

ПРИГОРОД ДОПОЛНЕНИЯ

Тед Олспач

Состав игры

Корпорация
«Пригород»



10 жетонов А



10 жетонов В



6 жетонов С



5 жетонов
целей



10 жетонов
бонусов



10 жетонов
достижений



12 жетонов границ

5 звёзд



15 жетонов А



18 жетонов В



17 жетонов С



3 жетона
целей



1 жетон
бонуса



1 жетон
достижения



6 жетонов границ



5 маркеров
звёзд



1 фишка населения
1 кубик репутации
1 цилиндр дохода



1 планшет
округа



3 маркера
инвестиций



2 жетона пригородов



2 жетона парков



2 жетона комбинатов



Шкала звёзд



5 жетонов
порядка хода



1 памятка

Выставочные
жетоны



2 жетона А



1 жетон В



2 жетона С

Эссенские
жетоны



2 жетона А



2 жетона В



2 жетона С

Ночная жизнь



12 жетонов А



10 жетонов В



10 жетонов С



4 жетона
целей



2 жетона
бонусов



2 жетона
достижений



2 органайзера

Подготовка к игре с дополнениями

Вы можете добавить сразу все дополнения к основной игре или по отдельности в любых сочетаниях.

Подготовка жетонов А, В и С

Добавляя новые жетоны А, В и С из дополнений, убирайте такое же количество жетонов из соответствующих стопок (А, В и С) основной игры. Затем перемешайте каждую стопку по отдельности.

Подготовка жетонов целей

Добавьте жетоны целей из используемых дополнений к целям из основной игры. Перемешайте их, выложите столько целей лицевой стороной вверх, сколько игроков участвует в партии, и раздайте 2 цели каждому игроку лицевой стороной вниз.

Жетоны границ

Возьмите жетоны границ из используемых дополнений, перемешайте лицевой стороной вниз и соберите их в одну стопку. Возьмите с верха стопки и выложите лицевой стороной вверх рядом с ней 3 границы.

Жетоны бонусов и достижений

Возьмите жетоны бонусов и достижений из используемых дополнений и по отдельности перемешайте лицевой стороной вниз. Возьмите 1 жетон бонуса и положите его лицевой стороной вверх на стопку жетонов В. Возьмите 1 жетон достижения и положите его лицевой стороной вверх на стопку жетонов С.

Подготовка шкалы звёзд

Если вы играете со шкалой звёзд из дополнения «5 звёзд», положите её лицевой стороной вверх рядом с полем рынка. Возьмите маркеры звёзд участвующих игроков. Не подглядывая, перемешайте эти маркеры и сложите стопкой друг на друга. Поместите получившуюся стопку на первое деление шкалы звёзд. Игрок, маркер которого лежит наверху стопки, становится первым игроком и получает жетон звезды «1-й». Игрок со следующим сверху маркером получает жетон звезды «2-й» и так далее.

Подготовка 5-го игрока

См. раздел «5-й игрок» в разделе «5 звёзд» на с. 3.

Корпорация «Пригород»

Установите границы, которые, помимо прочего, принесут вам дополнительные награды. Возведите десятки новых построек, чтобы оптимизировать доход и репутацию. Воспользуйтесь преимуществами жетонов бонусов и достижений (чтобы ещё больше подстегнуть доход и репутацию) — награду за них вы сможете получить прямо во время игры.

Состав дополнения

В это дополнение входят 4 типа компонентов: жетоны А, В и С, жетоны границ, жетоны целей, а также жетоны бонусов и достижений. Всё это можно использовать в различных сочетаниях с компонентами основной игры, как описано выше. Однако, решив играть без жетонов границ, уберите из игры жетоны бонуса и достижения «Границы», 2 жетона В «Пропускной пункт», а также жетоны целей «Европеец» и «Пограничник», поскольку все они связаны с границами (их легко отыскать по изображённому на них символу границы).

Все компоненты этого дополнения помечены белым символом галстука.

Жетоны границ

Границы — это особые жетоны, определяющие края ваших округов. Выложив границу в округ, тут же откройте новый жетон границы из лежащей лицевой стороной вниз стопки и положите его на место взятого, чтобы игрокам вновь стали доступны 3 границы на выбор (если только стопка не опустела; в этом случае количество доступных границ может быть меньше).

В свой ход, выполняя первое действие, вы можете выбрать 5-й вариант этого действия: **поместить границу**. Взяв жетон границы, заплатите цену, указанную в его левом верхнем углу, а затем выложите его так, чтобы он примыкал внутренней стороной (с вырезами) хотя бы к 1 шестиугольному жетону, уже находящемуся в вашем округе. Добавив границу, примените эффекты жетонов в обычном порядке, как вы делали это в основной игре (см. с. 6 правил основной игры), начав с этапа 2.

Для большинства игровых эффектов границы считаются обычными жетонами из вашего округа. Добавляйте жетоны в вырезы границ, только если они

полностью в них умещаются. Граница должна располагаться по соседству с шестиугольным жетоном и не может соседствовать с другой границей. Граница не может накладываться на другие границы, жетоны и планшет округа.

Граница **не** относится ни к одному из четырёх главных типов жетонов (коммерческие, жилые, промышленные и общественные), поэтому вы не получаете 2 \$, выложив её по соседству с озером. Как и в случае с обычными жетонами, добавив границу в округ во время своего хода, вы обязаны сбросить 1 жетон с рынка недвижимости в конце хода. Заплатите лишь цену, указанную на рынке над сбрасываемым жетоном, игнорируя цену самого жетона.

На границу можно выложить маркер инвестиции по обычным правилам: вы вновь платите цену границы и удваиваете её эффекты. Считается, что жетон находится по соседству с границей, только если он находится в одном из четырёх её вырезов.

Вы можете взять любую доступную границу и выложить её в свой округ **лицевой стороной вниз**, чтобы создать пограничное озеро. Соблюдайте все обычные ограничения, действующие на жетоны озёр. Пограничное озеро считается обычным озером для всех целей и эффектов жетонов. Вы не можете выложить пограничное озеро по соседству с каким-либо жетоном границы. Пограничные озера не считаются границами для бонуса и достижения «Границы», жетона В «Пропускной пункт», а также целей «Европеец» и «Пограничник».

Новые жетоны А, В и С

Это дополнение добавляет в игру 12 новых построек. Сверяйтесь с приложением, когда они появляются в игре. Робот Дейл (из одиночного варианта игры № 2) никогда не покупает границы и жетон «Реконструкция». Он также никогда не покупает жетоны с негативным (красным) эффектом населения.

Новые жетоны целей

Жетоны целей «Европеец» и «Пограничник» награждают игрока с наименьшим и наибольшим количеством жетонов границ, лежащих в его округе лицевой стороной вверх, соответственно. Жетон цели «Монополист» награждает игрока с наибольшим количеством офисов. Жетоны целей «Поселенец» и «Кочевник» награждают игрока с наибольшим и наименьшим суммарным количеством коммерческих, жилых, промышленных и общественных жетонов, выложенных в его округе лицевой стороной вверх, соответственно.

Жетоны бонусов и достижений

Бонусы и достижения приносят вам дополнительные награды во время игры, если вы выполняете их условия. В отличие от целей, награду бонусов и достижений могут получить сразу несколько игроков — все, кто выполняет или перевыполняет указанные условия.

Бонусы помогают повысить доход и вступают в игру, когда заканчивается стопка А. Достижения помогают повысить репутацию и вступают в игру, когда заканчивается стопка В.

Когда игроки должны добавить на рынок недвижимости первый жетон из стопки В, они проверяют, выполняется ли у них условие жетона бонуса, лежащего на стопке В лицевой стороной вверх. Те, кто выполнил или перевыполнил это условие, увеличивают доход на указанную на жетоне величину. Затем они возвращают бонус в коробку, берут верхний жетон из стопки В и продолжают партию по обычным правилам.

Когда игроки должны добавить на рынок недвижимости первый жетон из стопки С, они проверяют, выполняется ли у них условие жетона достижения, лежащего на стопке С лицевой стороной вверх. Те, кто выполнил или перевыполнил это условие, увеличивают репутацию на указанную на жетоне величину. Затем они возвращают достижение в коробку, берут верхний жетон из стопки С и продолжают партию по обычным правилам.

Робот Дейл всегда получает доход и репутацию за выполнение условий бонуса и достижения соответственно, даже если не выполняет их.



Каждый жетон А, В и С и жетоны границ помечены белым символом звезды на правом краю. Все они называются **звёздными жетонами**. Условные эффекты, связанные со звёздными жетонами, учитывают каждый жетон с белым символом звезды.

Звёзды и шкала звёзд

Помимо звёздных жетонов, игроки используют общую шкалу звёзд. На ней они сравнивают свой результат в конце каждого раунда (раунд состоит из 1 хода каждого игрока).

Выложив в округ звёздный жетон, продвиньте свой маркер звезды вправо по шкале на столько делений, сколько золотых звёзд изображено на выложенном жетоне. Если на новом делении есть другие маркеры звёзд, кладите свой маркер поверх них. Когда ваш маркер достигает деления с отметкой «+1 к доходу», одновременно увеличьте свой доход на 1. Когда ваш маркер достигает деления с отметкой «+1 к репутации», одновременно увеличьте свою репутацию на 1.

Продвигаясь к правому краю шкалы, ваш маркер может оказаться на делении с символом маленькой серебряной звезды. Число на этой звезде показывает, сколько маркеров звёзд может находиться на её делении. Оно уменьшается ближе к последнему делению шкалы, на котором может находиться только 1 маркер. Если вы получили больше звёзд, чем количество доступных делений на шкале звёзд, переместите свой маркер как можно правее, соблюдая описанные выше правила.

После хода последнего игрока в раунде проверьте шкалу звёзд и сделайте следующее:

1. Игрок или игроки с наибольшим количеством звёзд (занимающие одно деление) увеличивают своё население на 1.
2. Игрок или игроки с наименьшим количеством звёзд (занимающие одно деление) уменьшают своё население на 1.
3. Обновите порядок хода так, чтобы игрок с наибольшим количеством звёзд ходил первым, игрок со вторым по величине количеством звёзд — вторым и так далее. Если на одном делении шкалы звёзд находятся маркеры нескольких игроков, то считается, что больше звёзд у того, чей маркер выше. Распределите между собой соответствующие жетоны порядка хода, чтобы отразить новую очерёдность хода.

В конце игры положение маркеров на шкале звёзд помогает разрешать ничьи за цели — они разрешаются в пользу претендентов с большим количеством звёзд. Для претендентов, занимающих одно деление, ничья сохраняется.

Робот Дейл

Когда вы играете в одиночку против робота Дейла, он всегда предпочитает взять звёздный жетон, а не обычный, если только он уже не опережает вас на шкале звёзд хотя бы на 3 деления (в этом случае он выбирает жетон по критериям, описанным на с. 7 основной игры).



5 звёзд



Теперь ваш округ будет развиваться ещё быстрее, ведь в него вот-вот хлынут толпы туристов! Стройте достопримечательности, невероятные архитектурные объекты и места, которые придется по вкусу гостям округа, чтобы повысить свою репутацию и доход, а также делать ход раньше других в каждом раунде.

Состав дополнения

Компоненты этого дополнения можно разделить на 2 группы:

- Компоненты пятого игрока.
- Звёздные жетоны А, В и С, маркеры звёзд, жетоны порядка хода, жетоны границ, жетон бонуса, жетон достижения и жетоны целей.

Как сказано на прошлой странице, вы можете добавить к основной игре какую-то одну или обе группы этих компонентов. Если вы играете без дополнения «Корпорация „Пригород“», не используйте границы и жетоны бонуса и достижения.

Все компоненты этого дополнения помечены белым символом звезды.

Пятый игрок

Играя впятером, следуйте всем обычным правилам.

Выкладывайте 5 жетонов целей на поле рынка и добавляйте по 5 жетонов пригородов, парков и комбинатов в общий запас. Используйте сторону поля рынка, рассчитанную на 5 игроков. На ней расположены 8 ячеек рынка недвижимости вместо 7.

Новые жетоны А, В и С

Это дополнение добавляет в игру 50 новых построек. Сверяйтесь с приложением, когда они появляются в игре.

Новые жетоны целей

Жетоны целей «Затворник» и «Турист» связаны с количеством звёздных жетонов.

Жетоны бонуса и испытания

Эти жетоны связаны с количеством звёздных жетонов в округе игрока (не с положением его маркера звёзд на шкале звёзд).

Выставочные жетоны

На выставочных жетонах А, В и С изображены помещения, в которых проходят одни из самых популярных мировых выставок настольных игр. Чем больше у вас будет таких жетонов, тем бóльшую выгоду вы получите.

Все компоненты этого дополнения помечены белым символом кубика.

Эссенские жетоны

На эссенских жетонах А, В и С изображены постройки из немецкого города Эссена, где каждый октябрь проходит выставка настольных игр Essen Spiel. Чем больше у вас будет таких жетонов, тем бóльшую выгоду вы получите, однако в одном округе может находиться лишь 1 жетон каждого типа.

Все компоненты этого дополнения помечены белым символом выставки Spiel.



Ночная жизнь



Большинство жетонов из этого дополнения связано с ночным времяпровождением и обладает необычными эффектами. Все они называются ночными жетонами. Одни из них взаимодействуют с другими жетонами из «Ночной жизни», прочие — с жетонами из основной игры и прошлых дополнений.

Все компоненты этого дополнения помечены белым символом луны.



Генеральный директор: Тед Олспач.

Исполнительный директор: Тони Олспач.

Разработка цифровой версии игры: Джеремайя Маер и Кейт Кубарек.

Обеспечение контроля качества: Брайон Куик и Натан Маккиан.

Управление лицензированием и разработкой программ: Джефф Куик.

Управление маркетингом: Элли Голд.

Управление социальными сетями: Линдсей Шлессер.

Графический дизайнер: Аланна Келси.

Руководитель клиентской службы: Райан Мур.

Организация выставок: Мэтт Райан.

©2020 Bezier Games, Inc. Suburbia is a trademark of Bezier Games, Inc.

Bezier Games and its logo are registered trademarks of Bezier Games, Inc.

Эксклюзивный дистрибьютор игры на территории РФ — компания Crowd Games.

Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru.

Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



crowdgames.ru

