

# ted alspach suburbia

Planeje, construa e desenvolva seu pequeno bairro em uma grande metrópole! Utilize peças de construção em formato hexagonal para formar áreas residenciais, comerciais, cívicas e industriais, além de pontos de interesse especiais que fornecem benefícios e tiram vantagem dos recursos dos bairros próximos.

Seu objetivo para ser o vencedor é fazer com que seu bairro se desenvolva e termine com uma população maior que todos os seus adversários.

## PREPARAÇÃO

1

Separe as peças, embaralhe-as e forme 3 pilhas viradas para baixo, cada uma com a mesma letra no verso (A, B e C). As 3 pilhas devem ter o mesmo número de peças: 15 para 2 jogadores, 18 para 3 jogadores e 21 para 4 jogadores. Coloque as peças não utilizadas de volta na caixa.

2

Coloque o Tabuleiro de Pilhas aqui.

3

Misture a peça "Mais uma Rodada" com: 6 peças da pilha C para 2 jogadores, 9 peças da pilha C para 3 jogadores, 12 peças da pilha C para 4 jogadores e coloque aquelas peças viradas para baixo no fundo da pilha C. Então pegue mais 4 peças C (da caixa) e coloque-as no fundo da pilha C.

4

Coloque o Tabuleiro de Mercado Imobiliário aqui (daqui em diante ele será chamado apenas de "Mercado Imobiliário").

5

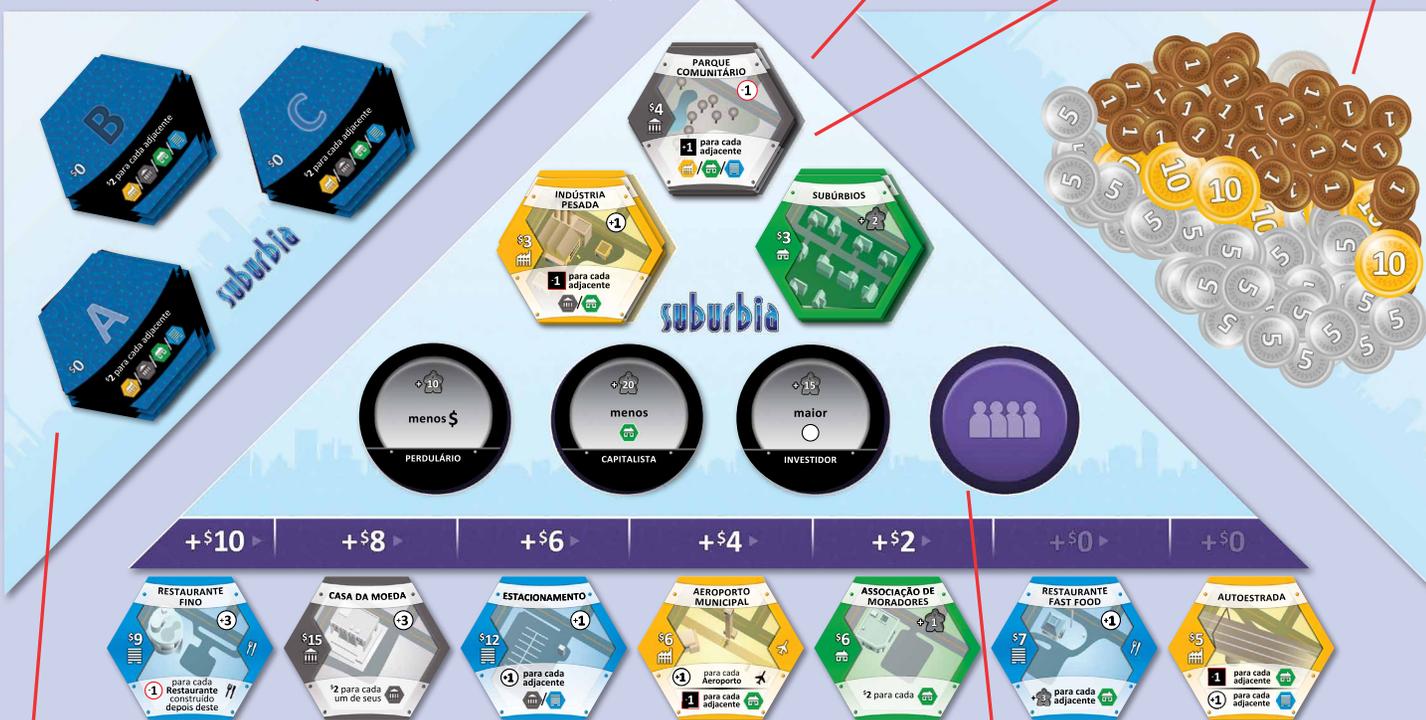
Coloque 4 de cada uma das peças de Indústria Pesada, de Parque Comunitário e de Subúrbio viradas para cima nos seus três espaços, aqui.

6

Coloque o Tabuleiro de Suprimentos aqui.

7

Coloque as moedas aqui.



8 Coloque as pilhas A, B e C aqui.

9 Coloque as 7 peças do topo da pilha A viradas para cima ao longo da borda inferior do Mercado Imobiliário.

10 Embaralhe os Objetivos virados para baixo e coloque 1 Objetivo aleatório por jogador virado para cima em seus espaços, aqui.



11 Cada jogador coloca um Tabuleiro de Bairro a sua frente, com espaço suficiente abaixo dele para caber várias peças entre ele e a borda da mesa.

12 Coloque seu Cilindro de Renda no espaço 0 da Renda e seu Cubo de Reputação no espaço 1 da Reputação.

15 Cada jogador coloca \$15 (milhões) aqui.

16 Cada jogador coloca os seus 3 Marcadores de Investimento aqui.

13 Coloque uma peça de Subúrbio, uma de Parque Comunitário e uma de Indústria Pesada abaixo do seu Tabuleiro de Bairro, exatamente como mostrado aqui.

14 Coloque o Tabuleiro de População (que indica a população de cada bairro, e que são os "pontos de vitória" em Subúrbia) na mesa, onde todos possam vê-lo.

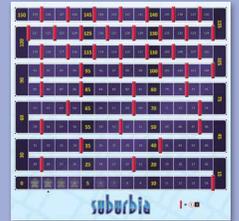


17 Cada jogador pega 2 peças aleatórias de Objetivo do suprimento, olha ambas e escolhe 1 delas (virada para baixo para que os outros jogadores não a vejam). O outro Objetivo é retornado para a caixa.

18 Coloque os Quadrados de População de cada jogador no espaço 2 do Tabuleiro de População.



## CONTEÚDO



1 Tabuleiro de População

1 Tabuleiro de Pilhas

1 Tabuleiro de Suprimentos



1 Tabuleiro de Mercado Imobiliário



4 Tabuleiros de Bairro



8 Subúrbios



8 Indústrias Pesadas



8 Parques Comunitários



1 "Mais Uma Rodada"



32 Peças "A"



36 Peças "B"



32 Peças "C"



20 Peças de Objetivo



4 Tabuleiros de Ajuda ao Jogador



1 Marcador de Jogador Inicial



126 Moedas: 66 \$1, 48 \$5 e 12 \$10



4 Cubos de Reputação



4 Quadrados de População



12 Marcadores de Investimento



4 Cilindros de Renda

## COMEÇANDO O JOGO

Escolha, aleatoriamente, um jogador e dê a ele o Marcador de Jogador Inicial (peça em formato de um prédio azul).

## SEQUÊNCIA DE JOGO

Em seu turno, cada jogador deve realizar as seguintes quatro ações, em ordem:

1. Pegar e posicionar 1 peça ou colocar 1 Marcador de Investimento em seu bairro.
2. Receber ou pagar dinheiro (baseado em sua Renda ○).
3. Ajustar a população 🏠 no Tabuleiro de População (baseado em sua Reputação ■).
4. Adicionar uma nova peça ao Mercado Imobiliário.

## PEGAR E POSICIONAR 1 PEÇA OU COLOCAR 1 MARCADOR DE INVESTIMENTO

O jogador deve:

1. Pegar 1 peça e adicioná-la ao seu bairro **ou**
2. Colocar 1 Marcador de Investimento sobre uma peça em seu bairro para “investir” naquela peça.

## Pegando uma Peça do Mercado Imobiliário

Ao pegar uma peça do Mercado Imobiliário, o jogador paga o custo impresso acima da peça (se houver) no Mercado Imobiliário além do custo da peça. O custo combinado total da peça é pago ao suprimento. O jogador deve posicionar a peça comprada adjacente a qualquer das suas peças. Quando assim fizer, o jogador deve realizar todos os ajustes descritos na peça colocada e em quaisquer outras peças impactadas (incluindo peças colocadas por outros jogadores).

Os efeitos de uma peça podem ser disparados *depois* que ela é posicionada. Por exemplo, colocar uma nova 🏠 adjacente a um *Parque Comunitário* existente resulta num aumento de +1.

Como Renda ○ e Reputação ■ nunca caem abaixo de -5 ou sobem acima de 15, os ajustes param nestes limites.



Maria quer um *Prédio Empresarial*, que é uma peça que custa \$9 e fornece +1 ao ser colocada e então +1 para cada 🏠 adjacente. Ele está no espaço +2 do Mercado Imobiliário. Maria paga \$11 ao suprimento pela peça e a coloca adjacente à sua *Indústria Pesada* e ao seu *Parque Comunitário*, que tem um bônus +1 para cada 🏠 ou 🏠 adjacente. Maria sobe seu Cilindro de Renda 1 espaço (pelo efeito imediato de +1), então sobe seu Cubo de Reputação 1 espaço +1 pelo efeito condicional da peça adjacente: o *Parque Comunitário* fornece +1 pelo recém adjacente).

## Pegando uma Peça Básica

O jogador também pode pegar qualquer peça básica disponível: *Subúrbio*, *Parque Comunitário* ou *Indústria Pesada* em vez de uma peça da parte inferior do Mercado Imobiliário. Se assim fizer, ele só paga o custo mostrado na peça. O jogador posiciona sua peça da mesma maneira que se tivesse-a comprado do Mercado Imobiliário. Estas peças são limitadas e podem acabar durante uma partida.



Eduardo pega e posiciona um *Subúrbio* em seu turno. Ele então tem que decidir qual peça descartar do Mercado Imobiliário. Ele pode remover a *Autoestrada* ou o *Restaurante Fast Food* de graça, mas ele não quer que José, à sua esquerda, fique com a *Associação de Moradores*, então ele paga \$2 ao suprimento para descartar a *Associação de Moradores*.

Os valores iniciais de Renda 0 ○ e Reputação 1 ■ são calculados pelas três peças colocadas nos bairros durante a fase de preparação: A *Indústria Pesada* fornece +1, enquanto o *Parque Comunitário* fornece -1, que resulta em uma Renda igual a 0 ○ (zero). O *Parque Comunitário* fornece +2 e +1 para cada *Subúrbio* adjacente (uma peça verde) e +1 para a *Indústria Pesada* também adjacente (uma peça amarela), enquanto a *Indústria Pesada* reduz -1 (pelo fato de estar adjacente a um *Parque Comunitário* que é uma peça cinza). A peça de *Subúrbio* fornece 2 de população devido ao ícone +2 presente na peça.

## Pegando uma Peça para usá-la como um Lago

Ao pegar uma peça para usá-la como um *Lago* 🌊, o jogador deve escolher uma peça do Mercado Imobiliário. Ele paga apenas o custo impresso no Mercado Imobiliário e não paga o custo mostrado na peça. O jogador posiciona esta peça virada para baixo adjacente a uma ou mais de suas peças (que podem estar viradas para cima ou para baixo) e recebe \$2 por 🏠, 🏠, 🏠 ou 🏠 adjacente. Se o jogador colocar outra 🏠, 🏠, 🏠 ou 🏠 adjacente a um 🌊, ele recebe \$2 do suprimento. Quando o jogador coloca outro 🌊 adjacente a um 🌊 existente, ela não recebe \$2 pela adjacência a outra(s) peça(s) de 🌊.

## Colocando um Marcador de Investimento

Um Marcador de Investimento pode ser colocado sobre qualquer das peças do jogador – incluindo um 🌊 – desde que não haja um Marcador de Investimento sobre ela.

Se o jogador optar por fazer isto (em vez de pegar e posicionar uma peça), ele paga o custo daquela peça novamente e coloca o Marcador de Investimento no canto esquerdo (cobrindo o preço) daquela peça. Um Marcador de Investimento dobra os efeitos da peça sobre a qual é colocado. Por exemplo, um Marcador de Investimento colocado sobre um *Parque Comunitário* resulta em +1 e +1 para cada 🏠 ou 🏠 ou 🏠 adjacente. Quando um jogador coloca um Marcador de Investimento, ele não posiciona uma peça. Colocar um Marcador de Investimento não impacta os efeitos condicionais das outras peças (isto é, colocar um Marcador de Investimento sobre um *Parque Comunitário* que está adjacente a uma *Indústria Pesada* não dispara o +1 da *Indústria Pesada* novamente).



José quer colocar um Marcador de Investimento sobre uma peça. Suas três melhores opções são colocá-lo sobre: (a) a peça de *Lago* “A”, que custa \$0 e dá a José \$10 (\$2 para cada uma das 5 peças adjacentes), (b) o *Estacionamento*, que custa \$12 e permite a José mover seu Cilindro de Renda 3 espaços para a direita (+1 pelo próprio *Estacionamento*, +1 pelo *Parque Comunitário* adjacente e +1 pelo *Prédio Empresarial* adjacente) ou (c) o *Parque Comunitário*, que custa \$4 e reduz a Renda de José por -1, mas também permite a ele mover seu Cubo de Reputação 3 espaços para a direita (+1 pelo *Subúrbio* adjacente, uma peça verde, +1 pela *Indústria Pesada* adjacente, uma peça amarela e +1 pelo *Estacionamento* adjacente, uma peça azul).

Os efeitos de um Marcador de Investimento valem para o resto da partida, então, no exemplo acima, se uma outra 🏠 ou 🏠 ou 🏠 for posicionada adjacente ao *Parque Comunitário* quando um Marcador de Investimento já estiver sobre ele, o jogador receberá +1 duas vezes, num total de +2.

## RECEBER OU PAGAR DINHEIRO (BASEADO NA RENDA)

Se o Cilindro de Renda do jogador estiver sobre um número positivo, o jogador recebe aquela quantidade de dinheiro do suprimento. Se seu Cilindro de Renda estiver sobre um número negativo, o jogador deve dinheiro e tem de pagar, imediatamente, aquela quantidade ao suprimento. Se não tiver dinheiro suficiente, ele paga quanto tem e então move seu Quadrado de População para trás um espaço para cada \$1 de diferença. Um jogador não pode ter população menor que 0, então se ele não puder mover seu Quadrado de População mais para trás e ainda dever dinheiro, nada acontece.

## AJUSTAR A POPULAÇÃO (BASEADO NA REPUTAÇÃO)

Aumente ou diminua sua população no Tabuleiro de População conforme o valor da sua Reputação (onde o seu Cubo de Reputação estiver localizado). Se a população chegar a 0, os demais movimentos para trás custam \$1. Se o jogador não puder pagar esta taxa, nada acontece ao jogador, ele apenas fica no espaço 0.

À medida que seu bairro cresce, crescem também os custos de manutenção e a qualidade de vida piora – isto é representado por linhas vermelhas verticais na trilha de população. Quando a população de um jogador cruza a linha vermelha, então a Renda ○ e a Reputação ■ daquele jogador são reduzidas em 1 (movidas para a esquerda um espaço) para cada linha vermelha que o jogador atravessa. Se a população de um jogador cai abaixo de uma linha vermelha (isto pode acontecer se ele tiver uma Reputação negativa), ele move tanto seu Cilindro de Renda quanto seu Cubo de Reputação para frente (mova para a direita um espaço).

Quando você coloca uma peça, às vezes, haverá múltiplos ajustes a fazer. Ao ajustar a população para além de uma linha vermelha, imediatamente, diminua sua Renda ○ e Reputação ■ por um espaço, mesmo se não tiver terminado todos os outros ajustes ainda.

Se uma diminuição na Renda ou na Reputação deixar um dos valores abaixo de -5, o Cilindro de Renda ou o Cubo de Reputação permanecem em -5.

Se sua população for maior que 150 durante um turno normal de jogo, coloque seu Quadrado de População na linha mais inferior do Tabuleiro de População e continue a marcar, normalmente, a partir do 0, que passa a representar o valor de 150, porém, considere como se houvesse uma linha vermelha depois de cada número par, começando pelo próprio 150 (152, 154, 156 e assim por diante).

# AJUSTAR O MERCADO IMOBILIÁRIO

Se o jogador colocou uma peça básica ou Marcador de Investimento, ele deve então pegar qualquer peça que esteja virada para cima abaixo do Mercado Imobiliário (pagando apenas o custo mostrado acima daquela peça no Mercado Imobiliário, se houver) e descartá-la na pilha de descartes.

Deslize as peças restantes no Mercado Imobiliário para a direita para preencher o vazio da peça removida (**sempre** haverá uma peça removida no turno de cada jogador) e revele uma nova peça da pilha atual (começando com a Pilha A), posicionando-a na extrema esquerda do Mercado Imobiliário. Quando a Pilha A esgotar-se, revele peças da Pilha B; quando a Pilha B esgotar-se, revele peças da Pilha C.

## FINAL DA PARTIDA

Quando a peça “*Mais uma Rodada*” for revelada (lembre-se que ela sempre estará na pilha de peças “C”), a rodada atual é completada, então mais uma rodada completa é jogada, começando com o Jogador Inicial (depois que a rodada atual for completada). Todos devem terminar a partida tendo jogado a mesma quantidade de turnos.

## PONTUAÇÃO FINAL

Depois que o último jogador termina seu turno, a pontuação final acontece. Há duas partes na pontuação final: Objetivos e Converter Dinheiro em População 🏠. Recompense os Objetivos **antes** de converter dinheiro em população.

## Linhas Vermelhas são Ignoradas Durante a Pontuação Final

Bônus de população por Objetivos atingidos e por converter dinheiro em população ao final da partida **não** disparam o efeito diminuidor de Renda ○ e Reputação ■ das linhas vermelhas do Tabuleiro de População.

## Recompensar Objetivos

O bônus de população de cada um dos Objetivos colocados no Mercado Imobiliário é entregue a um único jogador que tenha atingido aquele Objetivo. Se dois ou mais jogadores atingirem um Objetivo, ninguém ganha o bônus de população daquele Objetivo.

Então, na ordem do turno, todos os Objetivos secretos dos jogadores são revelados e, se um jogador tiver atingido sozinho aquele Objetivo secreto (não empatando com outro jogador no atingimento daquele Objetivo), ele recebe o bônus de população daquele Objetivo. Apenas o possuidor de um Objetivo secreto pode receber o bônus de população por atingir seu Objetivo secreto.

## Converter Dinheiro em População

O dinheiro de cada jogador é convertido: 1 população 🏠 para cada \$5 do jogador colocados no suprimento, arredondando para baixo (o jogador fica com o dinheiro trocado que sobrar para usá-lo como terceiro critério de desempate, se necessário).

## VENCENDO A PARTIDA

O jogador com a maior população 🏠 no Tabuleiro de População vence. Em caso de empate, o jogador com a maior Reputação ■ dentre os jogadores empatados vence. Em caso de novo empate, o jogador com a maior Renda ○ dentre os empatados vence. Se ainda houver empate, o jogador com mais dinheiro remanescente vence. Em caso de ainda haver empate (neste ponto os jogadores já deverão estar se divertindo com a situação), os empatados jogam outra partida de *Suburbia* para determinar o vencedor da primeira partida.

## PEÇAS

Cada peça que você posiciona impacta sua cidade de alguma forma. As peças são classificadas em uma de quatro categorias: Residenciais 🏠, Industriais 🏭, Comerciais 🏢 e Cívicas 🏛️. A maioria das peças dá bônus ou penalidades à Renda ○, Reputação ■ ou a população 🏠, enquanto outras lhe dão habilidades especiais. Cada peça tem quatro ou cinco elementos principais, como mostrados no exemplo abaixo:



As peças devem sempre ser posicionadas de forma que pelo menos um lado seja adjacente a outra peça (virada para cima ou para baixo). Peças podem ser posicionadas de modo a dar a volta no (mas não ficarem em cima do) Tabuleiro de Bairro.

## Peças com Ícone Interativo

Algumas peças são impactadas por peças com um ícone específico no canto direito. Aquelas são peças com ícone interativo. Por exemplo, a Renda da *Papelaria* aumenta em +1 para cada peça com um ícone de

escritório (uma pequena pasta) sobre ela, incluindo o *Prédio Empresarial*, o *Cartório* e o *Departamento de Proteção Ambiental*.

## TERMINOLOGIA DAS PEÇAS

Uma barra (/) entre ícones que representam tipos de peças diferentes significa que o efeito se aplica a todas as peças mostradas. A seguir, estão listados alguns termos comuns que aparecem nas peças e como eles funcionam:

### “Todos os outros bairros”

Isto se refere às peças em todos os bairros, **menos** o seu.

### “Cada adjacente”

Peças que mencionam “cada adjacente” requerem que você conte o número de peças diretamente em contato com a peça, ou seja, em que um lado da peça esteja colado com um lado de outra peça.

### “Cada um de seus”

Isto se refere às peças que você posicionou apenas em **seu** bairro (e em alguns casos até a própria peça se ela for do tipo especificado). Por exemplo, uma Escola de Ensino Médio fornece ao seu possuidor 🏠 para cada 🏠 no bairro do possuidor.

### “Cada”

Isto se refere a todas as peças em todos os bairros, incluindo o seu e incluindo a própria peça (se ela satisfizer o critério).

## (Receba) \$2

Para todas as peças onde você recebe dinheiro do suprimento, você recebe aquele dinheiro tanto quando posiciona a peça como quando determinadas peças são posicionadas *após* você ter posicionado aquela peça com “Receba”. Por exemplo, se você posicionar a peça da *Associação de Moradores* no primeiro turno de uma partida de 4 jogadores, você pagará \$6 pela peça para posicioná-la e então, imediatamente, receberá \$10 de volta do banco (porque há 4 *Subúrbios* e 1 peça de *Associação de Moradores* em jogo, num total de 5 🏠, e você recebe \$2 para cada 🏠). Daquele ponto em diante, quando alguém posiciona uma 🏠 (incluindo você mesmo), você recebe \$2.

## ORDEM DE RESOLUÇÃO DOS EFEITOS DAS PEÇAS

Para resolver os efeitos das peças quando elas são jogadas, sempre utilize a ordem a seguir:

1. Pague o custo da peça mostrada no canto esquerdo da peça (e qualquer custo adicional mostrado no Mercado Imobiliário).
2. Ajuste conforme o efeito imediato no canto superior direito da peça.
3. Ajuste conforme o efeito condicional na parte de baixo da peça.
4. Ajuste conforme os efeitos condicionais de quaisquer peças adjacentes.
5. Ajuste conforme os efeitos condicionais de quaisquer peças não adjacentes.
6. Verifique com outros jogadores para ver se alguma das peças deles irá provocar-lhe ajustes.
7. Verifique com outros jogadores para ver se os bairros deles são impactados pela peça que você posicionou.

Os efeitos das peças acumulam-se e os jogadores podem ter peças repetidas. Por exemplo, é possível ter dois *Restaurante Fast Food* em um único bairro.

## DICAS DE ESTRATÉGIA

- Foque em aumentar sua Renda cedo no jogo... um +1 no primeiro turno vale algo entre \$15-\$18 ao final da partida!
- Tenha cuidado para não alcançar uma população muito grande muito rapidamente, pois você começará a cruzar linhas vermelhas mais rápido e atrasará seu progresso antes de ter a chance de montar uma infraestrutura sólida de peças de Renda ○ e de Reputação ■.
- Tenha em mente tanto os Objetivos públicos quanto seu Objetivo secreto a todo momento pois eles valem muito no final do jogo.
- Verifique o Guia de Referência de Peças para saber quais peças podem aparecer em cada Pilha.
- Ao descartar uma peça, olhe o que seus oponentes (especialmente o jogador à sua esquerda) podem precisar. Pode valer a pena gastar um pouco mais para se livrar de uma peça que é perfeita para ele!
- Sempre preste atenção a onde está seu Quadrado de População em relação às linhas vermelhas. Às vezes, um único ponto extra pode ser custoso no longo prazo.
- Aumentos (ou diminuições) de Renda ○ e de Reputação ■ mudam de valor durante a partida. O número aproximado de turnos que restam na partida (cada partida tem entre 15-18 turnos no total) é o valor quando a peça é posicionada, então aumentos no começo do jogo valem muito mais que aumentos no final do jogo.

# JOGO SOLITÁRIO 1: O ÚNICO ARQUITETO

Todo o desafio do jogo com múltiplos jogadores em menos de 30 minutos! A sequência de jogo é a mesma da partida de 2 jogadores, mas você só precisará de um Tabuleiro de Bairro.

## Preparação

Utilize a preparação de pilhas de peças para 2 jogadores, mas não coloque nem distribua nenhum Objeto.

## Seu turno

Atravessar uma linha vermelha resulta em **-2** e **2**.

Depois que seu turno acabar, você deve remover uma peça adicional, usando as mesmas regras de quando você coloca um Marcador de Investimento ou uma peça básica.

# JOGO SOLITÁRIO 2: DALE, O ROBÔ

Neste jogo solitário, você jogará contra Dale, o robô, que não tem emoções; ele sempre jogará com você porque ele não tem nenhum outro amigo! Você joga primeiro em cada rodada (Dale não se importa).

## Mudanças na PREPARAÇÃO para o Jogo Solitário 2

A preparação é igual à preparação normal com as seguintes exceções:

- 1** Embaralhe 3 pilhas de peças viradas para baixo, cada pilha com uma letra no verso (A, B e C). Cada pilha deve ter 25 peças. Coloque peças não utilizadas de volta na caixa.
- 2** Misture a peça "Mais uma Rodada" com 12 peças da pilha C e coloque aquelas peças viradas para baixo no fundo da pilha C.
- 3** Embaralhe os Objetivos virados para baixo e coloque 3 Objetivos aleatórios virados para cima nos espaços de Objetivo no Mercado Imobiliário. Se você revelar um Objetivo com um Lago ou Marcador de Investimento, descarte-o e substitua-o por outra peça.
- 4** Coloque as 4 peças do topo da pilha A viradas para cima ao longo da borda inferior do Mercado Imobiliário sob os espaços \$6, \$4, \$2 e \$0.



## Seu Turno

Realize um turno normal, seguindo as regras normais. As três peças que não forem compradas são deixadas no Mercado Imobiliário (não as remova).

## Turno de Dale

Dale não é muito esperto, mas ele tem algumas vantagens. Ele joga com as seguintes regras:

Em cada turno, Dale compra a peça mais cara disponível (baseado no preço da peça mais o ajuste do Mercado Imobiliário), mas ele paga apenas \$3 por ela. No caso de duas ou mais peças com o mesmo custo, ele compra a peça mais à esquerda.

Dale nunca compra uma peça básica e Dale nunca cria um Lago. Além disso, Dale nunca joga um Marcador de Investimento.

A peça comprada é posicionada no melhor lugar possível (depois de levar em conta todas as interações entre as peças), usando as regras a seguir:

- Aumente o máximo de Reputação e Renda quando ambos são somados (empates favorecem Reputação).
- Contanto que a regra de posicionamento acima seja seguida, a peça pode ser posicionada em qualquer espaço válido.
- Depois que Dale compra uma peça, posiciona-a e ajusta sua Renda e Reputação. As duas peças restantes no Mercado Imobiliário são descartadas do jogo.

## Próxima Rodada

4 novas peças são colocadas no Mercado Imobiliário nos espaços \$6, \$4, \$2 e \$0 (mais à esquerda).

## Final do Jogo

Quando a peça "Mais uma Rodada" aparecer, o jogo termina imediatamente (você não tem outro turno, em vez disso vai direto para a pontuação dos Objetivos e a troca do dinheiro restante por população).

## Pontuação para os Jogos Solitários

<60: Estagiário Júnior    60-75: Subcontratado    76-90: Desenhista    91-105: Arquiteto Júnior  
106-120: Arquiteto Sênior    121-135: Arquiteto Chefe    >135: CEO da Suburbia Inc

## Notas Diversas

Os Tabuleiros de Bairro podem ser virados. Nos exemplos mostrados nas regras deste manual, eles estão de cima para baixo, que é mais temático (construir os subúrbios a partir do centro). Contudo, devido a restrições de espaço na mesa ou preferência pessoal, você pode querer virá-los e jogar com os Tabuleiros de Bairro embaixo e construindo de baixo para cima. Neste caso, as peças iniciais são posicionadas da mesma forma: *Subúrbios* no espaço central, com *Parque Comunitário* acima de *Subúrbios* e *Indústria Pesada* acima de *Parque Comunitário*.

Diferentes jogadores na mesma partida podem jogar com orientações diferentes do Tabuleiro de Bairro já que isto não afeta o jogo.

As peças "A", "B" e "C" em branco são peças extras que podem ser utilizadas em substituição a peças que venham a ser danificadas e não devem ser utilizadas no jogo.

## Agradecimentos Especiais

A **Hans in Glück**, por permitir generosamente o uso do desenho do meeple no "estilo *Carcassonne*".

A **Kevin Wilson**, por me pressionar para que eu incluísse objetivos no jogo.

A **Dale Yu**, por seus esforços incansáveis para melhorar o jogo.

A **Hanno Girke** e **Klemens Franz** da *Lookout Games*, por tornar o visual do *Suburbia* muito melhor do que ele estava antes do envolvimento deles.

A **todos os que jogaram** o jogo durante a fase de desenvolvimento.

## Ilustrações e Design Gráfico por Klemens Franz

Klemens Franz – nascido em 1979 – frequentou a Faculdade de Artes em Graz. Depois de seus estudos, ele trabalhou como assistente para novas mídias. Desde 2006 ele é ilustrador de jogos de tabuleiro e cartas pra diversas editoras. Casado, pai de quatro crianças (sendo que o mais novo chegou em um estacionamento do McDonalds durante o desenvolvimento do *Suburbia*), tem três gatos e vive na região vulcânica de Styrian, no sudeste da Áustria, próximo à fronteira da Hungria e Eslovênia.

## Ilustrações das Peças de Construção por Ollin Timm

Natural de Portland, Oregon, EUA, Ollin Timm trabalhou como artista independente enquanto frequentava a Faculdade de Arquitetura na Universidade de Oregon. Se interessa por jogos e apresentação gráfica, e este é seu primeiro trabalho oficial com jogos de tabuleiro até o momento.

## Desenvolvimento do Jogo e Regras para Jogos Solitários por Dale Yu

Dale está envolvido com o desenvolvimento de jogos desde 2001. Seus trabalhos anteriores incluem a participação no time de desenvolvimento do jogo *Dominion* e na versão solitária para o jogo *Agricola*. Ele também ajudou no desenvolvimento de duas expansões para o jogo *Agricola*: o *Deck-X* e o *Deck "Legen\*Dairy Forest"*. Desde 2010, ele trabalha como Editor Chefe para o site *Opinionated Gamers*.

## Criação do Jogo por Ted Alspach

Ted é o autor de mais de 40 jogos e expansões, incluindo *Mutant Meeples*, *Ultimate Werewolf*, *TieBreaker*, *Ticked Off*, *Perpetual-Motion Machine*, *Beer & Pretzels*, *Start Player* e muitos outros. Ele também é autor de mais de 35 livros, incluindo o premiado *Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples* e *Board 2 Pieces: Something Smells Gamey*. Ted vive no "Burgo de Alspach", sua casa, localizada em San Jose, Califórnia, EUA, com sua esposa, filho, filha, cachorro, gato e 2 gatinhos, que jogaram as peças do *Suburbia* no chão inúmeras vezes, durante o processo de desenvolvimento.

## Créditos



PAPERGAMES

béziergames



Versão Original © 2012 Ted Alspach e Bézier Games. Todos os direitos reservados.

Versão Brasileira © 2017 PaperGames. Todos os direitos reservados.

**Tradução:** Gabriel C. Schweitzer

**Revisão:** Eduardo Cella, Lucas Andrade e Romir G. E. Paulino

**Edição e Produção:** Eduardo Cella

**Diagramação:** Gilberto Martimiano Jr.

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão prévia. (Regras v1.0)

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: [www.papergames.com.br](http://www.papergames.com.br)