

ДОПОЛНЕНИЕ К НАСТОЛЬНОЙ СТРАТЕГИЧЕСКОЙ ИГРЕ «SUBURBIA»

ted alspach
SUBURBIA inc



Об этом дополнении

Когда-то округа в вашем городе развивались почти независимо друг от друга, но теперь они готовы к более тесному взаимодействию! Чем это обернется лично для вас? В первую очередь, разумеется, дополнительной бумажной волокитой, однако и новыми преимуществами тоже. Отныне вы сможете обозначить границы своего округа — они бывают разными, и у каждой свое свойство. Помимо этого, в вашем распоряжении окажется больше десяти новых зданий, позволяющих оптимизировать изменчивые показатели вашего округа, а также жетоны бонусов и достижений — своеобразные промежуточные цели, помогающие повысить доход и репутацию.

СОСТАВ



Компоненты дополнения

Компоненты «Suburbia Inc» делятся на четыре категории:

- границы;
- новые здания;
- новые цели;
- бонусы и достижения.

Вы можете использовать новые компоненты в различных комбинациях с компонентами базовой игры (об этом будет рассказано дальше). Однако если вы откажетесь от использования жетонов границ, вам придется убрать из игры жетон «Бонус за границы», жетон «Достижение за границы», жетон здания «Пропускной пункт», а также жетоны целей «Европеец» и «Пограничник», поскольку все они связаны с границами (вы легко найдете все эти жетоны — на каждом из них изображен символ границы).

Изменения в подготовке к игре

Бонусы и достижения

1

Играя с бонусами и достижениями, используйте новое поле жетонов из дополнения «Suburbia Inc».

2

Перемешайте указанное число жетонов для каждой стопки. Обратите внимание: количество жетонов в стопках изменилось по сравнению с тем, что было в базовой игре.

3

Поместите жетон бонуса поверх стопки В и жетон достижения поверх стопки С.



Новые здания

- 4 Замешайте новые жетоны зданий в соответствующие стопки.

Цели

- 5 Прежде чем выложить цели, перемешайте новые цели с целями из базовой игры.



Границы

- 6 Перемешайте границы и выложите 3 верхних границы из стопки лицевой стороной вверх на то место, где в базовой игре располагалось поле казны (поле казны с деньгами размещается в любом подходящем месте). Поместите саму стопку границ чуть выше 3 выложенных границ лицевой стороной вниз.

+\$10

+\$8

+\$6

+\$4

+\$2

+\$0

+\$0

Границы

Границы — это особые жетоны, обозначающие пределы ваших округов. Выложив в округ одну из границ, тут же откройте новый жетон границы из соответствующей стопки: игрокам всегда доступны 3 границы на выбор (за исключением случаев, когда стопка границ заканчивается, — тогда количество доступных жетонов может уменьшиться до 2, 1 и 0).

В свой ход игрок может разместить в своем округе не шестиугольный жетон, а жетон границы. Выбрав границу, игрок платит цену, указанную в верхнем левом углу жетона границы, а затем выкладывает его так, чтобы граница примыкала внутренней («зазубренной») стороной хотя бы к одному шестиугольному жетону, уже выложенному в округе игрока. Поместив границу, игрок производит все необходимые изменения, указанные на ее жетоне, а также на других жетонах, с которыми она может взаимодействовать.

В целом, выложенные границы действуют так же, как и обычные жетоны. Любые новые жетоны игрок может размещать рядом с существующими границами и/или, как обычно, рядом с шестиугольными жетонами. Границы нельзя размещать так, чтобы они соприкасались только с другими границами (любой стороной). Границы нельзя размещать поверх других жетонов вашего округа, а также поверх поля округа. Границы могут соприкасаться друг с другом, однако по соседству с любой границей по-прежнему должен быть выложен хотя бы один шестиугольный жетон.

Граница НЕ считается цветным жетоном (голубым, желтым, зеленым или серым) и не приносит 2 \$, если выкладывается рядом с озером.

Как и в случае с обычными жетонами и маркерами инвестиций, разместив границу, вы обязаны сбросить 1 жетон из-под рынка недвижимости (в конце своего хода), уплатив сумму, указанную над сбрасываемым жетоном, и игнорируя цену самого жетона.

На границы можно выкладывать маркеры инвестиций. Правила их размещения те же: вы повторно уплачиваете стоимость границы и тут же удваиваете все ее эффекты. Шестиугольный жетон и граница считаются **соседними**, только если жетон находится в одной из четырех выемок внутренней части этой границы.

Игрок может взять любой из доступных жетонов границ и выложить его в свой округ лицевой стороной вниз, создав пограничное озеро. На пограничное озеро действуют те же ограничения, что и на обычное шестиугольное. Эффект *водонапорной станции* действует и на обычное озеро, и на пограничное. Пограничное озеро считается обычным озером для любых целей. Пограничное озеро нельзя выложить так, чтобы оно соприкасалось только с другим пограничным озером или с другой границей. Пограничные озера не считаются границами для жетонов «Бонус за границы», «Достижение за границы», «Пропускной пункт», «Европеец» и «Пограничник».

На рисунке показано, как можно размещать границы в округе.



Новые здания

Дополнение «Suburbia Inc» добавляет в игру 12 новых уникальных зданий. Можете положить их в соответствующие им стопки А, В и С целиком или частично. Эффекты новых зданий подробно описаны в прилагающемся перечне жетонов.

Новые цели

Перед началом партии перемешайте новые цели с целями из базовой игры. Жетоны целей «Европеец» и «Пограничник» награждают игрока с наименьшим и наибольшим количеством границ, выложенных в его округе *лицевой стороной вверх*. Жетон цели «Монополист» награждает игрока с наибольшим количеством **центров** (жетоны с символом чемоданчика в правом углу). Жетоны целей «Поселенец» и «Кочевник» награждают игрока с наименьшим и наибольшим количеством желтых, серых, зеленых и голубых жетонов, выложенных в его округе *лицевой стороной вверх*.

Бонусы и достижения

Бонусы и достижения дают вам дополнительные преимущества прямо во время игры, если вы выполняете соответствующие условия. В отличие от целей, бонусы и достижения могут получить несколько игроков, выполнив (или перевыполнив) указанные на них условия.

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

Всего в дополнении «Suburbia Inc» по 10 уникальных бонусов и достижений. В каждой игре используется только 1 случайный бонус и 1 случайное достижение — перед началом игры они выкладываются поверх стопок В и С соответственно.

Как только в игре возникает необходимость взять первый жетон из стопки В (чтобы выложить его под рынок недвижимости), игроки смотрят, выполнили ли они условие бонуса, лежащего на стопке В. Те, кто выполнили или перевыполнили условие, получают указанную на жетоне бонуса награду (увеличение дохода). Затем бонус возвращается в коробку с игрой, а из стопки В берется верхний жетон и, как обычно, выкладывается на крайнюю левую позицию под рынком недвижимости.

Соответственно, как только в игре возникает необходимость взять первый жетон из стопки С (чтобы выложить его под рынок недвижимости), игроки смотрят, выполнили ли они условие достижения, лежащего на стопке С. Те, кто выполнили или перевыполнили условие, получают указанную на жетоне достижения награду (увеличение репутации). Затем достижение возвращается в коробку с игрой, а из стопки С берется верхний жетон и, как обычно, выкладывается на крайнюю левую позицию под рынком недвижимости.

Дейл, робот-строитель версии 2.0

Используя дополнение «Suburbia Inc» в игре с роботом Дейлом, дополните его программу следующими алгоритмами:

Дейл никогда не покупает жетоны границ и жетон реконструкции.

Дейл всегда получает награду за выполнение условий бонусов и достижений, даже если фактически их не выполняет.

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ

Всем, кто играл в «Suburbia», — спасибо за вашу поддержку!

Компании «Hans im Glück», любезно разрешившей использовать в оформлении игры «миплов» из «Каркассона».

Ke\$ha за воодушевляющий настрой и позитив в ходе работы над игрой.

Дейлу Ю за его продуктивное ворчание в процессе совершенствования игры.

Ханно Гирке и Клементу Францу из издательства «Lookout».

И всем, кто тестировал эту игру.

ИЛЛЮСТРАЦИИ И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: КЛЕМЕНС ФРАНЦ

Клеменс Франц родился в 1979 году, окончил художественный колледж в городе Грац. После учебы работал над новыми медийными технологиями. С 2006 года иллюстрирует настольные и карточные игры для разных издательств. Женат, имеет трех кошек и четырех детей (самый младший родился на парковке у «McDonalds» в разгар работы над «Suburbia»). Живет в вулканической области Штирии на юго-востоке Австрии, неподалеку от границы с Венгрией и Словакией.

ИЛЛЮСТРАЦИИ ЗДАНИЙ НА ЖЕТОНАХ: ОЛЛИН ТИММ

Оллин Тимм родился в Портленде, штат Орегон. Учится на архитектора в университете Орегона, параллельно подрабатывает художником. С давних пор увлекается играми и компьютерной графикой. Оллин рисовал здания для базовой игры «Suburbia».

РАЗВИТИЕ ИГРЫ И ПРАВИЛА РОБОТА-СТРОИТЕЛЯ: ДЕЙЛ Ю

Дейл Ю участвует в разработке игр с 2001 года. Он активно работал над развитием базовой игры «Suburbia» и игры «Доминион», а вдобавок внес значительный вклад в создание одиночного варианта игры в «Агриколе». Еще он помог разработать два дополнения к «Агриколе»: «X-deck» и «Legen*Dairy Forest Deck». С 2010 года Дейл является главным редактором блога «The Opinionated Gamers».

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: ТЕД ОЛСПАЧ

Тед Олспач разработал больше сорока игр и дополнений, среди которых получившая несколько престижных наград «Suburbia», «You Suck», «Kniffel das Kartenspiel», «Mutant Meeples», «Ultimate Werewolf», «TieBreaker», «Ticked Off», «Perpetual-Motion Machine», «Beer & Pretzels», «Start Player» и «Замки безумного короля Людвига». Он автор больше чем тридцати пяти книг, в числе которых удостоенные наград «Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples» и «Board 2 Pieces: Something Smells Gamey». Тед Олспач живет в просторном «замке фон Альшпах» в Сан-Хосе, штат Калифорния, а вместе с ним обитает супруга, сын, дочь, собака и две кошки.

ИЗДАНИЕ ИГРЫ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

Руководство проектом: Алексей Кошелев, Михаил Пахомов, перевод: Михаил Кружков, Александр Петрунин, корректура: Анна Полянская, редактура: Александр Петрунин, верстка: Виктор Забурдаев.

Жетоны границ (12 шт.)



+2 в момент выкладывания границы, а также +2 за каждый соседний (yellow and green tokens).



+2 за каждый соседний (yellow, grey, green, and blue tokens).



+1 в момент выкладывания границы, а также по 8 \$ из казны за каждый соседний (yellow, grey, green, and blue tokens).



+2 в момент выкладывания границы, а также +1 за каждый соседний (yellow, grey, green, blue, and purple tokens).



+3 в момент выкладывания границы, а также +3 за каждый соседний (green and blue tokens).



+1 в момент выкладывания границы, а также +1 за каждый соседний (yellow, green, and blue tokens).



+5 в момент выкладывания границы, а также по 10 \$ в казну за каждый соседний (yellow, grey, green, and blue tokens). Для покупки этой границы вы обязаны иметь достаточно денег, чтобы покрыть её стоимость и штраф за соседние (yellow, grey, green, and blue tokens).



+5 в момент выкладывания границы, а также +5 за каждый соседний (yellow, grey, green, blue, and purple tokens). Вы обязаны иметь достаточное количество населения, чтобы покрыть штраф при выкладывании этой границы и при размещении рядом с ней новых жетонов.



+1 за каждый соседний (grey, green, and blue tokens).



+3 в момент выкладывания границы, а также +1 за каждый соседний (grey and green tokens).



+1 в момент выкладывания границы, а также +1 за каждый соседний (grey token).



+3 в момент выкладывания границы, а также +1 за каждый соседний (yellow and blue tokens).

Жетоны бонусов (10 шт.)



Жетоны достижений (10 шт.)



Жетоны целей (5 шт.)



Жетоны А (10 шт.)



В момент выкладывания жетона, а также +1 за каждый соседний. Если у игрока нет достаточного количества населения, он не может взять этот жетон. (2 шт.)



В момент выкладывания жетона, а также по 2 \$ из казны за каждый ваш, включая этот жетон. Получайте 2 \$ за каждый последующий, выкладываемый в вашем округе. Вы не получаете 2 \$ за озера и границы. (2 шт.)



В момент выкладывания жетона. Кроме того, в конце игры при финальном подсчете очков за цели игрок с юридическим центром может получить награду за достижение одной цели, если он выполняет ее условие вместе с одним или несколькими другими игроками. Если юридический центр построен у двух игроков, каждый из них может получить награду за одну и ту же цель в случае ничьей. Маркер инвестиции, выложенный на юридический центр, повторно приносит игроку +2, а также дает возможность получить награду сразу за 2 цели в случае ничьей. Этот жетон считается центром для магазина офисных принадлежностей. (2 шт.)



В момент выкладывания жетона, а также +1 за каждый соседний. (2 шт.)



Это особый черный (не серый) жетон, «резервирующий» место для другого жетона. Выложив реконструкцию в свой округ, игрок может в один из последующих ходов заменить его любым другим жетоном (базовым или взятым из-под рынка недвижимости). Этот новый жетон игрок берет бесплатно, не уплачивая даже цену, соответствующую положению жетона под рынком недвижимости. Новый жетон размещается на месте реконструкции, а сама реконструкция убирается из игры. Жетон на замену, взятый из-под рынка недвижимости, можно выложить озером (то есть лицевой стороной вниз).

Замена реконструкции водоочистой станцией по-прежнему требует от игрока выплаты 2 \$ за каждый желтый жетон (включая саму водоочистную станцию), при этом игрок не уплачивает стоимость самого жетона (7 \$) и цену его положения под рынком недвижимости.

С выложенной реконструкцией не взаимодействуют никакие жетоны (то есть вы не получаете 2 \$, поместив ее рядом с озером, и не увеличиваете репутацию, поместив ее рядом с парком или музеем).

Заменяя реконструкцию жетоном с особым условием размещения (например, пропускным пунктом или домом у озера, требующими наличия по соседству, соответственно, границы и озера), вы обязаны выполнить условие этого жетона, иначе вы не сможете его выложить.

На реконструкцию нельзя выложить маркер инвестиции. (2 шт.)

Жетоны В (10 шт.)



В момент выкладывания жетона, а также по 2 \$ из казны за каждую в каждом округе. Получайте 2 \$ за каждую последующую выкладываемую. Этот жетон необходимо помещать по соседству с. (2 шт.)



и +1 за каждый соседний. (2 шт.)



за каждый соседний. (3 шт.)



В момент выкладывания жетона, а также по 2 \$ в казну за каждый, выложенный в каждом округе, включая этот жетон. Для покупки этого жетона вы обязаны иметь достаточно денег, чтобы покрыть его стоимость и штраф за каждый. Платите 2 \$ в казну за каждый последующий выкладываемый, даже если это делаете вы сами (нехватка денег, как обычно, компенсируется уменьшением населения). (3 шт.)

Жетоны С (10 шт.)



В момент выкладывания жетона, а также по +3 за каждый ваш, включая этот жетон. Этот жетон необходимо помещать по соседству с озером. (2 шт.)



В момент выкладывания жетона, а также +1 за каждый ваш, включая этот жетон. (2 шт.)



Стоимость избирательного центра — 6 \$ за каждого игрока (то есть 12 \$ в игре на двоих, 18 \$ в игре на троих и 24 \$ в игре на четверых). Выложив избирательный центр, увеличьте население на 5 пунктов за каждого из противников (то есть на 5 пунктов в игре на двоих, на 10 — в игре на троих и на 15 — в игре на четверых). Каждый противник обязан уменьшить свое население на 5 пунктов (увеличивая доход и репутацию при пересечении красных линий). Если у противника недостаточно населения, уменьшите его население до 0 (сами вы все равно получаете 5 пунктов населения за его округ). Этот жетон считается центром для магазина офисных принадлежностей. (2 шт.)

СОЗДАНИЕ УНИКАЛЬНЫХ СТОПОК ЖЕТОНОВ

С новыми жетонами игра становится разнообразнее, но при этом уменьшаются возможности взаимодействия некоторых жетонов с другими — например, ресторанов, аэропортов, школ.

Чтобы сохранить возможности взаимодействия жетонов на уровне базовой игры, убирайте по 1 жетону из базовой игры за каждый добавляемый жетон из дополнения. Старайтесь, чтобы цвет и стопка убираемого жетона совпадали с цветом и стопкой добавляемого.

Вы и сами можете задать определенное количество старых и новых жетонов в стопках, чтобы поскорее опробовать новые жетоны: просто не перемешивайте новые жетоны со старыми, пока не отсчитаете необходимое число жетонов из базовой игры. Например, при игре вчетвером сначала отберите 12 жетонов А из базовой игры, затем добавьте к ним 10 жетонов из дополнения и только после этого перемешайте их все вместе. Так вы точно увидите все новые жетоны.

Кроме того, вы можете создавать собственные уникальные стопки жетонов: просто перемешайте все свои любимые жетоны. Однако имейте в виду — когда вам заранее известен состав стопки, часть игровой интриги теряется.

При желании игроки могут заранее убрать из стопки жетоны, которые им не по душе. В этом случае в игре останется больше жетонов, которые им нравятся, хотя никто не может гарантировать, что тот или иной жетон (или тот или иной набор жетонов) обязательно выпадет в конкретной партии.