

Les tuiles A, B, et C vierges permettent de remplacer des tuiles endommagées ou perdues et ne sont pas utilisées dans le jeu.

Remerciements

À Hans im Glück pour la permission d'utiliser les meeples de Carcassonne.

À Kevin Wilson pour m'avoir poussé à inclure les objectifs.

À Dale Yu pour ses efforts continus pour faire progresser le jeu.

À Hanno Girke et Klemens Franz de Lookout pour avoir rendu Suburbia bien plus beau.

Aux testeurs :

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 Diddley, Todd Diep, Hank Drew, Dave Eisen, Gathering of Friends Gamers, Marc Gilutin, Hanno Girke, 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.

Graphismes de Klemens Franz

Klemens Franz - né en 1979 - est diplômé du collège d'art de Graz. Après ses études il a travaillé comme assistant pour les media. Depuis 2006, il illustre des jeux pour des éditeurs variés. Il est marié et à 4 enfants (le plus récent est né sur le parking d'un McDonald durant le développement de Suburbia), 3 chats et vit dans une région volcanique du sud est de l'Autriche, près des frontières Hongroises et Slovènes.

Tuiles de Ollin Timm

Originaire de Portland, Oregon, Ollin Timm travaille comme artiste freelance tout en poursuivant ses études d'architecture à l'université d'Oregon. Passionné de jeux et de graphismes, Suburbia est son premier travail.

Développement et jeu solo 2 de Dale Yu

Dale est impliqué dans le développement depuis 2001. Ces projets précédents incluent Dominion, et la règle solo d'Agricola. Il a également aidé à créer deux extensions pour ce dernier : le X-deck et le deck Forêt Légendaire. Depuis 2010, il est rédacteur en chef du site Opinionated Gamers.

Un jeu de Ted Alspach

Tes est le créateur de plus de 40 jeux et extensions, incluant Mutant Meeples, Ultimate Werewolf, TieBreaker, Ticked Off, Perpetual-Motion Machine, Beer & Pretzels, Start Player et bien plus. Il est également l'auteur de plus de 35 livres, incluant Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples and Board 2 Pieces: Something Smells Gamey. Ted vit dans le Manoir von Alspach situé à San José, Californie, avec sa femme, son fils, sa filles, son chien, son chat et 2 chatons, lesquels ont à maintes reprises provoqué la chute des prototypes de Suburbia durant le développement du jeu.

Traduction Française: Farid Ben Salem

Suburbia is ©2012 Ted Alspach and Bézier* Games, all rights reserved.