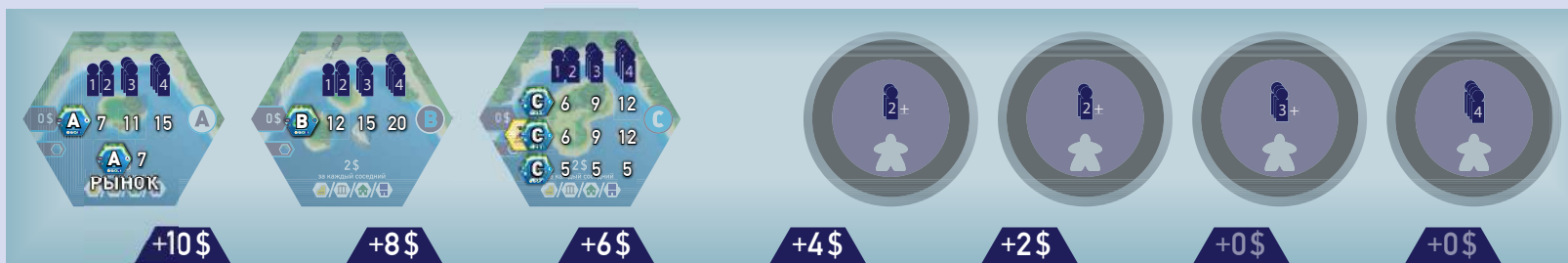


# Состав игры



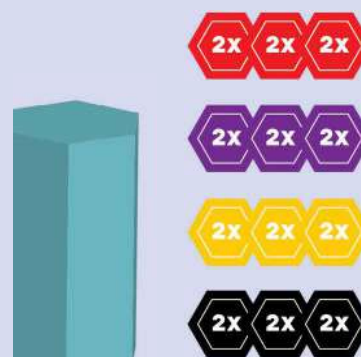
Двустороннее поле рынка (из 2 частей; обратная сторона используется для игры впятером при наличии дополнения)



4 фишки населения,  
4 кубика репутации,  
4 цилиндра дохода

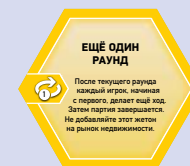
0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	147	154
1	8	15	22	29	36	43	50	57	64	71	78	85	92	99	106	113	120	127	134	141	148	155
2	9	16	23	30	37	44	51	58	65	72	79	86	93	100	107	114	121	128	135	142	149	156
3	10	17	24	31	38	45	52	59	66	73	80	87	94	101	108	115	122	129	136	143	150	157
4	11	18	25	32	39	46	53	60	67	74	81	88	95	102	109	116	123	130	137	144	151	158
5	12	19	26	33	40	47	54	61	68	75	82	89	96	103	110	117	124	131	138	145	152	159
6	13	20	27	34	41	48	55	62	69	76	83	90	97	104	111	118	125	132	139	146	153	160

Счётчик населения (из 2 частей)



Маркер пер-  
вого игрока

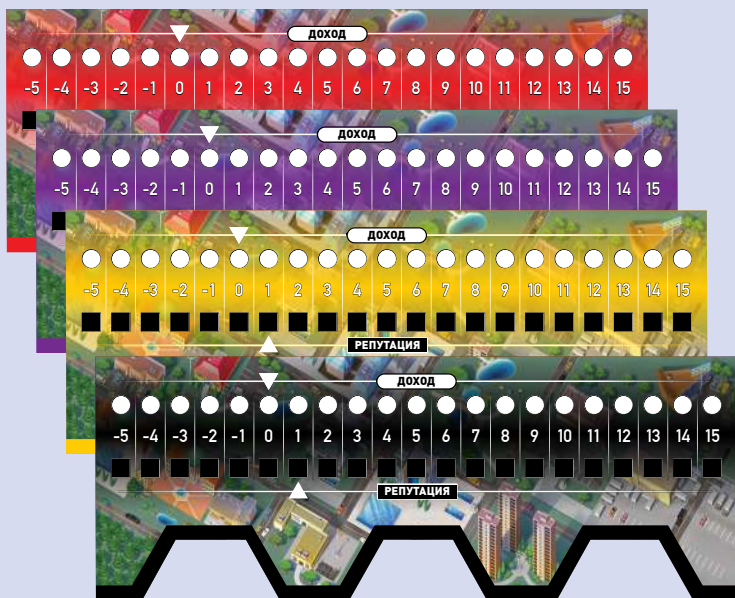
12 маркеров  
инвестиций



Жетон «Ещё  
один раунд»



20 жетонов  
целей



4 планшета округов



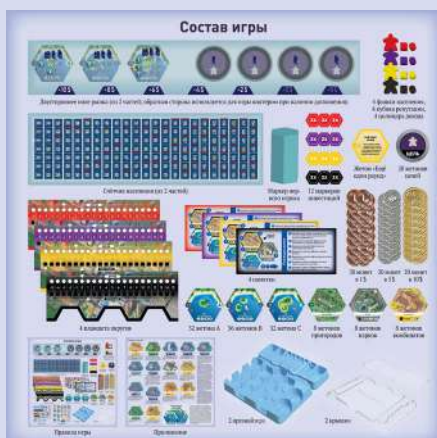
4 памятки



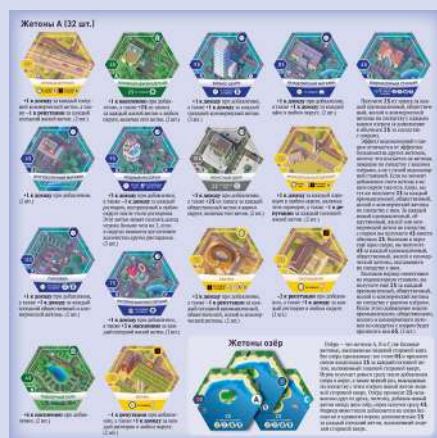
30 монет в 1\$    20 монет в 5\$    20 монет в 10\$



32 жетона А    36 жетонов В    32 жетона С    8 жетонов пригородов    8 жетонов парков    8 жетонов комбинатов



Правила игры



Приложение



2 органайзера



2 крышки

# Подготовка к игре

1

Соберите и положите счётчик населения посередине стола. Соберите и поместите рядом с ним поле рынка стороной для 1–4 игроков вверх.

2

Перемешайте по отдельности жетоны с буквами А, В и С на обороте и сформируйте 3 стопки. Поместите их на поле рынка лицевой стороной вниз. Число жетонов в стопках зависит от количества игроков:

	А	В	С
1–2 игрока	14	12	17
3 игрока	18	15	23
4 игрока	22	20	29



3

Возьмите из стопки С нужное число жетонов:

- 6 жетонов при игре вдвоём;
- 9 жетонов при игре втроём;
- 12 жетонов при игре вчетвером.

Перемешайте их вместе с жетоном «Ещё один раунд» и поместите лицевой стороной вниз под стопку С на поле рынка. Затем возьмите ещё 5 жетонов С с верха стопки и положите под стопку С (под только что добавленные жетоны).

0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	147	154
1	8	15	22	29	36	43	50	57	64	71	78	85	92	99	106	113	120	127	134	141	148	155
2	9	16	23	30	37	44	51	58	65	72	79	86	93	100	107	114	121	128	135	142	149	156
3	10	17	24	31	38	45	52	59	66	73	80	87	94	101	108	115	122	129	136	143	150	157
4	11	18	25	32	39	46	53	60	67	74	81	88	95	102	109	116	123	130	137	144	151	158
5	12	19	26	33	40	47	54	61	68	75	82	89	96	103	110	117	124	131	138	145	152	159
6	13	20	27	34	41	48	55	62	69	76	83	90	97	104	111	118	125	132	139	146	153	160



4

Сложите монеты рядом с полем рынка.

5

Выложите 7 верхних жетонов из стопки А вдоль нижнего края поля рынка лицевой стороной вверх. Это рынок недвижимости.

6

Перемешайте жетоны целей лицевой стороной вниз. Возьмите случайные цели по числу игроков и выложите лицевой стороной вверх на поле рынка. Пока что не убирайте оставшиеся жетоны целей.

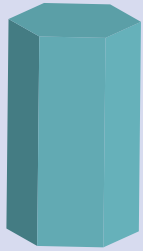
7

Положите по 4 жетона пригородов, парков и комбинатов рядом с полем рынка лицевой стороной вверх.

# Подготовка игроков

1

Случайным образом выберите того, кто начнёт партию, и вручите ему маркер первого игрока.



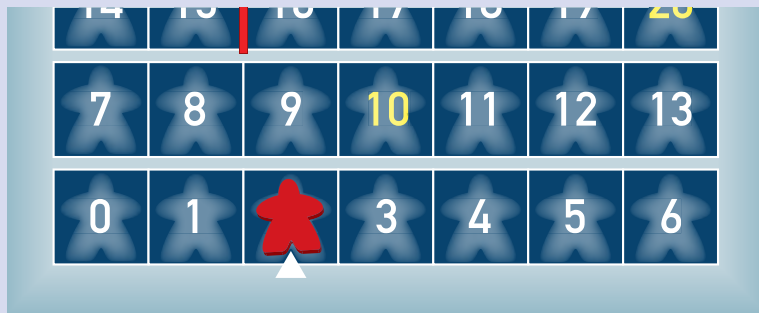
2

Каждый игрок берёт и кладёт перед собой 15 \$ любыми монетами, 2 случайных жетона целей лицевой стороной вниз, а также следующие компоненты выбранного цвета: планшет округа, 3 маркера инвестиций, фишку населения, кубик репутации и цилиндр дохода.



3

Каждый игрок ставит цилиндр дохода на круглое деление «0» планшета округа, а кубик репутации — на квадратное деление «1».

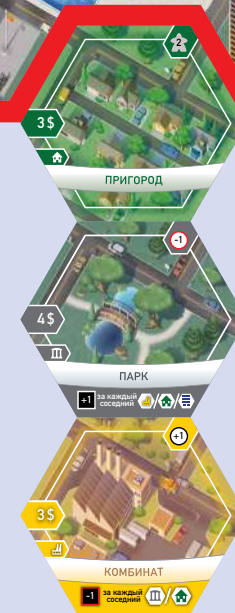


4

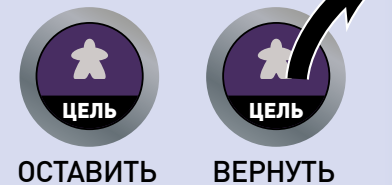
Каждый игрок помещает фишку населения на деление «2» счётчика населения.

Каждый игрок кладёт жетон пригорода в центральную ячейку своего планшета округа. К этому жетону он прикладывает снизу жетон парка, а к его низу — жетон комбината (см. рис.).

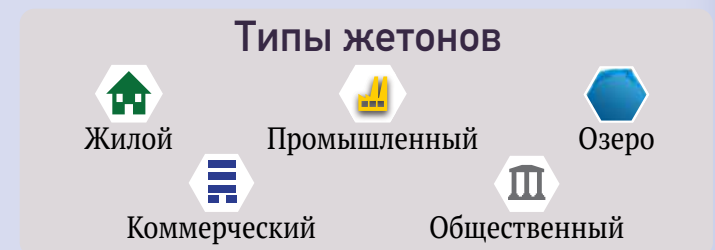
Если вы играете на обратной стороне планшета округа, поместите жетон пригорода в центральную ячейку, а затем приложите сверху жетон парка, а к его верху — жетон комбината.



Каждый игрок изучает 2 полученных жетона цели, оставляет себе 1, а другой возвращает в коробку. Не показывайте никакой из этих жетонов целей другим участникам. Цель, которую вы оставили, — это ваша личная цель.



*Превратите скромный провинциальный городок в процветающий мегаполис! Застройте жилые кварталы, возведите коммерческие и общественные здания, создайте промышленные районы, воплотите в жизнь амбициозные архитектурные проекты, которые позволят задействовать ресурсы соседних округов.*  
**Ваша цель — привести свой округ к процветанию и привлечь в него как можно больше жителей.**



## Процесс игры

В свой ход каждый игрок должен выполнить 4 действия в следующем порядке:

1. Поместить 1 жетон или 1 маркер инвестиции в свой округ.
2. Получить или заплатить деньги (в зависимости от своего дохода).
3. Изменить численность населения на счётчике населения (в соответствии со своей репутацией).
4. Добавить новый жетон на рынок недвижимости.

### 1. Поместить 1 жетон или 1 маркер инвестиции

Выберите одно из четырёх:

- А. Поместить жетон с рынка недвижимости.
- Б. Поместить базовый жетон из запаса.
- В. Поместить жетон в качестве озера.
- Г. Поместить маркер инвестиции.

## А. Поместить жетон с рынка недвижимости

Возьмите жетон с рынка недвижимости, заплатив цену, указанную на этом жетоне, и дополнительную цену, указанную над этим жетоном на поле рынка (она может быть равна 0). Сбросьте потраченные деньги в запас. Купив жетон, добавьте его в свой округ рядом с хотя бы одним уже выложенным жетоном. Затем примените эффекты в соответствии с указаниями на новом жетоне и тех жетонах, на которые повлияло его добавление (см. «Порядок применения эффектов жетонов» на с. 6). Вы должны выплатить суммарную стоимость жетона, прежде чем поместить его в округ. Следовательно, вы не можете оплатить покупку жетона деньгами, полученными за его добавление.

Эффект жетона может активироваться сразу после его добавления в округ. Например, каждый раз, когда вы помещаете коммерческий жетон по соседству с парком, это даёт +1 к репутации.

Доход и репутация никогда не опускаются ниже -5 и не поднимаются выше 15.

Дарья хочет приобрести бизнес-центр. Он стоит 9 \$, даёт +1 к доходу при добавлении и ещё +1 к доходу за каждый соседний коммерческий жетон. Бизнес-центр находится в ячейке «+2 \$» рынка недвижимости.

Дарья сбрасывает  $9 + 2 = 11$  \$ в запас и выкладывает бизнес-центр по соседству с комбинатом и парком, который даёт +1 к репутации за каждый соседний промышленный, жилой и коммерческий жетоны.

Дарья сдвигает цилиндр дохода на 1 деление вправо (+1 к доходу — это мгновенный эффект бизнес-центра). Затем она сдвигает на 1 деление вправо кубик репутации (условный эффект парка — это +1 к репутации за каждый соседний коммерческий жетон).



## Б. Поместить базовый жетон из запаса

Вы можете взять любой доступный базовый жетон: пригород, парк или комбинат. Для этого заплатите цену, указанную на выбранном жетоне. Поместите его в округ по правилам добавления жетона, купленного на рынке недвижимости. Количество базовых жетонов ограничено, и они могут закончиться (после чего их нельзя будет приобрести).

Выложив базовый жетон в округ, вы обязаны взять любой жетон с рынка недвижимости, заплатив цену, указанную над ним (она может быть равна 0), и сбросить его.



В свой ход Антон выкладывает в свой округ пригород. За это он должен сбросить жетон с рынка недвижимости. Сброс трейлерного парка или водонапорной станции обошёлся бы ему бесплатно, но он не хочет, чтобы модный ресторан достался Георгию, который будет ходить следующим. Антон возвращает 4 \$ в запас и сбрасывает жетон модного ресторана.

## В. Поместить жетон в качестве озера

Чтобы использовать жетон в качестве озера, выберите любой жетон с рынка недвижимости и заплатите только цену, указанную на рынке недвижимости (не на жетоне). Выложите купленный жетон лицевой стороной вниз рядом с одним или несколькими вашими жетонами (они могут лежать как лицевой стороной вверх, так и вниз). Получите 2 \$ за каждый соседний промышленный, коммерческий, общественный и жилой жетоны. Если в дальнейшем вы выложите рядом с этим озером новый промышленный, коммерческий, общественный или жилой жетон, вы получите из запаса ещё 2 \$. Вы не получаете 2 \$ за добавление одного озера рядом с другим(и).

## Г. Поместить маркер инвестиции

Вы можете поместить маркер инвестиции на любой свой жетон, включая озеро. На каждом жетоне может находиться только 1 маркер инвестиции.

Чтобы выложить маркер инвестиции на жетон, снова заплатите цену, указанную на этом жетоне, и накройте маркером инвестиции его левый верхний угол. Помните: нельзя за один ход и выложить маркер инвестиции, и добавить в округ новый жетон.

Маркер инвестиции удваивает эффекты жетона, на котором лежит. Например, маркер инвестиции на жетоне парка даёт дополнительно -1 к доходу, а также +1 к репутации за каждый соседний промышленный, коммерческий и жилой жетоны.

Размещение маркера инвестиции не влияет на условные эффекты других жетонов. К примеру, выложив маркер инвестиции на парк по соседству с комбинатом, вы не активируете условный эффект комбината «-1 к репутации». Жетон с маркером инвестиции по-прежнему считается одним жетоном, несмотря на удвоение его эффекта.

Действие маркера инвестиции длится до конца игры. Поэтому если бы в примере ниже на жетоне парка лежал маркер инвестиции и позже по соседству с ним появился бы новый промышленный, коммерческий или жилой жетон, то игрок дважды получил бы +1 к репутации — в сумме +2 к репутации.

Выложив маркер инвестиции, вы обязаны взять любой жетон с рынка недвижимости, заплатив цену, указанную над ним (она может быть равна 0), и сбросить его.

Георгий хочет выложить маркер инвестиции на жетон. У него есть 3 хороших варианта:

- озеро А, это обойдётся ему в 0 \$ и принесёт 10 \$ (по 2 \$ за каждый из 5 соседних жетонов);
- парковка, это обойдётся ему в 12 \$ и позволит сдвинуть цилиндр дохода на 3 деления вправо (+1 к доходу за саму парковку, +1 к доходу за соседний парк и +1 к доходу за соседний бизнес-центр);
- парк, это обойдётся ему в 4 \$ и уменьшит доход на 1, но позволит сдвинуть кубик репутации на 3 деления вправо (+1 к репутации за соседний пригород, +1 к репутации за соседний комбинат и +1 к репутации за соседнюю парковку).



## 2. Получить или заплатить деньги (в зависимости от дохода)

Если ваш цилиндр дохода занимает деление с положительным числом, возьмите указанную сумму денег из запаса, а если деление с отрицательным числом — сбросьте указанную сумму в запас. Если у вас недостаточно денег, потратьте все имеющиеся и сдвиньте фишку населения на 1 деление влево за каждый недостающий \$. Численность населения не может стать ниже 0. Если ваша фишка населения на 0 и вы по-прежнему должны денег, ничего не происходит.

## 3. Изменить численность населения (в соответствии с репутацией)

Если ваш кубик репутации занимает деление с положительным числом, увеличьте численность населения на это число, а если деление с отрицательным числом — сократите на это число. Если ваша фишка населения на 0 и вы по-прежнему должны сократить его численность, сбросьте деньги в запас по количеству оставшихся единиц населения. Если у вас нет денег, ничего не происходит.

По мере роста округа содержать его становится всё сложнее, а его естественное очарование пропадает. Эти изменения представлены красными линиями на счётчике населения. Всякий раз, пересекая своей фишкой красную линию при увеличении численности населения, уменьшайте доход и репутацию на 1 (на 1 деление влево). Если фишка пересекает красную линию при сокращении численности населения, увеличьте доход и репутацию на 1 (на 1 деление вправо).

Иногда, выкладывая жетон, вам придётся изменять сразу несколько показателей. Однако, пересекая фишкой населения красную линию, немедленно уменьшайте доход и репутацию на 1, даже если ещё не закончили вносить остальные изменения.

Если вы должны уменьшить доход и/или репутацию ниже -5, оставьте цилиндр дохода и/или кубик репутации на делении «-5».

## 4. Добавить новый жетон на рынок недвижимости

Сместите жетоны, оставшиеся на рынке недвижимости, вправо, заполняя образовавшуюся пустоту (на каждом ходу рынок покидает 1 жетон). Затем откройте новый жетон из текущей стопки (см. «Порядок появления жетонов» ниже) и поместите его лицевой стороной вверх в крайнюю левую ячейку рынка недвижимости.

# Порядок появления жетонов

Берите жетоны с верха стопки А. Когда они закончатся, все последующие жетоны берите с верха стопки В, а когда опустеет и она — с верха стопки С. В нижней половине стопки С находится жетон «Ещё один раунд». Его появление означает, что игра скоро закончится (см. «Конец игры» ниже).

# Конец игры

Открыв жетон «Ещё один раунд», участники сбрасывают его, добавляют следующий жетон на рынок недвижимости и доигрывают текущий раунд до конца, после чего проводят ещё один полный раунд, начиная с первого игрока. Таким образом, каждый сделает одинаковое число ходов.

## Итоговый подсчёт

После окончания хода последнего игрока проводится итоговый подсчёт. Он состоит из 2 этапов: получения наград за цели и конвертации денег в население. В первую очередь всегда получайте награды за цели.

**При итоговом подсчёте не учитывайте эффект красных линий.** В конце партии дополнительное население, появляющееся у вас благодаря достижению целей и конвертации денег, не уменьшает доход и репутацию при пересечении красных линий.

## Награды за цели

Дополнительное население за каждую общую цель получает единственный игрок, достигший этой цели. В случае ничьей никто из претендентов не получает дополнительное население.

Получив награды за общие цели, игроки по очереди открывают личные цели. Если игрок достиг своей личной цели (и ничья не возникает), он получает указанное дополнительное население. Награду за личную цель может получить лишь её владелец.

Цели бывают общими (выложены лицевой стороной вверх на рынке недвижимости) и личными (выбираются игроками перед началом партии). Награды (дополнительное население) за оба вида целей даются в конце игры. Награду за каждую цель получает кто-то один. В случае ничьей при достижении цели никто из претендентов не получает награду. Награду за личную цель может получить только её владелец.

Если в условии цели упоминаются жетоны, то имеются в виду жетоны в округе каждого игрока. То же касается и цели «Работодатель» (иметь меньше всего маркеров инвестиций): учитываются лишь маркеры инвестиций, выложенные в округа игроков.

При получении награды игнорируйте красные линии, на этом этапе они не влияют на ваш доход и репутацию.

Участники получают награды за цели до конвертации денег в население (5 \$ за 1 единицу населения). Таким образом, достижение целей «Миллиардер» (иметь больше всего денег) и «Транжира» (иметь меньше всего денег) также проверяется до конвертации.



## Конвертация денег в население

Превратите ваши деньги в население, сбросив их в запас. Каждые 5 \$, которые вы сбрасываете, увеличивают численность вашего населения на 1. Не сбрасывайте остаток (он может помочь при разрешении ничьей).

## Победа в игре

Побеждает участник с наибольшей численностью населения.

При равной численности населения побеждает претендент с наибольшей репутацией. Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с наибольшим доходом. Если ничья сохраняется, побеждает претендент, у которого осталось больше денег (после конвертации их в население). Если и тут ничья (что определённо должно позабавить участников), претендентам следует сыграть ещё одну партию, чтобы определить победителя первой.

# Жетоны

Каждый жетон, который вы добавляете в округ, так или иначе влияет на него. Жетоны делятся на 5 типов: жилые, промышленные, коммерческие, общественные, а также озёра. Обычно выложенные в округ жетоны изменяют доход, репутацию и население, но некоторые обладают особыми свойствами.

Добавляя жетон в округ, всегда выкладывайте его так, чтобы он соприкасался хотя бы одной стороной хотя бы с одним жетоном (лежащим лицевой стороной вверх или вниз). Выложенные жетоны могут огибать планшет округа, однако их нельзя класть поверх него или друг на друга.

**Цена жетона.** 9\$ + сумма, указанная на рынке недвижимости над этим жетоном

**Тип жетона.** Это коммерческий жетон

**Условный эффект.** Сдвиньте цилиндр дохода на 1 деление влево за каждый жетон ресторана, выложенный после этого жетона



**Мгновенный эффект.** Сдвиньте цилиндр дохода на 3 деления вправо

**Символ взаимодействия.** Этот жетон взаимодействует с другими жетонами, упоминаемыми ресторанами

**Название жетона**

## Терминология жетонов

**Косая черта (/) между символами.** Эффект применяется ко всем жетонам с какими-либо из перечисленных символов.

**«В других округах».** Эффект ссылается на все округа, кроме вашего.

**«За каждый соседний».** Эффект применяется только к соседним жетонам. Жетоны считаются соседними, если соприкасаются хотя бы одной стороной.

**«За каждый ваш».** Эффект ссылается на жетоны, выложенные только в ваш округ (и на сам жетон с этим эффектом, если тот подходит по типу). Например, старшая школа даёт своему владельцу +3 к населению за каждый жилой жетон в его округе.

**«За каждый».** Эффект ссылается на жетоны, выложенные во все округа, включая ваш округ, и включая сам этот жетон (если он соответствует указанному критерию).

**Знак доллара (\$).** Знак \$ в левом углу жетона определяет его цену. Знак \$ в любом другом месте означает, что вы берёте указанную сумму из запаса (либо, если знак красный, возвращаете сумму в запас). Если жетоны приносят деньги из запаса, вы получаете эти деньги, добавив такие жетоны в округ. Кроме того, вы получаете эти деньги, впоследствии добавив жетоны, на которые ссылается этот эффект.

○ ○: увеличьте (чёрная рамка) или уменьшите (красная рамка) доход на вашем планшете округа на указанную величину.

■ ■: увеличьте (белая рамка) или уменьшите (красная рамка) репутацию на вашем планшете округа на указанную величину.

★ ★: увеличьте (серая фишка) или сократите (красная фишка) численность вашего населения на счётчике населения на указанную величину.

## Инвестирование в жетоны, приносящие деньги

Предположим, что на своём первом ходу в партии на четверых вы покупаете за 6 \$ ассоциацию домовладельцев. Добавив её в округ, вы тут же получаете из запаса 10 \$ за 5 выложенных в округа жилых жетонов: 4 пригорода и 1 ассоциацию домовладельцев. Начиная с этого момента, вы будете получать 2 \$ каждый раз, когда кто-либо (включая вас) будет выкладывать новый жилой жетон.



## Порядок применения эффектов жетонов

Эффекты выкладываемых жетонов применяются в следующем порядке:

1. Заплатите цену жетона, указанную в его левом углу, и дополнительную цену, указанную на рынке недвижимости.
2. Примените мгновенный эффект жетона, указанный в его правом верхнем углу.
3. Примените условный эффект жетона, указанный внизу жетона.
4. Примените условные эффекты соседних жетонов.
5. Примените условные эффекты других жетонов в своём округе.
6. Проверьте, влияют ли эффекты жетонов в других округах на ваш округ.
7. Проверьте, влияет ли эффект вашего нового жетона на округа соперников.

Эффекты жетонов суммируются. У одного игрока может быть несколько одинаковых жетонов (например, не запрещается иметь два ресторана быстрого питания в одном округе).

## Символы взаимодействия на жетонах

Определённые символы в правой части некоторых жетонов могут активировать условные эффекты других жетонов. Например, канцелярский магазин даёт +1 к доходу за каждый жетон с символом офиса (портфель). В игре есть следующие символы взаимодействия:

- Ресторан
- Аэропорт
- Офис
- Школа
- Небоскрёб
- Автосалон

## Взаимодействие ресторанов

Ресторан быстрого питания — это коммерческий жетон с символом ресторана в правой части. У модного ресторана есть условный эффект: доход владельца уменьшается на 1 за каждый ресторан, выложенный любым игроком после добавления этого модного ресторана. Ферма и скотобойня, напротив, увеличивают доход владельца на 1 за каждый ресторан в любом округе.

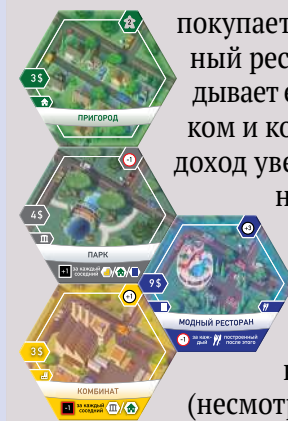
Ниже приведён пример взаимодействия всех этих жетонов в первом раунде игры.

Филипп покупает ферму и выкладывает её рядом с парком и комбинатом. Его репутация не меняется (-1 к репутации за добавление фермы, но +1 к репутации за соседство с парком).

Следующей ходит

Анастасия. Она покупает модный ресторан и выкладывает его рядом с парком и комбинатом. Её доход увеличивается на 3, а репутация — на 1. Из-за появления модного ресторана Филипп увеличивает доход на 1

(несмотря на то, что модный ресторан появился в округе Анастасии и что сейчас не ходит Филипп). Затем Кирилл выкладывает ресторан быстрого питания рядом с пригородом и парком, увеличивая свой доход на 1, население — на 3 и репутацию — на 1. Филипп тоже увеличивает доход на 1, а вот Анастасия уменьшает доход на 1, поскольку после добавления её модного ресторана в одном из округов появился новый ресторан.



# Одиночный вариант игры № 1. Одинокий архитектор

Преодолейте все трудности обычной игры менее чем за полчаса в одиночку! Партия проводится по правилам игры для двоих, но с одним планшетом округа. Ниже описаны прочие изменения.

## Подготовка к игре

Подготовьте стопки жетонов как при игре вдвоём. Не выкладывайте и не раздавайте жетоны целей.

## Ваш ход

Пересечение красной линии даёт  $-2$  к доходу и  $-2$  к репутации.

Перед своим 4-м действием (добавить новый жетон на рынок недвижимости) убирайте ещё 1 жетон с рынка недвижимости по тем же правилам, по которым сбрасываете жетон, добавив в округ маркер инвестиции или базовый жетон. Затем добавляйте 2 жетона в левую часть рынка недвижимости.

## Итоговый подсчёт в одиночных играх

Сравните свой итоговый результат с карьерной лестницей справа, чтобы определить, какую должность вы получили.

Если вы играете по правилам одиночного варианта № 2, ваш результат должен быть выше результата Дейла, чтобы вас вообще взяли на работу.

При игре с дополнением победить (и занять более высокую должность) может быть труднее, а партия с полностью случайным набором обычных и дополнительных жетонов подарит вам самый непростой опыт.

136	→	∞	Президент корпорации «Пригород»
121	→	135	Главный архитектор
106	→	120	Руководитель проекта
91	→	105	Инженер-проектировщик
76	→	90	Конструктор
60	→	75	Подрядный рабочий
1	→	59	Младший практикант

# Одиночный вариант игры № 2. Робот Дейл

В этом одиночном варианте вы играете против Дейла — лишённого эмоций робота. А ещё вы его единственный друг, поэтому он не против того, что вы ходите первым в каждом раунде.

## Подготовка к игре

Подготовка проходит по обычным правилам игры на двоих, но со следующими изменениями:

1. В каждой из стопок (А, В и С) должно быть 25 жетонов.
2. Откройте 4 жетона из стопки А и поместите их в ячейки рынка недвижимости с ценами 6\$, 4\$, 2\$ и 0\$ (левая). Во время игры вы будете использовать лишь эти ячейки рынка недвижимости.
3. Перемешайте жетон «Ещё один раунд» и 12 жетонов из стопки С, а затем поместите их лицевой стороной вниз под стопку С (не добавляйте вниз ещё 5 жетонов, как при обычной игре).

4. Поместите стопки жетонов на поле рынка.
5. Перемешайте жетоны целей лицевой стороной вниз и выложите 3 случайных на поле рынка лицевой стороной вверх. Если какие-либо из них связаны с озёрами или маркерами инвестиций, сбросьте их и замените новыми.

## Ваш ход

Делайте ход по обычным правилам, оставляя при этом 3 некупленных жетона на рынке недвижимости (не сдвигайте их).

## Ход Дейла

Дейл не очень умён, но у него есть некоторые преимущества. Он играет по описанным ниже правилам.

Каждый ход Дейл покупает самый дорогой жетон (учитывая совокупную цену жетона и дополнительную цену на рынке недвижимости), при этом он всегда платит за него только 3\$. Если у него есть выбор из нескольких самых дорогих жетонов, он покупает тот, что левее.

Дейл никогда не покупает базовые жетоны, не создаёт озёра и не выкладывает маркеры инвестиций.

Купленный Дейлом жетон выкладывается на самое лучшее место (учитывая все возможные варианты взаимодействия жетонов). Это место должно максимально увеличить совокупную репутацию и доход. Если таких мест несколько, Дейл выбирает то, которое больше увеличивает репутацию.

Жетон можно выкладывать на любое место, соответствующее приведённому выше условию.

После того как Дейл купит и выложит жетон, а затем изменит доход и репутацию, сбросьте 2 жетона, оставшихся на рынке недвижимости.

## Следующий раунд

Выложите 4 новых жетона на рынок недвижимости, в ячейки с ценами 6\$, 4\$, 2\$ и 0\$ (левая).

## Конец игры

Игра завершается сразу после появления жетона «Ещё один раунд». Не проводите новый раунд, а сразу же переходите к получению наград за цели, а затем к конвертации денег в население.



# Игру тестировали

Кэрол, Дакота, Гейдж и Тони Олспач, Вильям Аттья, Кент Банн, Эрик и Кристина Бёрджесс, Бей Чанг, Дэвид Клани, Columbus Area Boardgaming Society, Логан Кольер, Шелли Ганшов, Дуг Гарретт, Сэнди Доусон, Джек Диддли, Тодд Дип, Хэнк Дрю, Дейв Эйзен, Gathering of Friends Gamers, Марк Жилютен, Ганно Гирке, Тони Грэппин, Gulf Games Gamers, Фил де Гузман, Бретт Хардин, Лукас Хедгрэн, Майк Хеллер, Кен Хилл, Робин Хилл, Марк Джексон, Крис Джонсон, Итан Джонсон, Эван Джонсон, Тина Джонсон, Джеремайя Ли, Джон Лабинер, У. Эрик Мартин, Джеймс и Карен Миллер, Джон Паладьи, Валери Патман, Уильям Реннард, Стив Сэмсон, Грег Шлёссер, Джо Шмо, Dame Shuffles-a-lot, Sir Shuffles-a-lot, Боб Скокс, Адам Смайлз, Джим Трипплетт, Жульен ван Рет, Кэндас Уэбер, Чэд Уэст, Кевин Уилсон, Карен Вудманси, Райан и Кристофер Ю, Ян Цернехель.

## Развитие игры и правила бота: Дейл Ю

Дейл Ю участвует в разработке игр с 2001 года и ранее уже работал с компанией Bezier Games над созданием «Замков безумного короля Людвига», Subdivision и The Palace of Mad King Ludwig. В прошлом он состоял в команде разработчиков игры «Доминион», а также помогал шлифовать одиночный режим в «Агриколе». Кроме того, Дейл внёс вклад в разработку игры Flizz & Miez, получившую в 2014 году награду Kinderspiel des Jahres («Детская игра года»). С 2010 года он работает главным редактором блога OpinionatedGamers.com.

## Разработка игры: Тед Олспач

Тед Олспач — автор многих настольных игр, среди которых One Night Ultimate Werewolf, «Замки безумного короля Людвига», Silver, Ultimate Werewolf, The Palace of Mad King Ludwig и Werewords — игра-финалист награды Spiel des Jahres («Игра года») в 2019 году.

## Иллюстрации на жетонах: Бретт Стеббинс

Бретт — профессиональный художник, безвылазно живущий на Космическом побережье Флориды и с детских лет наблюдающий за запуском шаттлов со двора собственного дома. Начал карьеру графического дизайнера, когда в «Фотошопе» ещё не появились слои. После 15 лет дизайна решил развивать свои таланты дальше и стал создавать иллюстрации для мобильных игр в качестве независимого 3D-художника. Почти 8 лет спустя он вновь изменил направление деятельности и сосредоточился на создании двухмерных изображений для настольных и мобильных игр. Он любит проводить время с женой и пятью детьми. Они часто собираются за настольными играми с друзьями. Время от времени Бретт зависает с приятелями и пробует новые сорта крафтового пива.

## Иллюстрация на коробке: Оллин Тимм

Оллин Тимм нарисовал «изометрические здания» для прошлой версии этой игры. Также он проиллюстрировал несколько коробок игр Bezier Games, среди которых Colony, Favor of the Pharaoh, The Palace of Mad King Ludwig и «Замки безумного короля Людвига».



**Генеральный директор:** Тед Олспач.

**Исполнительный директор:** Тони Олспач.

**Разработка цифрового приложения:** Джеремайя Маер и Кейт Кубарек.

**Обеспечение контроля качества:** Брайон Куик и Натан Маккиан.

**Заведующий редакцией и лицензированием:** Рене Харрис.

**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.

## Русское издание игры



crowdgames.ru

**Издатель:** Crowd Games.

**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.

**Главный редактор:** Александр Петрунин.

**Выпускающий редактор:** Катерина Шевчук.

**Редактор:** Мария Аверичева.

**Переводчики:** Александр Петрунин, Михаил Кружков.

**Корректор:** Полина Ли.

**Верстальщик:** Ульяна Гребенева.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).



