

Contenuto

Suburbia



Suburbia Inc.



Suburbia 5 Star



Suburbia Con Tiles



Suburbia Essen Tiles



Suburbia Collector's Edition



Suburbia Nightlife



Setup del Gioco



1

Mischia 3 pile di tessere a faccia in giù, ogni pila con una lettera sul dorso (A, B e C). .
Se giochi con delle espansioni, scambia un pari numero di tessere da ogni pila del set base con tessere delle espansioni. Poi, prendi per ogni pila il seguente numero di tessere:

	A	B	C
5 Players	28	25	27
4 Players	22	20	24
3 Players	18	15	18
1 or 2 Players	14	12	12



2

Piazza la plancia Mercato nella sua sede sull'espositore Mercato. Usa il lato 1-4 giocatori o il lato 5 giocatori secondo il numero di giocatori. Prendi 7 Tessere A (8 per 5 giocatori) dalla pila creata e piazzale a faccia in su sul percorso tessere nell'espositore Mercato, creando il Mercato Immobiliare.



3

Aggiungi la tessera Ultimo Round alla pila C nel seguente modo: prendi metà delle tessere della pila C (13 per 5 giocatori) e mischiale con la tessera Ultimo Round, piazzandole poi sulla cima della pila delle altre tessere C. Poi prendi altre 5 tessere C (che non erano state incluse nella pila C che avevi creato) e piazzale a faccia in giù sulla cima della pila C.



4 (optional)

Tessere Bonus e Sfida

Raduna le tessere Bonus e Sfida che vuoi includere da alcune o tutte le espansioni. Mischiale a faccia in giù. Scegli casualmente una tessera Bonus e una tessera Sfida. Piazzale a faccia in su sull'espositore Mercato. Rimetti nella scatola le tessere Bonus e Sfida inutilizzate. Piazza la tessera speciale rossa Assegna Bonus sulla cima della pila A e la tessera speciale rossa Assegna Sfida sulla cima della pila B.

5

Piazza le tre pile una sull'altra, con la pila A alla base, poi la pila B, poi la pila C, sull'espositore Mercato, poi sistema con cura la Torre Tessere sopra l'intera pila di tessere. La tabella in basso a destra (che è anche sulla plancia Mercato) mostra come dovrebbe essere impostato il tutto secondo il numero di giocatori.

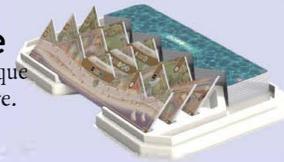


	1	2	3	4	5
C	5	5	5	5	5
C+1MR	6	6	12	13	13
C	6	9	12	14	14
SCORE CHALLENGE	1	1	1	1	1
SCORE BONUS	12	15	20	25	25
A	7	11	15	20	20
A	7	7	7	7	8

6 (optional)

Tessere Confine

Riunisci i Confini da qualunque espansione che vuoi includere. Mischiali a faccia in giù. Sceglينه casualmente 3 da piazzare negli alloggiamenti del coperchio Confini. Piazza gli altri Confini dietro a questi a faccia in giù.



7

Piazza quattro (o cinque per 5 giocatori) tessere Heavy Factory, Community Park e Distretti a faccia in su nell'banco Risorse. Piazza il denaro negli scomparti dell'banco.



8

Raduna gli obiettivi dal gioco base e aggiungi qualunque obiettivo espansione che vuoi includere. Mischia gli obiettivi a faccia in giù. Scegli casualmente un obiettivo per giocatore e piazzali a faccia in su sul coperchio Obiettivi. Tieni i restanti a portata di mano per il Setup Giocatore.



Setup Giocatore

1

Scegli casualmente un giocatore iniziale e dagli il contrassegno Giocatore Iniziale. Se stai giocando con l'espansione 5 Stelle, consulta il riquadro "Setup Giocatore per Suburbia 5 Stelle" per determinare il giocatore iniziale.



2

Per ogni giocatore: raccogli 15\$ in monete, 2 obiettivi a caso a faccia in giù, una plancia Distretto, 3 segnalini Investimento e tutti i componenti in legno dello stesso colore, e piazzali davanti a te.



3

Sulla tua plancia Distretto, posiziona il tuo cilindro Entrate sullo spazio Entrate ● e il tuo cubo Reputazione sullo spazio Reputazione.



4

Piazza una tessera Suburbs nello spazio centrale della tua plancia Distretto, poi una tessera Community Park accanto ad essa e ed una tessera Heavy Factory accanto alla tessera Community Park, come mostrato qui.



Se giochi con la faccia opposta della plancia Distretto, piazza la Suburbs nello spazio centrale contro la plancia Distretto, poi il Community Park direttamente al di sopra della tessera Suburbs, poi la tessera Heavy Factory direttamente al di sopra della tessera Community Park

Setup giocatore per Suburbia 5 Stelle

Volta la plancia Popolazione così che sia visibile il lato "5 Stelle". Prendi i token Stella di ogni giocatore, mischiali e impilali tutti insieme sullo spazio più a sinistra del tracciato Stella. Il giocatore iniziale è quello il cui token Stella è sulla cima e l'ultimo giocatore è quello il cui token Stella è più in basso.



Poi, distribuisce le tessere Ordine di Turno secondo l'ordine di gioco. Per esempio, in una partita a 3 giocatori, distribuisce le tessere di 1°, 2° e 3° Ordine di Turno ai giocatori le cui stelle sono rispettivamente in cima, in mezzo e in fondo alla pila



5

Posiziona la plancia Popolazione dove tutti la possono vedere e piazza il tuo meeple Popolazione sulla casella 2. Se stai giocando con l'espansione 5 Stelle, vedi il riquadro Setup Giocatore per Suburbia 5 Stelle.



6

Guarda i tuoi due obiettivi a faccia in giù. Tienine uno e rimetti l'altro nella scatola. Non mostrare nessuno dei due ad altri. Quello che tieni è il tuo obiettivo privato



KEEP

SCATOLA 3

Progetta, costruisci e fai sviluppare una piccola città in una grande metropoli. Usa tessere edificio per aggiungere aree residenziali, commerciali, civiche ed industriali, oltre a speciali punti di interesse che danno benefici e traggono vantaggio dalle risorse dei distretti vicini. Il tuo obiettivo è far prosperare il tuo distretto e terminare con una popolazione superiore a quella dei tuoi avversari

Tipi di Tessere



Flusso di Gioco

Nel tuo turno, esegui nell'ordine le seguenti 4 azioni:

1. Piazza una tessera edificio o un contrassegno Investimento nel tuo distretto.
2. Incassa o paga denaro (sulla base delle tue Entrate).
3. Imposta la Popolazione sulla plancia Popolazione (sulla base della tua Reputazione).
4. Aggiungi una nuova tessera al Mercato Immobiliare.

1. Piazza una tessera Edificio o un contrassegno Investimento

Devi scegliere una fra 4 opzioni: a) prendere una tessera dal Mercato Immobiliare, b) prendere una tessera base dal banco Risorse, c) prendere una tessera da usare come Lago, o d) piazzare un contrassegno Investimento.

a) Prendere una tessera dal Mercato Immobiliare

Quando prendi una tessera dal Mercato Immobiliare, paga (se c'è) il costo mostrato al di sopra della tessera sul Mercato Immobiliare, più il costo sulla tessera stessa, al banco Risorse. Poi piazza la tessera acquistata adiacente ad una delle tue tessere. Quando lo fai, imposta le cose seguendo le indicazioni nella descrizione della tessera piazzata, così come di qualunque altra tessera che ne viene influenzata (vedere l'Ordine di Risoluzione degli Effetti Tessera a pag.6). Prima di piazzare la tessera, devi essere in grado di pagarne il costo pieno (cioè, non puoi usare denaro che ricevi dal piazzamento della tessera per il suo pagamento iniziale)

L'effetto di una tessera può essere attivato dopo che è stata piazzata. Per esempio, piazzare una nuova tessera Commerciale accanto ad un Community Park esistente produce un +1 Reputazione ogni volta che accade, anche più avanti nel gioco.

Entrate e Reputazione non possono mai scendere sotto -5 o salire oltre 15



Dakota vuole un Edificio Uffici. La tessera costa \$9 e fornisce +1 Entrata al piazzamento e +1 Entrata per ogni tessera Commerciale adiacente. Si trova sullo spazio +\$2 del Mercato Immobiliare.

Dakota paga \$11 al banco Risorse, e piazza l'Edificio Uffici vicino alla sua Heavy Factory e al suo Community Park, che fornisce un bonus +1 Reputazione per ogni tessera Industriale, Commerciale o Residenziale adiacente

Dakota sposta il suo cilindro Entrate in su di uno spazio (+1 Entrata per effetto immediato dell'Edificio Uffici), poi sposta il suo cubo Reputazione in su di uno spazio (L'effetto condizionale del Community Park è +1 Reputazione per ogni tessera Commerciale adiacente)

b) Prendere una tessera Base

Puoi prendere qualunque tessera base disponibile: Suburbs, Community Park o Heavy Factory. Se lo fai, paga il costo sulla tessera. Piazza questa tessera nello stesso modo in cui lo avresti fatto se fosse stata comprata al Mercato Immobiliare. Queste tessere sono in quantità limitata e durante il gioco, possono esaurirsi. Quando una tessera è terminata, non la puoi più comprare.

Dopo aver piazzato una tessera base, devi prendere una qualunque tessera dal Mercato Immobiliare, pagare (se c'è) solo il costo stampato al di sopra della tessera e scartarla.



Toni nel suo turno prende una Suburbs e la piazza. Poi deve scartare una tessera dal Mercato Immobiliare. Potrebbe rimuovere gratis la Mobile Home Community o il Waterfront Realty, ma non vuole che Gage, che è il prossimo di turno, ottenga la tessera Fancy Restaurant, così paga \$4 al banco Risorse e scarta il Fancy Restaurant.

c) Prendere una tessera da usare come Lago

Quando prendi una tessera da usare come Lago, devi scegliere una tessera dal Mercato Immobiliare. Paga solo il costo stampato sul Mercato Immobiliare, non quello sulla tessera. Piazza a faccia in giù questa tessera adiacente a una o più delle tue tessere (che possono essere a faccia in su o in giù), e così facendo, guadagni \$2 per ogni tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale adiacente. Se piazzhi un'altra tessera Industriale, Civica, Residenziale o Commerciale accanto a un Lago, guadagni \$2 dal banco Risorse. Quando piazzhi un altro Lago accanto ad uno esistente, non guadagni \$2 per l'adiacenza all'altro Lago (o Laghi).

d) Piazzare un segnalino Investimento

Puoi piazzare un segnalino Investimento su qualunque tua tessera (compreso un Lago) che non abbia già su di sé un segnalino Investimento. Se lo fai, paga di nuovo il costo della tessera scelta e posiziona un segnalino Investimento sull'angolo superiore sinistro della tessera. Ricorda, quando piazzhi un segnalino Investimento, non piazzhi una tessera.

Un segnalino Investimento raddoppia l'effetto della tessera su cui si trova. Per esempio, un segnalino Investimento piazzato su un Community Park, produce -1 Entrate e +1 Reputazione per ogni tessera Industriale, Commerciale o Residenziale adiacente.

Il piazzamento di un segnalino Investimento non attiva gli effetti condizionali di altre tessere. Per esempio, piazzare un segnalino Investimento su un Community Park che è adiacente ad una Heavy Factory, non attiva nuovamente il -1 Reputazione dell'Heavy Factory. Un segnalino Investimento non fa contare la tessera su cui si trova come se fossero due tessere.

Gli effetti di un segnalino Investimento rimangono validi per il resto del gioco, quindi riguardo all'esempio sopra, se viene piazzata una tessera Industriale, Commerciale o Residenziale adiacente al Community Park su cui è già presente un segnalino Investimento, otterrai +1 Reputazione due volte, per un totale di +2 Reputazione.

Dopo aver piazzato un segnalino Investimento, devi prendere una qualunque tessera dal Mercato Immobiliare, pagare (se c'è) solo il costo stampato al di sopra della tessera e scartarla.



Gage vuole piazzare un segnalino Investimento su una tessera. Le sue 3 opzioni migliori sono:
 (1) la tessera Lago "A", che costa \$0 e dà a Gage \$10 (\$2 per ognuna delle 5 tessere adiacenti),
 (2) il Parcheggio, che costa \$12 e permette a Gage di spostare il suo cilindro Entrate 3 spazi a destra (+1 Entrata per il Parcheggio stesso, +1 Entrata per il Community Park adiacente, e +1 Entrata per l'Edificio Uffici adiacente, oppure (3) il Community Park, che costa \$4 e riduce l'Entrata di Gage di 1 ma gli permette di spostare il suo cilindro Reputazione 3 spazi a destra (+1 Reputazione per la Suburbs adiacente, +1 Reputazione per l'Heavy Factory adiacente e +1 Reputazione per il Parcheggio adiacente).

2. Incassare o Pagare denaro (sulla base delle Entrate)

Se il tuo cilindro delle Entrate è su un numero positivo, prendi quella quantità di denaro dal hanco Risorse. Se il tuo cilindro delle Entrate è su un numero negativo, paga immediatamente quella quantità al hanco Risorse. Se non hai abbastanza denaro, paga quello che puoi e sposta indietro il tuo meeple Popolazione di uno spazio per ogni \$1 che ancora devi. Un giocatore non può avere una Popolazione minore di 0, quindi se il tuo meeple Popolazione è sullo 0 e devi ancora del denaro, non succede nulla.

3. Impostare la Popolazione (sulla base della Reputazione)

Se il tuo cilindro Reputazione è su un numero positivo, aumenta la tua Popolazione di quella quantità. Se il tuo cilindro Reputazione è su un numero negativo, diminuisci la tua Popolazione di quella quantità. Se il tuo meeple Popolazione è a 0, ma devi ancora rendere conto di Reputazione negativa, paga \$1 al hanco Risorse per ogni punto rimanente. Se finisci il denaro, non succede nulla.

Man mano che il tuo distretto cresce, mantenerlo costerà di più ed il suo fascino di "cittadina" diminuirà. Questo viene rappresentato dai tetti rossi sul tracciato Popolazione. Quando il tuo meeple Popolazione incrocia un tetto rosso, riduci di 1 sia le tue Entrate che la Reputazione (uno spazio a sinistra) per ogni tetto rosso che superi. Se la tua Popolazione scende al di sotto di un tetto rosso, aumenta di 1 le tue Entrate e la Reputazione (1 spazio a destra).

Quando piazzati una tessera, a volte farai diverse variazioni. Quando imposti la Popolazione per aver superato un tetto rosso, diminuisci immediatamente le tue Entrate e la Reputazione, anche se non hai ancora terminato tutte le altre variazioni.

Se un calo delle Entrate o della Reputazione portasse uno o entrambi ad essere meno di -5, il cilindro Entrate o il cilindro Reputazione rimangono a -5.

4. Aggiungere una nuova tessera al Mercato Immobiliare

Fai scorrere verso destra le tessere rimanenti sul Mercato Immobiliare per colmare il vuoto della tessera rimossa (ci sarà sempre una tessera rimossa nel turno di ogni giocatore). Poi prendi una nuova tessera dalla base della Torre Tessere, piazzandola a faccia in su all'estrema sinistra del Mercato Immobiliare.

Progressione Tessere

Mentre il gioco continua, infine le tessere della pila A finiranno e dalla Torre Tessere usciranno tessere B. Quando finiranno le tessere B, dalla Torre Tessere inizieranno ad uscire tessere C. Da qualche parte nella seconda metà della pila C c'è la tessera Ultimo Round, che indica che il gioco finirà presto (vedere Fine del Gioco).

Se giochi con le tessere Bonus e Sfida, la tessera Bonus apparirà appena la pila A sarà esaurita e la tessera Sfida appena la pila B sarà esaurita.

Fine del Gioco

Quando si estrae la tessera Ultimo Round, scartala e concludi il round attuale (pesca un'altra tessera per sostituire la tessera Ultimo Round). Poi ognuno gioca ancora un round completo, a partire dal giocatore iniziale. Tutti i giocatori hanno nel gioco lo stesso numero di turni.

Punteggio Finale

Dopo che l'ultimo giocatore ha finito il proprio turno, inizia il punteggio finale. Ci sono due sezioni di punteggio finale: obiettivi e conversione del denaro in Popolazione. Calcola sempre gli obiettivi per primi.

Ignora i Tetti Rossi nel Punteggio Finale

Alla fine del gioco, i bonus Popolazione per il raggiungimento di obiettivi e la conversione di denaro in Popolazione non attivano l'effetto dei tetti rossi su Entrate e Reputazione.

Assegnazione Obiettivi

Il bonus Popolazione per ogni obiettivo pubblico è assegnato al singolo giocatore che consegue quell'obiettivo. Se due o più giocatori sono in parità per un obiettivo, nessuno ottiene il bonus Popolazione di quell'obiettivo.

Poi, in ordine di turno, si rivelano gli obiettivi privati di ogni giocatore. Se un giocatore ha individualmente conseguito il suo obiettivo privato (senza pareggiare con un altro giocatore), ottiene il bonus Popolazione di quell'obiettivo. Solo il possessore di una tessera obiettivo privato può ottenere il bonus Popolazione di quell'obiettivo.

Le tessere Obiettivo possono essere pubbliche (piazzate sul coperchio Obiettivi e con tutti in competizione per queste) o private (tenute da un singolo giocatore all'inizio del gioco, e che solo lui può ottenere). In entrambi i casi, i punti sono calcolati a fine partita e solo dal giocatore che ha conseguito da solo l'obiettivo (in caso di parità, quel bonus Popolazione non sarà assegnato). Per gli obiettivi privati, solo il possessore dell'obiettivo può ottenere il bonus Popolazione di fine partita.



In caso di obiettivi tessera, questi si riferiscono sempre a tessere piazzate nel distretto di ciascun giocatore. Lo stesso vale per l'obiettivo Employer (il minor numero di segnalini Investimento); solo i segnalini Investimento giocati nel distretto del giocatore contano per l'obiettivo.

Quando si assegna un bonus Popolazione, i tetti rossi non modificano le Entrate o la Reputazione di un giocatore.

I giocatori conseguono gli obiettivi prima di scambiare denaro per Popolazione (\$5 per 1 Popolazione). Questo garantisce che i vincitori degli obiettivi Billionaire (Massimo denaro in mano) e Spendthrift (Spendaccione) (Minimo denaro in mano) siano determinati prima che il denaro venga scambiato per Popolazione.

Convertire Denaro in Popolazione

Converti il tuo denaro restituendolo al hanco Risorse. Ottieni 1 Popolazione ogni \$5 che restituisce al hanco Risorse, arrotondati per difetto (conserva il denaro avanzato per eventuali spareggi di terzo livello).

Vittoria e Spareggi

Il giocatore con la Popolazione più alta sulla plancia Popolazione vince!

In caso di parità, vince il giocatore che tra quelli in pareggio ha la Reputazione più alta. In caso di ulteriore parità, vince il giocatore che tra quelli in parità ha le Entrate più alte. Se i giocatori sono ancora pari, vince il giocatore a cui è rimasto più denaro (non includendo il denaro convertito in Popolazione).

In caso di ulteriore parità (a quel punto i giocatori in parità si sono probabilmente divertiti in maniera incredibile), tutti i giocatori in parità giocano un'altra partita a Suburbia per determinare il vincitore della prima.

Tessere Edificio

Ogni tessera Edificio che piazzati influisce in qualche modo sulla tua città. Generalmente le tessere ricadono in una fra quattro categorie: Residenziale, Industriale, Commerciale e Civica. La maggior parte delle tessere danno bonus o penalità a Entrate, Reputazione o Popolazione, ed alcune ti danno abilità speciali.

Le tessere devono sempre essere piazzate in modo che almeno un lato sia adiacente ad un'altra tessera (a faccia in su o a faccia in giù). Le tessere si possono piazzare in modo che siano intorno (ma non sopra) la plancia Distretto o altre tessere.

Costo Tessera: \$9 + il totale stampato sul Mercato Immobiliare al di sopra di dove è esposta questa Tessera

Tipo Tessera: Questa è una tessera Commerciale

Effetto Immediato: Sposta il tuo cilindro Entrate di 3 spazi a destra

Icona Interattiva: Questa tessera interagisce con altre tessere che hanno l'icona di un Ristorante

Tile Name

Effetto condizionale: sposta il tuo cilindro Entrate di uno spazio a sinistra per ogni altra tessera Ristorante costruita dopo questa

Terminologia Tessere

/ (tra icone): L'effetto si applica a qualunque tessera con una qualsiasi di queste icone.

Per tutti gli altri distretti: Si riferisce a tessere in qualunque distretto tranne il tuo.

per ogni adiacente: Queste tessere richiedono di contare il numero di tessere dello stesso tipo direttamente accanto alla tessera, dove un bordo diritto della tessera tocca un bordo diritto di un'altra.

per ognuna del tuo: Si riferisce a tessere piazzate solo nel tuo distretto (e in alcuni casi anche la tessera stessa se è del tipo specificato). Per esempio, una High School dà al suo possessore 3 Popolazione per ogni tessera Residenziale nel distretto del possessore.

per ogni: Si riferisce a tutte le tessere in tutti i distretti, incluso il tuo e inclusa la tessera stessa (se soddisfa i criteri).

\$: Mostrato nell'angolo sinistro, è il costo della tessera. Mostrato da altre parti, prenderai \$ dal banco Risorse (o nei casi in cui è in rosso, ne rimetterai nel banco Risorse). Per tutte le tessere dove prendi denaro dal banco Risorse, guadagni quel denaro sia quando piazzati la tessera, sia quando in seguito vengono piazzate tessere prestabilite.

○ ○: Aumenta (nero) o diminuisce (rosso) le tue Entrate sulla tua plancia Distretto della quantità mostrata.

■ ■: Aumenta (nero) o diminuisce (rosso) la tua Reputazione sulla plancia Distretto della quantità mostrata.

★ ★: Aumenta (nero) o diminuisce (rosso) la tua Popolazione sul tracciato Popolazione della quantità mostrata.

Sfruttare Tessere che ti danno \$

Se piazzati la tessera Homeowner's Association al primissimo turno di una partita a 4 giocatori, pagherai \$6 per piazzare la tessera, e poi prenderai istantaneamente \$10 dal banco Risorse (perché ci sono 5 tessere Residenziali in gioco in quel momento: 4 Periferie e 1 Homeowner's Association). Da quel punto in avanti, quando chiunque piazza una tessera Residenziale (te incluso), prendi \$2.



Ordine di Risoluzione degli Effetti Tessera

Usa il seguente ordine per risolvere gli effetti delle tessere:

1. Paga il costo della tessera mostrato nel suo angolo superiore sinistro (ed eventuali ulteriori costi mostrati nel Mercato Immobiliare).
2. Imposta secondo l'effetto immediato nell'angolo superiore destro della tessera.
3. Imposta secondo l'effetto condizionale alla base della tessera.
4. Imposta secondo l'effetto condizionale su eventuali tessere adiacenti.
5. Imposta secondo l'effetto condizionale su eventuali tessere non adiacenti nel tuo distretto.
6. Verifica con gli altri giocatori se devi fare correzioni dovute a qualche loro tessera.
7. Verifica con gli altri giocatori se i loro distretti sono influenzati dalla tessera che hai giocato.

Gli effetti delle tessere si possono sommare e i giocatori possono avere più di una tessera con lo stesso nome. Per esempio, avere 2 Fast Food Restaurants in un singolo distretto è ammesso.

Tessere Icona Interattiva

Alcune tessere hanno un effetto condizionale che viene attivato da una specifica icona sul bordo destro di un'altra tessera. Per esempio, il Business Supply Store guadagna +1 Entrate per ogni tessera con sopra una icona Ufficio (una piccola valigetta). Le icone sono:

- 🍴 Restaurant
- ✈️ Airport
- 🏢 Office
- 🎒 School
- 🏙️ Skyscraper
- 🚗 Car Dealership
- 🏠 Suburbia Inc.
- ★ Suburbia 5 Star
- 🌟 Gold Star
- 🍷 Essen
- 🕒 Con
- 🌃 Nightlife
- 👑 Collector's Edition

Come funzionano i Ristoranti

Il Fast Food Restaurant è una tessera Commerciale con l'icona Ristorante sull'angolo destro. Il Fancy Restaurant, comunque, ha un effetto condizionale che riduce di -1 le Entrate al possessore per ogni Ristorante piazzato dopo di esso e posizionato nel distretto di un qualunque altro giocatore. La Farm e la Slaughterhouse aumentano di 1 le Entrate del loro possessore per ogni Ristorante nel distretto di chiunque.

Ecco un esempio di come funziona questo nel primo round:

Fil compra una Farm e la piazza accanto ai suoi Community Park ed Heavy Factory. La sua Reputazione rimane la stessa (-1 Reputazione per aver piazzato la Farm ma +1 Reputazione perché è vicina a un Community Park).



Poi, Augusto compra un Fancy Restaurant e lo piazza accanto ai suoi Community Park ed Heavy Factory. Questo aumenta le sue Entrate di 3 e la sua Reputazione di 1. Quando Augusto

piazza il suo Fancy Restaurant! Fil aumenta le sue Entrate di 1 (anche se Augusto ha piazzato il Fancy Restaurant nel suo distretto al suo turno)

Infine: Clara piazza un Fast Food Restaurant accanto ai suoi Suburbs e Community Park, aumentando le sue Entrate di 1, la sua Popolazione di 3 e la sua Reputazione di 1. Fil aumenta le sue Entrate di 1 per la sua Farm. Augusto riduce le sue Entrate di -1 perché un altro Ristorante è stato piazzato dopo il Fancy Restaurant



Partita in Solitario #1: L'Architetto Solitario

Goditi tutta la sfida di una partita multiplayer in meno di 30 minuti! Il flusso di gioco è come nella partita a 2, ma ti serve una sola plancia distretto. Gli altri cambiamenti sono descritti qui in basso.

Setup

Usa il setup delle pile di tessere per 2 giocatori prima di sistemarle nella Torre Tessere, ma non piazzare o distribuire obiettivi.

Al Tuo Turno

Superare un tetto rosso risulta in -2 Entrate e -2 Reputazione.

Prima della quarta azione nel tuo turno (aggiungere una nuova tessera al Mercato Immobiliare), rimuovi un'altra tessera dal Mercato Immobiliare, secondo le stesse regole come per il piazzamento di un segnalino Investimento o una tessera base. Poi aggiungi due tessere all'estremità sinistra del Mercato Immobiliare.

Confronta il tuo punteggio finale con la scala traguardi a destra per determinare quanto sei salito in alto.

Per la partita in solitario #2: Dale il Bot, perché il tuo punteggio sia valido, devi anche battere Dale.

Giocare con le tessere delle espansioni può rendere la vittoria (e la salita sulla scala dei traguardi) ancora più difficile.

Gioca con una serie totalmente casuale di tessere normali ed espansione per la sfida definitiva!

136	→	∞	CEO of Suburbia Inc.
121	→	135	Principal Architect
106	→	120	Architectural Engineer
91	→	105	Architectural Designer
76	→	90	Draftsman
60	→	75	Subcontractor
1	→	59	Junior Intern



Partita in Solitario #2: Dale il Bot

In questa partita in solitario, giocherai contro Dale il Bot, che non ha emozioni. Inizii sempre per primo ad ogni round (Dale non obietta perché non ha altri amici).

Setup

Il setup è lo stesso di una partita a 2, con le seguenti eccezioni:

- 1) Ogni pila (A, B e C) dovrebbe avere 25 tessere.
- 2) Piazza 4 tessere dalla pila A a faccia in su lungo il bordo inferiore del Mercato Immobiliare, sotto gli spazi \$6, \$4, \$2 e lo spazio \$0 più a sinistra. Durante il gioco, userai solo questi spazi del Mercato Immobiliare.
- 3) Mischia la tessera Ultimo Round con 12 tessere della pila C e piazza queste tessere a faccia in giù sulla cima della pila C.
- 4) Piazza le tessere sull'espositore Mercato a faccia in giù (A, poi B, poi C in alto) e metti sopra queste la Torre Tessere.
- 5) Mischia gli obiettivi a faccia in giù e piazza 3 obiettivi a faccia in su sugli spazi obiettivo del coperchio Obiettivi. Se riveli un obiettivo con un Lago o un segnalino Investimento, scartalo e sostituisilo con un'altra tessera.

Al Tuo Turno

Esegui il turno normalmente, seguendo le solite regole. Le 3 tessere non comprate vengono lasciate nel Mercato Immobiliare (non le spostare).

Il Turno di Dale

Dale non è molto furbo, ma ha alcuni vantaggi. Gioca seguendo queste regole:

Dale sceglie sempre tessere Stella piuttosto che le non-Stella, a meno che non sia avanti sul tracciato Stella di almeno 3 Stelle (in tal caso, sceglie tessere basate sui criteri evidenziati sotto).

Dale compra la più costosa tessera disponibile (sulla base del prezzo della tessera più l'incremento del Mercato Immobiliare), ma la paga solo \$3. Nel caso di due o più tessere con gli stessi costi, compra quella più a sinistra.

Dale non compra mai una tessera base, non crea mai un Lago, non gioca mai un segnalino Investimento non compra mai un Redevelopment Planner, non compra mai Confini e non compra mai una qualsiasi tessera che abbia un effetto Popolazione negativo (rosso).

Dale accetta sempre Bonus e Sfide, a prescindere che ne soddisfi o meno i requisiti.

Piazza la tessera acquistata nel miglior punto possibile (dopo aver tenuto conto di tutte le interazioni tra tessere), secondo la seguente regola: aumentare al massimo Reputazione ed Entrate insieme (favorendo la Reputazione in caso di parità).

A condizione che la regola di piazzamento indicata sopra sia rispettata, la tessera può essere piazzata in qualunque spazio valido.

Dopo che Dale ha acquistato una tessera, la piazza, corregge le sue Entrate e Reputazione, scarta le due tessere rimanenti nel Mercato Immobiliare.

Round successivo

Piazza 4 nuove tessere sul Mercato Immobiliare sugli spazi \$6, \$4, \$2 e lo spazio \$0 più a sinistra.

Fine Partita

Quando appare la tessera Ultimo Round, il gioco termina immediatamente. Non inizi un altro turno. Vai direttamente al calcolo degli obiettivi e la conversione del denaro in Popolazione.

Suburbia Inc.

Definisci confini unici che ti danno benefici extra. Costruisci più di una decina di nuovi potenti edifici per ottimizzare Entrate e Reputazione. Trai vantaggio da nuovi Bonus e Sfide (per dare slancio alle tue Entrate e Reputazione) raggiungendo obiettivi di metà partita.

Componenti Espansione

Suburbia Inc. include 4 diversi componenti espansione:

- Tessere Confine
- Nuove Tessere edificio
- Nuovi Obiettivi
- Bonus e Sfide

Puoi mischiare qualunque combinazione di questi componenti con il gioco base, come indicato sotto. Comunque, se decidi di non giocare con i Confini, toglì il bonus Confine, la sfida Confine, la tessera Checkpoint e gli obiettivi European e Guard, visto che tutti questi sono specifici dei Confini (C'è su tutti una icona Confine, in modo che siano facili da trovare)

Su tutte le componenti di *Suburbia Inc.* c'è l'icona di una cravatta bianca.

Tessere Confine

I Confini sono tessere speciali che definiscono il bordo di un distretto. Dopo aver piazzato una tessera Confine, volta sul coperchio Confini la tessera Confine a faccia in giù più in alto e piazzala nello scomparto vuoto, così che siano disponibili 3 tessere Confine da prendere (a meno che non esaurisci la pila a faccia in giù, momento dal quale saranno disponibili meno tessere Confine).

Durante la tua prima azione in un turno, puoi prendere una tessera Confine invece di una delle altre opzioni. Quando prendi una tessera Confine, paga il costo stampa sull'angolo sinistro della tessera. Poi piazza uno degli spazi ad angolo della tessera Confine adiacente ad almeno una tessera esagonale del tuo distretto. Poi, segui le regole dell'Ordine di Risoluzione degli Effetti Tessera (pag.6) a partire dal passo 2.

Considera una tessera Confine perlopiù come una qualunque altra tessera del tuo distretto. Piazza tessere Edificio solo negli spazi adatti. Una tessera Confine deve essere adiacente a una tessera Edificio e non può essere adiacente a un'altra tessera Confine. Le tessere Confine non possono sovrapporsi a un'altra tessera o alla tua plancia Distretto.

I Confini NON sono una delle quattro categorie principali (Commerciale, Residenziale, Industriale o Civico), quindi non guadagni \$2 quando una viene piazzata accanto a un Lago.

Come per le tessere base, se piazzhi un Confine nel tuo turno, devi scartare una tessera dal Mercato Immobiliare alla fine di quel turno. Paga solo il costo al di sopra della tessera scartata sul Mercato Immobiliare, non il prezzo sulla tessera che scarti.

Puoi piazzare un segnalino Investimento su un Confine nello stesso modo in cui sono piazzati su altre tessere: paga nuovamente il costo della tessera Confine e raddoppia gli effetti di quella tessera Confine. Le tessere Edificio sono considerate adiacenti alle tessere Confine solo nei 4 spazi ad angolo lungo il bordo superiore del confine.

Puoi prendere una tessera Confine disponibile a piazzarla nel tuo distretto a faccia in giù per creare una tessera Confine Lago, con le stesse restrizioni di una tessera Lago. Le tessere Confine sono considerate tessere Lago per tutti gli obiettivi e gli effetti tessera. Non puoi piazzare una tessera Confine Lago adiacente ad una qualunque tessera Confine. Le tessere Confine Lago non sono considerate Confini per i fini della tessera Checkpoint, le tessere Bonus/Sfida Confine e gli obiettivi Guard ed European.

Nuove Tessere Edificio

Suburbia Inc. ha 12 nuove ed uniche tessere Edificio. Consulta il libro Riferimento Tessere quando usi queste tessere.

Nuovi Obiettivi

Mischia i nuovi obiettivi con gli esistenti prima di mescolare il tutto. Gli obiettivi Guard ed European fanno riferimento rispettivamente al maggiore e al minore numero di tessere Confine nel distretto di un giocatore. L'obiettivo Milton è per il giocatore con più icone Ufficio. Gli obiettivi Settler e Nomad sono per il giocatore con rispettivamente il maggiore e il minore numero totale di tutte le tessere a faccia in su Commerciali, Residenziali, Industriali e Civiche nel suo distretto.

Bonus e Sfide

Bonus e Sfide offrono traguardi di metà partita ai giocatori che soddisfano certi requisiti. A differenza degli obiettivi, i bonus e le sfide possono essere conseguiti da più di un giocatore, finché i requisiti sono soddisfatti o superati.

I Bonus possono aumentare le Entrate dopo che tutte le tessere A sono uscite dalla Torre Tessere. Le Sfide possono aumentare la Reputazione dopo che tutte le tessere B sono uscite dalla Torre Tessere.

Vedere il passo 4 nel Setup di gioco (pag.2) per informazioni sull'inserimento di bonus e sfide durante la preparazione del gioco.

Quando la tessera Assegna Bonus viene estratta dalla Torre Tessere, esamina la tessera bonus a faccia in su. I giocatori che soddisfano o superano i criteri sulla tessera bonus, aumentano le loro Entrate come stabilito. Rimetti la tessera Assegna Bonus e le tessere bonus a faccia in su nella scatola, pesca una nuova tessera dalla Torre Tessere e continua a giocare.

Quando la tessera Assegna Sfida viene estratta dalla Torre Tessere, esamina la tessera sfida a faccia in su. I giocatori che soddisfano o superano i criteri sulla tessera sfida, aumentano la loro Reputazione come stabilito. Rimetti la tessera Assegna Sfida e la tessera sfida a faccia in su nella scatola, pesca una nuova tessera dalla Torre Tessere e continua a giocare.





Suburbia 5 Stelle



È il momento di iniziare a far crescere ancora più rapidamente il tuo distretto trasformandolo in una meta turistica. Costruisci punti di riferimento, monumenti e trappole per turisti per aumentare le tue reputazione ed entrate, oltre a stabilire ad ogni turno l'ordine di gioco.

Componenti Espansione

Suburbia 5 Stelle include due componenti espansione:

- Componenti quinto giocatore
- Tessere Edificio, Token, Tessere Confine, Tessera Bonus, Tessera Sfida e Obiettivo, ognuno Stella.

Puoi giocare con una o entrambe queste aggiunte al gioco base, come indicato sotto. Se non usi l'espansione *Suburbia Inc.*, rimuovi la tessera bonus, la tessera sfida e tutte le tessere Confine.

Su tutte le componenti *Suburbia 5 Stelle* c'è l'icona di una stella bianca.

5° Giocatore

Quando giochi con un quinto giocatore, segui le regole del gioco base.

Usa 5 obiettivi e piazza 5 copie di tessere Heavy Factory, Community Park e Suburbs nel banco Risorse. Usa il lato "5 giocatori" della plancia Mercato; sulla plancia Mercato "5 giocatori" ci sono 8 spazi per le tessere Mercato Immobiliare invece di 7.

Nuove Tessere Edificio

Suburbia 5 Stelle aggiunge 50 uniche tessere Edificio al gioco. Consulta il Riferimento Tessere quando usi queste tessere.



Ogni tessera A, B e C e tutte le tessere Confine con una icona Stella bianca sul bordo destro sono considerate tessere Stella. Per gli effetti condizionali che fanno riferimento alle tessere Stella, conta ogni tessera con una icona Stella.

Stelle e Tracciato Stella

Le tessere Stella introducono un nuovo tracciato per tutti i giocatori su cui competere: il tracciato Stella. Questo tracciato (che si trova sul lato "5 Stelle" della plancia Popolazione) confronta tutti i giocatori alla fine di ogni round (un round consiste in un turno per ogni giocatore).

Quando piazzhi una tessera Stella, sposta il tuo token Stella verso destra di un numero di spazi indicato dalle Stelle d'Oro sulla tessera. Piazza sempre il token che stai spostando sopra qualunque altro token su cui si ferma. Quando il tuo token Stella arriva allo spazio con "+1 Entrate" in basso, guadagni una sola volta +1 Entrate. Quando il tuo token Stella arriva allo spazio con "+1 Reputazione" in basso, guadagni una sola volta +1 Reputazione.

Quando i token Stella si avvicinano al lato destro del tracciato Stella, possono raggiungere uno spazio con delle piccole stelle d'argento al di sotto. Il numero di stelle d'argento sotto ogni spazio indica quanti token Stella possono trovarsi su quello spazio. Questo numero diminuisce fino all'ultimo spazio, su cui si può trovare un solo token Stella. Se ricevi più Stelle d'Oro degli spazi disponibili sul tracciato Stella, sposta il tuo token Stella il più a destra possibile (rispettando le regole descritte sopra).

Dopo che l'ultimo giocatore in ogni round ha giocato il suo turno, esamina il tracciato Stella per le seguenti impostazioni:

- 1) Il giocatore/i con più stelle (anche se condividono lo stesso spazio) aumenta/no la propria Popolazione di +1.
- 2) Il giocatore/i con meno stelle (anche se condividono lo stesso spazio) diminuisce/ono la propria Popolazione di -1.
- 3) Cambia l'ordine di gioco in modo che il primo giocatore sia quello con più stelle, il secondo che ne ha di più giocherà per secondo e così via (i pareggi su uno spazio si risolvono dall'alto verso il basso). Dai ai giocatori la tessera di Ordine Turno appropriata per tenere traccia di questo nuovo ordine di gioco. Alla fine della partita, la posizione sul tracciato Stella risolve i pareggi per gli obiettivi. I giocatori più in alto sul tracciato Stella vincono nei pareggi con giocatori più in basso sul tracciato Stella. I giocatori sullo stesso spazio sul tracciato Stella sono ancora in parità.

Nuovi Obiettivi

Mischia i nuovi obiettivi con gli esistenti prima di mescolare il tutto. Gli obiettivi Hermit e Tourist fanno riferimento alle tessere Stella.

Bonus e Sfida

Se giochi con bonus e sfide, aggiungi le tessere bonus e sfida 5 Stelle prima di mescolarle e sceglierne una per tipo. Queste tessere fanno riferimento al numero di tessere Stella che un giocatore ha nel suo distretto, non alla posizione del token Stella del giocatore sul tracciato Stella.

Suburbia Collector's Edition Tiles

La tua copia di Suburbia Collector's Edition contiene 5 tessere speciali Collector's Edition, ognuna associabile ad una delle plance Distretto/colori del Giocatore ricevute con il gioco.

Ne avrai nel tuo set una Rossa (Washington DC), Viola (Los Angeles), Gialla (New York), Nera (Chicago) e Blu (Orlando). Se c'è un colore giocatore che vuoi usare e che nella tua scatola non c'è, puoi averne un set completo (plancia Distretto, tessera città e componenti in legno) in qualunque colore da beziergames.com.

Aggiungi tessera Collector's Edition alla pila C prima di mischiarle, come parte del numero richiesto per quella pila. Ne puoi aggiungere alcune, tutte o nessuna, secondo le tue preferenze, a prescindere dal numero di giocatori. Se hai acquistato set di colore giocatore aggiuntivi, ne puoi anche includere più che soltanto 5.

Su tutte le tessere Suburbia Collector's Edition c'è una icona "ce" d'oro.

Tessere C (20)



+6 Reputazione quando piazzata. (1)



+2 Entrate quando piazzata, e +1 Entrate per ognuna delle tue tessere Residenziali. (1)



+3 Stelle d'Oro e +2 Entrate quando piazzata, e +3 Reputazione per ognuna delle tue Scuole. (1)



+1 Stella d'Oro e +2 Reputazione quando piazzata, e prendi \$5 dal banco Risorse per ogni Ristorante in qualsiasi distretto. (1)



+2 Stelle d'Oro, +2 Reputazione, e piazza senza costo un segnalino Investimento su una qualsiasi delle tue tessere, quando piazza questa tessera. (1)



+8 Entrate quando piazzata. (1)



+2 Entrate quando piazzata, e prendi \$5 dal banco Risorse per ogni Ristorante in qualsiasi distretto. (1)



+3 Reputazione quando piazzata, e +4 Popolazione per ognuna delle tue tessere Residenziali. (1)



+6 Popolazione per ognuna delle tue tessere Industriali. (1)



+2 Entrate quando piazzata, e +1 Entrate per ognuna delle tue tessere Industriali. (1)

PARIS



+1 **Stella d'Oro** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ognuna delle tue tessere Residenziali. (1)

TORONTO



+1 **Stella d'Oro** quando piazzata, e +1 **Entrate** per ognuna delle tue tessere Commerciali. (1)

HONG KONG



+5 **Popolazione** per ogni tessera Collector's Edition in qualunque distretto, compresa questa tessera. (1)

TAIPEI



+4 **Entrate** quando piazzata, +1 **Entrate** per ogni Skyscraper in qualunque distretto, compresa questa tessera. (1)

LONDON



+3 **Reputazione**, e puoi prendere la tessera più economica dal Mercato Immobiliare (basata sul costo della tessera e il suo costo sul Mercato Immobiliare) ed aggiungerla al tuo distretto mentre piazzata questa tessera. Se sono due o più tessere ad essere le più economiche, scegline una da piazzare. (1)

PHILADELPHIA



+3 **Reputazione** quando piazzata, e +1 **Reputazione** per ognuna delle tue tessere Civiche, inclusa questa tessera. (1)

LAS VEGAS



+10 **Popolazione** quando piazzata, e prendi \$5 dal banco Risorse per ogni Airport in qualsiasi distretto. (1)

MILAN



+2 **Reputazione** quando piazzata, e annulli tutti gli effetti negativi (rossi) avvenuti sul tuo distretto come risultati dalle tessere. Recuperi tutte le **Entrate, Popolazione e Reputazione** persi e riprendi dal banco Risorse tutti i \$ pagati a causa di effetti negativi. Inoltre, non risentirai di futuri effetti negativi (rossi) dalle tessere del tuo distretto
Per esempio, se hai Water Purification Plant e piazzati Duomo di Milano nel tuo distretto, prendi immediatamente \$2 dal banco Risorse per ogni tessera Industriale in tutti i distretti. Non devi pagare \$2 per qualunque tessera Industriale piazzata da ora in avanti
L'effetto della tessera Duomo di Milano non influisce sulle riduzioni in entrate o popolazione risultanti dal superamento di tetti rossi (1)

PRAGUE



+1 **Reputazione** quando piazzata, e puoi riscuotere obiettivi segreti che appartengono ad altri giocatori se li hai conseguiti. La St. Vitus Cathedral si può usare in combinazione con il Law Office per riscuotere un obiettivo segreto in parità (1)

Kuala Lumpur



+2 **Entrate** quando piazzata, e scegli una tessera Commerciale nel distretto di qualunque giocatore, te compreso. Voltala per creare una tessera Lago. Rimuovi tutti gli effetti che la tessera dava (**Entrate, Reputazione, Popolazione** o \$, sia positivi che negativi). Poi il giocatore prende \$ dal banco Risorse come se avesse appena piazzato una tessera Lago. (1)



Tessere Suburbia Con



Le tessere Con danno edifici usati da alcune delle più famose fiere del gioco da tavolo del mondo. Più ne hai, più ne trarrai vantaggio!

Su tutte le tessere Con c'è l'icona di un dado bianco.

Mischia le tessere Con con le tessere A, B e C prima di mescolare il tutto e conteggiare le tessere per ogni pila del gioco.



Tessere Suburbia Essen



Le tessere Essen danno edifici della zona di Essen, Germania, dove ogni ottobre si svolge l'annuale Essen Spiel. Più ne hai, più ne trarrai vantaggio, anche se hai il limite di una sola per ogni tipo nel tuo distretto.

Su tutte le tessere Essen c'è una icona Spiel bianca.

Mischia le tessere Essen con le tessere A, B e C prima di mescolare il tutto e conteggiare le tessere per ogni pila del gioco.



Suburbia Nightlife



Nightlife introduce edifici con effetti insoliti, per la maggior parte associati alle ore notturne. Alcune tessere Nightlife interagiscono in modo specifico con altre tessere Nightlife, mentre altre interagiscono con tessere del gioco base ed altre espansioni.

Su tutte le tessere Nightlife c'è l'icona di una luna bianca.

