ted alspach
suburbia

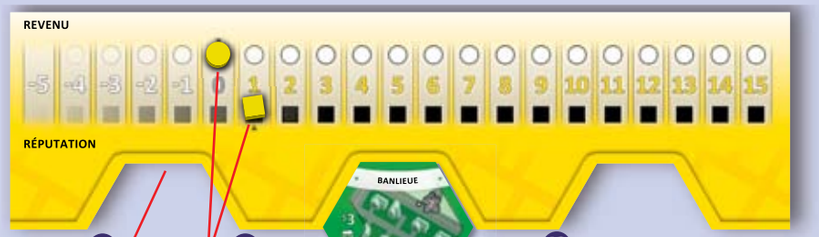
Transformez votre petite cité en métropole de premier ordre. Ajoutez des résidences, des commerces, des bâtiments administratifs et industriels ainsi que des lacs, afin d'augmenter votre population et de tirer profit au mieux des éléments de vos voisins.

Mise en Place

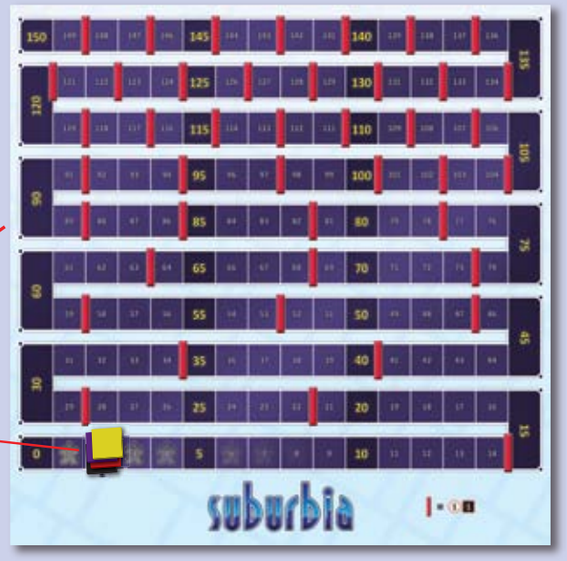
1. Mélangez les 3 tas de tuiles face cachée, les tuiles avec la même lettre au verso (A, B et C). Chaque tas a le même nombre de tuiles : 15 à 2 joueurs, 18 à 3 joueurs et 21 pour 4 joueurs. Placez les tuiles non utilisées dans la boite.
2. Placez le plateau Tuiles ici.
3. Mélangez la Tuile «Encore 1 Tour» avec : 6 tuiles du tas de tuiles C pour une partie à 2 joueurs, 9 tuiles du tas de tuiles C pour une partie à 3 joueurs, 12 tuiles du tas de tuiles C pour une partie à 4 joueurs, et placez ces tuiles face cachée à la base du tas de tuiles C. Prenez alors 4 tuiles C supplémentaires (de la boite) et placez-les en dessous du tas de tuiles C.
4. Placez le Marché des Biens immobiliers à cet endroit.
5. Placez ici 4 exemplaires de chaque tuile d'Usine, de Parc et de Banlieue face visible sur chacun des 3 emplacements prévus.
6. Placez le plateau Réserve ici.
7. Placez les pièces ici.



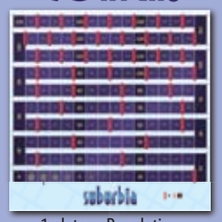
8. Placez les tas de tuiles A, B et C ici.
9. Placez les 7 premières tuiles du tas de tuiles A face visible tout le long du MBI.
10. Mélangez les jetons Objectif face cachée et placez-en 1 par joueur sur leur emplacement respectif.



11. Chaque joueur place un plateau Cité devant lui en laissant assez d'espace afin de placer quelques tuiles avant le bord de table.
12. Placez votre cylindre de Revenu sur l'espace 0 de l'échelle de Revenu et votre Cube de Réputation sur l'espace 1 de l'échelle de Réputation.
13. Placez 1 tuile Banlieue, 1 tuile Parc et 1 tuile Usine sous votre Cité comme indiqué ci-contre.
14. Placez le Plateau de population (qui indique les points de victoire) sur la table de façon à ce que tout le monde le voie.
15. Chaque joueur place 15$ (millions) ici.
16. Chaque joueur place ses 3 jetons Investissement ici.
17. Chaque joueur prend 2 jetons Objectif de la réserve, les regarde et en garde 1 (face cachée afin que les autres joueurs ne le voient pas). L'autre jeton est défaussé.
18. Placez le carré Population de chaque joueur sur la case 2 de l'échelle de Population.



CONTENU



1 plateau Population

1 plateau Tuiles

1 pl. Réserve



1 Marché des Biens Immobiliers (MBI)



4 plateaux Cité



8 Banlieues



8 Usines



8 Parcs



"1 tour de plus"



32 tuiles A



36 tuiles B



32 tuiles C



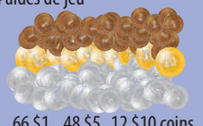
20 tuiles Objectif



4 aides de jeu



1 marqueur premier joueur



66 $1 48 $5 12 $10 coins



4 cubes Réputation



4 carrés Population



12 jet. Investissement



4 cylindres Revenu

COMMENCER LE JEU

Choisissez aléatoirement un premier joueur et remettez-lui la tuile “Premier Joueur”.

Les valeurs de départ de votre Revenu 0 et de votre Réputation 1 sont le résultat des 3 tuiles déjà présentes: la Tuile Usine donne 1, alors que la Tuile Parc donne 1, pour un résultat de 0 (zéro). La Tuile Parc fournit 2 (1 pour la Banlieue adjacente, une tuile verte, et 1 pour une Usine adjacente, une tuile jaune), du fait que l’Usine réduit de 1 (parce qu’elle est adjacente au Parc, qui est une tuile grise). La tuile Banlieue fournit 2 en Population grâce à 2.

MÉCANIQUE

A son tour, chaque joueur doit réaliser les 4 actions suivantes dans l’ordre:

1. Prenez et placez 1 tuile ou placez 1 Jeton d’Investissement dans sa cité.
2. Recevez ou dépensez de l’argent en fonction de votre Revenu
3. Ajustez le marqueur Population sur le Plateau de Population (basé sur votre Réputation).
4. Ajoutez une nouvelle tuile au Marché des Biens Publics.

PRENEZ ET PLACEZ 1 TUILE OU PLACEZ 1 JETON D’INVESTISSEMENT

Le joueur doit soit:

1. Prendre et tuile et la placer dans sa cité, ou
2. Placer un Jeton d’Investissement sur une tuile dans sa cité afin “d’investir sur cette tuile.

Prendre une tuile du Marché de Biens Immobiliers (MBI)

Quand un joueur prend une tuile du MBI, le joueur paie le coût indiqué au dessus de la tuile sur le MBI (si présent) en sus du coût indiqué sur la tuile. Le coût total de la tuile est payé à la réserve. Le joueur doit alors placer la tuile acquise de manière adjacente aux tuiles déjà présentes. Ceci fait, le joueur doit faire les ajustements comme indiqué sur la nouvelle tuile ainsi que sur les tuiles impactées (incluant les tuiles placées par les autres joueurs).

Les effets d’une tuile peuvent être déclenchés une fois la tuile placée. Par exemple, placez une nouvelle près d’un Parc donne un résultat de 1.

Parce que le Revenu et la Réputation ne peuvent jamais tomber sous -5 ou dépasser 15, les ajustements ne peuvent dépasser ces limites.

Olivier veut un Immeuble de Bureaux, qui est une tuile qui coûte 9$ et apporte 1 une fois placée et 1 pour chaque adjacente. Elle est sous l’espace +2$ du MBI. Matthieu paie 11$ à la réserve pour la tuile, et la place près de l’Usine et le Parc, qui apporte un 1 pour chaque ou ou adjacente. Matthieu déplace son cylindre de Revenu d’une case (pour l’effet immédiat 1), et déplace son Cube de Réputation d’une case (1 pour l’effet conséquent de la tuile adjacente: le Parc fournit 1 pour la nouvelle adjacente).



Prendre une tuile de base

Le joueur peut aussi prendre toute tuile de base disponible: Banlieue, Parc, ou Usine à la place d’une tuile provenant du MBI. S’il le fait, il paie seulement le coût de la tuile. Le joueur place cette tuile de la même manière que s’il l’avait acquise par le MBI. Le nombre de ces tuiles est limité, et si elles ne sont plus disponibles, elles ne peuvent pas être acquises.

Après avoir placé une tuile de base, le joueur prend alors n’importe quelle tuile face visible qui est placée sous le MBI (en ne payant que le coût indiqué sur l’emplacement du MBI, si indiqué) et la défausse dans la pile de défausse.



Cyril prend et place une Banlieue lors de son tour. Il doit maintenant décider quelle tuile il va défausser du MBI. Il peut retirer l’Autoroute ou le Fast Food gratuitement, mais il ne veut pas que Thomas, qui est à sa gauche, obtienne le Syndicat de Copropriétés, il paie donc les 2$ à la réserve afin de défausser le Syndicat de Copropriétés.

Prendre une tuile afin de l’utiliser comme une Tuile Lac

Quand un joueur prend une tuile pour en faire un Lac, il doit choisir une tuile en provenance du MBI. Il paie seulement le coût indiqué sur le MBI, il ne paie pas le prix de la tuile. Le joueur place cette tuile côté Lac visible adjacente à une ou plusieurs de ses tuiles (qui peuvent être placées le recto ou le verso visible) et reçoit 2$ pour chaque, ou adjacente. Si le joueur pose une autre, ou près d’un, il prend 2$ de la réserve. Quand il pose une autre adjacente à une autre, il ne prend pas les $2 du fait qu’ils sont adjacents.

Poser un Jeton d’Investissement

Un Jeton d’Investissement peut être placé sur n’importe quelle tuile du joueur —même les— qui n’a pas encore reçu un Jeton d’Investissement.

S’il choisit de faire cela (au lieu de prendre et placer une tuile), il paie à nouveau le coût de cette tuile et place le Jeton Investissement dessus dans le coin gauche (cachant le prix de la tuile) de cette tuile. Un jeton Investissement double les effets de la tuile sur laquelle il est placé.

Par exemple, un jeton placé sur un Parc donne un 1, et un 1 pour chaque ou ou adjacent. Quand un joueur place un Jeton d’Investissement, il ne pose pas de tuile. Poser un Jeton d’Investissement n’a pas d’impact sur les effets conditionnels des autres tuiles (i.e., poser un Jeton d’Investissement sur un Parc qui est adjacent à une Usine ne déclenche pas le 1 de l’Usine).



Aurore veut placer un Jeton Investissement sur une tuile. Ses 3 meilleures options sont de le placer sur (a) la tuile de Lac A, ce qui coûte 0$ et rapporte 10$ (2$ pour chacune des 5 tuiles adjacentes), (b) le Parking, qui coûte 12$ et permet à Aurore d’augment son Revenu de 3 (1 pour le Parking lui-même, 1 pour le Parc adjacent, et 1 et l’Immeuble de Bureaux adjacent), ou (c) le Parc, qui coûte 4$ et réduit les revenus d’Aurore de 1 mais permet aussi de déplacer le Cube de Réputation de 3 espaces vers la droite (1 pour la Banlieue adjacente, une tuile verte, 1 pour l’Usine adjacente, une tuile jaune, et 1 pour la Parking adjacent , une tuile bleue).

Les effets d’un Jeton d’Investissement sont effectifs tout au long de la partie, donc pour l’exemple ci-avant, si une autre ou ou est placée à côté d’un Parc alors qu’un Jeton Investissement est déjà présent, le joueur subira 1 2 fois, pour un total de 2.

Après qu’un Jeton d’Investissement a été placé, le joueur doit alors prendre une tuile présente face visible sous le MBI (ne payant que le coût indiqué au dessus de la tuile sur le MBI, si indiqué) et la défausse dans la pile de défausse.

RECEVOIR OU PAYER DE L’ARGENT (REVENU)

Si le Cylindre de Revenu du joueur se trouve sur un nombre positif, le joueur récupère le montant en argent de la réserve. Si le Cylindre de Revenu est sur un nombre négatif, le joueur rassemble l’argent et le remet à la réserve immédiatement. S’il n’a pas assez d’argent, il remet l’argent qui lui reste à la réserve et recule son Carré de Population d’une case par 1$ manquant. Un joueur ne peut avoir une Population en dessous de 0, s’il ne peut faire reculer son Carré Population et doit toujours de l’argent, rien ne se passe.

AJUSTER LA POPULATION (BASÉ SUR LA RÉPUTATION)

Augmenter ou diminuer votre Population sur le Plateau de Population en fonction du montant indiqué sous votre Cube de Réputation. Si la Population tombe à 0, tout recul coûtera 1$ par point de Population. Si le joueur ne peut payer, aucune incidence. Le Carré reste sur la case 0.

Alors que votre Cité s’agrandit, les frais vont augmenter et la qualité de vie de votre “petite ville” diminuer —cela est représenté par des Lignes rouges sur l’échelle de Population. Quand la Population d’un joueur traverse une Ligne Rouge, le Revenu du joueur et la Réputation sont tous les 2 diminués de 1 (déplacés vers la gauche d’un espace). Si la Population du joueur traverse une Ligne Rouge dans l’autre sens (cela peut arriver s’il a une Réputation négative), il déplace à la fois son Cylindre de Revenu et son Cube de Réputation vers l’avant (vers la droite).

Quand vous placez une tuile, quelques ajustements peuvent se produire. Lors d’un ajustement de Population après le passage d’une Ligne Rouge, diminuer immédiatement votre revenu et votre Réputation d’un espace, même si vous n’avez pas encore terminé les autres ajustements.

Si une diminution au Revenu ou à la Réputation a pour conséquence de dépasser le seuil de -5, le Cylindre de Revenu ou le Cube de Réputation reste à -5.

AJUSTER LE MARCHÉ DES BIENS IMMOBILIERS

Faites glisser les tuiles restantes du MBI vers la droite afin de combler le vide laissé par la tuile enlevée (il y aura toujours 1 tuile enlevée à chaque tour de joueur), et retournez la tuile du tas en cours (en commençant par le tas A), placez-la à l'extrême gauche du MBI. Une fois le tas A épuisé, prenez les tuiles du tas B; quand le tas B est épuisé, prenez les tuiles du tas C.

FIN DE LA PARTIE

Quand la tuile "Encore 1 Tour" est découverte, le tour en cours doit être terminé, et un autre tour complet est joué, en commençant par le Premier Joueur (après que le tour en cours est terminé). Tous les joueurs doivent terminer la partie en ayant effectué le même nombre de tours.

COMPTAGE FINAL

Une fois que le dernier joueur a terminé son tour, le comptage final est effectué. Il y a 2 parties distinctes dans le comptage des points: Objectifs et Conversion de l'Argent en Population. Distribuez les Récompenses avant de convertir l'argent en Population.

Les lignes rouges sont ignorées durant le comptage final

Les bonus de Population pour l'accomplissement d'objectif et la conversion d'argent en population à la fin de la partie ne déclenchent pas les malus des Lignes Rouges pour le Revenu et la Réputation .

Récompense des Objectifs

Les bonus de Population fournis par les objectifs en place sur le MBI récompensent un seul joueur à la fois qui a réussi ces objectifs. Si 2 joueurs ou plus sont à égalité pour un même objectif, personne n'est récompensé.

Ensuite, dans l'ordre du tour, chacun des objectifs secrets des joueurs sont révélés, et si un joueur a atteint son objectif secret (sans prendre en compte les autres joueurs éventuels à égalité), il reçoit son bonus de Population comme indiqué sur l'objectif. Seul le possesseur d'un objectif secret peut recevoir le bonus de Population.

Convertir l'argent en Population

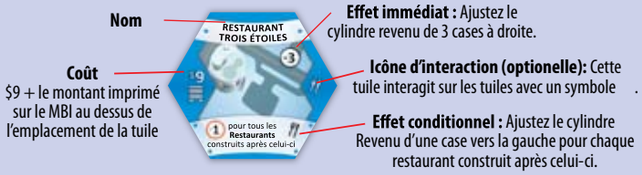
L'argent de tous les joueurs est convertie: 1 Population par tranche de $5 déposée dans la réserve (les joueurs gardent l'argent en trop pour régler les cas d'égalité).

GAGNER LA PARTIE

Le joueur avec la plus haute Population sur le Plateau de Population gagne. En cas d'égalité, le joueur avec la plus haute Réputation parmi les joueurs à égalité gagne. S'il y a encore égalité, le joueur avec le plus haut Revenu parmi les joueurs à égalité gagne. S'il y a toujours des égalités, le joueur avec le plus d'argent restant gagne. En cas d'une égalité persistante (ce qui signifie que les joueurs se sont bien amusés), les joueurs à égalité joue une nouvelle partie de Suburbia afin de déterminer le vainqueur de la première partie.

TUILES

Chaque tuile que vous posez a un impact sur votre ville. Les tuiles font partie d'une des 4 catégories: Résidentiel, Industriel, Commercial et Civique. La plupart des tuiles apporte des bonus ou des pénalités au Revenu, à la Réputation ou à la Population, alors que d'autres apportent des capacités spéciales. Chaque tuile a 4 ou 5 éléments principaux, comme indiqué dans l'exemple ci-dessous:



Les tuiles doivent toujours être posées de façon à ce qu'un de ses bords touche le bord d'une tuile adjacente (recto ou verso). Les tuiles peuvent être placées de façon à ce qu'elle contourne (mais sans passer au dessus) le Plateau de Gestion.

Tuiles avec Icône Interactive

Certaines tuiles sont impactées par des tuiles avec une icône spécifiques dans leur coin droit. Ce sont des tuiles avec Icône Interactive. Par exemple, le revenu du Magasin de Fournitures de bureau augmente de pour chaque tuile avec une icône de Bureau (un petit attaché-case), incluant l'Immeuble de Bureaux, le Centre Administratif, et le Bureau de l'Environnement.

TERMINOLOGIE DES TUILES

Un slash (/) entre différentes tuiles indique que les effets sont appliqués à toutes les tuiles listées. L'index qui suit définit d'autres termes présents sur les tuiles, et comment ils fonctionnent:

"Toutes les autres Cités"

Cela fait référence aux tuiles des autres Cités sans prendre en compte la votre.

"Toute tuile adjacente"

Des tuiles avec le terme "toute tuile adjacente" indique que vous devez compter le nombre de tuiles qui sont en contact avec cette tuile, avec les bords de la tuile directement en contact avec le bord d'autres tuiles.

"Chacune de vos"

Cela fait référence aux tuiles déjà en place dans votre Cité exclusivement (voire même dans certains cas la tuile elle-même si elle est du type spécifié). Par exemple, un lycée fournit à son propriétaire des pour chaque présent dans la Cité du joueur.

"Toutes"

Cela fait référence à toutes les tuiles présentes dans toutes les Cités, incluant votre propre Cité et les tuiles elles-mêmes (si les critères correspondent).

(Prenez) 2$

Pour chaque tuile vous permettant de prendre de l'argent de la réserve, vous prenez l'argent 2 fois, quand vous posez la tuile et quand des tuiles correspondantes sont posées après la première. Par exemple, si vous posez la tuile Syndicat des Copropriétaires au premier tour d'une partie à 4 joueurs, vous payez 6$ pour placer la tuile, et prenez immédiatement 10$ de la réserve (parce qu'il y a 4 Banlieues et 1 Syndicat de Copropriétaires dans la partie, pour un total de 5 , et vous prenez 2$ pour chaque). A partir de là, quand quelqu'un (y compris vous) place une , prenez 2$.

ORDRE DE RÉSOLUTION DES EFFETS DES TUILES

Afin de résoudre au mieux les effets des tuiles quand elles sont jouées, respectez l'ordre suivant :

1. Payez le coût de la tuile comme indiqué dans le coin gauche de la tuile (et tout coût en sus indiqué sur le MBI).
2. Faire les ajustements immédiats comme indiqués dans le coin supérieur droit de la tuile.
3. Faire les ajustements conditionnels comme indiqués au bas de la tuile.
4. Faire les ajustements conditionnels de toute tuile adjacente.
5. Faire les ajustements conditionnels de toute tuile non adjacentes.
6. Vérifiez avec les autres joueurs si certaines de leurs tuiles vous obligent à faire des ajustements.
7. Vérifiez avec les autres joueurs si leurs cités sont impactées par la tuile que vous venez de poser.

Les effets des tuiles peuvent s'accumuler, et les joueurs peuvent avoir plus d'une tuile avec le même intitulé. Par exemple, cela ne pose pas de problème d'avoir 2 Fast Food dans la même cité.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Concentrez-vous sur le fait d'augmenter votre revenu très tôt dans le partie...un dès le premier tour devrait rapporter entre 15-18 à la fin de la partie!
- Attention à ne pas faire monter votre population trop vite, sinon vous allez dépasser trop les Lignes Rouges et du coup ralentir votre progression avant d'avoir une chance de consolider votre Revenu et votre Réputation à travers l'infrastructure de vos tuiles.
- Gardez tout le temps en tête les Objectifs publics et les Objectifs privés; ils auront beaucoup d'incidence à la fin de la partie.
- Passez en revue la liste des Tuiles régulièrement, afin de savoir quelles tuiles peuvent apparaître dans chaque Tas.
- Quand vous défaussez une tuile, vérifiez quel est l'adversaire (en particulier celui à votre gauche) qui en a le plus besoin...ne lui laissez pas le loisirs de s'emparer d'une tuile trop parfaite.
- Faites toujours attention à où se trouve votre Carré de Population par rapport aux Lignes Rouge. Parfois, un point supplémentaire peut avoir un coût incommensurable à long terme.
- Les augmentations et les diminutions du Revenu et de la Réputation varient en valeur tout au long de la partie. Le nombre approximatif de tours effectués dans la partie (chaque partie dure entre 15 et 18 tours) correspond à la valeur idéale quand la tuile est placée, les augmentations de début de partie sont plus importantes que celles de fin de partie.

JEU EN SOLO 1: L'ARCHITECTE SOLITAIRE

Toute la folie d'un jeu en multijoueurs en moins de 30 minutes! Le jeu est identique à celui à 2 joueurs mais vous n'avez besoin que d'un seul Plateau de Gestion.

Mise en place

Utilisez la mise en place des tas de tuiles pour 2 joueurs, mais sans prendre en compte les objectifs.

Votre Tour de Jeu

Dépasser une Ligne Rouge a pour conséquence un (2) et un -2.

Une fois votre tour terminé, vous devez retirer une tuile supplémentaire comme si vous utilisiez un Jeton d'Investissement ou une tuile de base.

JEU EN SOLO 2: MANU LE BOT

Dans ce jeu en solo, vous allez jouer contre Manu, le bot, qui ne connait aucune émotion; il ne jouera qu'avec vous, parce qu'il n'a pas d'autres amis! Vous jouez en premier à chaque tour (Manu s'en fout!).

Jeu Solo 2 mise en place

La mise en place est identique au jeu de base avec quelques exceptions :

1. Mélangez les 3 tas de tuiles face cachée, les tuiles avec la même lettre au verso (A, B et C). Chaque tas a 25 tuiles.
2. Mélangez la tuile "Encore 1 tour" avec 12 tuiles de la pile C. Placez cette pile sous le tas C.
3. Mélangez les jetons Objectif face cachée et placez-en 3 sur leurs emplacements respectifs. Si vous révélez un objectif avec un Lac ou un jeton Investissment, défaussez-le et remplacez-le.



4. Placez les 4 premières tuiles du tas de tuiles A face visible tout le long du Marché des Biens Immobiliers (espaces $6, $4, $2 et $0).

Votre Tour de Jeu

Effectuez les tours normalement, suivez les règles normales. Les 3 tuiles non achetées restent dans le Marché des Biens Immobiliers (ne les déplacez pas).

Le Tour de Manu

Manu n'est pas très intelligent mais il a certaines qualités. Il joue en suivant les règles suivantes:

Chaque tour, Manu achète la tuile la plus chère disponible (suivant le prix de la tuile et les ajustements du Marché des Biens Immobiliers), mais il ne la paie que $3. Au cas où 2 tuiles ou plus ont le même coût, il achète celle qui est la plus à gauche.

Manu n'achète jamais de tuile de base, et Manu ne crée jamais de lac. De plus, Manu ne joue jamais de Jeton d'Investissement.

La tuile perçue est placée au meilleur endroit possible (après avoir pris en compte toutes les interactions entre les tuiles), en utilisant la règle suivante:

Augmenter au mieux la somme de la Réputation et du Revenu en favorisant la Réputation en cas d'égalité entre les deux.

Tant que la règle de placement est suivies, la tuile peut être placée à n'importe quel endroit valable.

Après que Manu ait acheté une tuile, placez-la, et ajustez son Revenu et sa Réputation, les 2 tuiles restantes dans le Marché des Biens Immobiliers sont défaussées pour la partie.

Tour Suivant

4 nouvelles tuiles sont placées dans le Marché des Biens Immobiliers sur les emplacements 6$, 4$, 2$ et 0$.

Fin de Partie

Quand la tuile "1 tour de plus" apparaît, la partie se termine immédiatement (vous ne jouez pas un autre tour, mais à la place déterminez le score final avec les objectifs et la Population).

Echelle des score pour les 2 jeux en Solo:

<60: Stagiaire 60-75: CDD 76-90: Graphiste 91-105: Architecte Junior

106-120: Architecte Senior 121-135: Maître Architecte >135: PDG de Suburbia, Inc.

Notes

Les plateaux Quartier peuvent être retournés. Dans la règle on présente un développement vers le bas, ce qui est plus thématique (vous étendez votre cité vers sa banlieue). Malgré cela, si votre table ne le permet pas ou par préférence personnelle vous pouvez jouer avec le plateau Quartier sous les tuiles. Dans ce cas, les tuiles de départ sont placées de la même façon : Banlieues dans l'emplacement central, le Parc au dessus des Banlieues et l'Usine au dessus du Parc. Les joueurs peuvent orienter leur plateau différemment, cela n'a aucune incidence sur le jeu.

Les autocollants dans la boîte doivent être appliqués sur les faces avant et arrière du (grand) marqueur Premier joueur.

Les tuiles A, B, et C vierges permettent de remplacer des tuiles endommagées ou perdues et ne sont pas utilisées dans le jeu.

Remerciements

À Hans im Glück pour la permission d'utiliser les meeples de Carcassonne.

À Kevin Wilson pour m'avoir poussé à inclure les objectifs.

À Dale Yu pour ses efforts continus pour faire progresser le jeu.

À Hanno Girke et Klemens Franz de Lookout pour avoir rendu Suburbia bien plus beau.

Aux testeurs :

Carol Alspach, Dakota Alspach, Gage Alspach, Toni Alspach, William Attia, Kent Bunn, Eric Burgess, Christina Burgess, Bay Chang, David Clunie, Columbus Area Boardgaming Society, Logan Colyer, Shelley Ganschow, Doug Garrett, Sandy Dawson, Jack Diddley, Todd Diep, Hank Drew, Dave Eisen, Gathering of Friends Gamers, Marc Gilutin, Hanno Girke, Gulf Games Gamers, Fil de Guzman, Brett Hardin, Lucas Hedgren, Mike Heller, Ken Hill, Robyn Hill, Mark Jackson, Chris Johnson, Ethan Johnson, Evan Johnson, Tina Johnson, Jeremiah Lee, Josh Lubiner, W. Eric Martin, James Miller, Karen Miller, John Palagyi, Valerie Putman, William Rennard, Steve Samson, Greg Schloesser, Joe Schmo, Dame Shuffles-a-lot, Sir Shuffles-a-lot, Bob Skokes, Adam Smiles, Jim Tripplett, Julien Van Reeth, Candace Weber, Chad West, Kevin Wilson, Karen Woodmansee, Ryan Yu, Christopher Yu, et Ian Zernechel.

Graphismes de Klemens Franz

Klemens Franz - né en 1979 - est diplômé du collège d'art de Graz. Après ses études il a travaillé comme assistant pour les media. Depuis 2006, il illustre des jeux pour des éditeurs variés. Il est marié et à 4 enfants (le plus récent est né sur le parking d'un McDonald durant le développement de Suburbia), 3 chats et vit dans une région volcanique du sud est de l'Autriche, près des frontières Hongroises et Slovènes.

Tuiles de Ollin Timm

Originaire de Portland, Oregon, Ollin Timm travaille comme artiste freelance tout en poursuivant ses études d'architecture à l'université d'Oregon. Passionné de jeux et de graphismes, Suburbia est son premier travail.

Développement et jeu solo 2 de Dale Yu

Dale est impliqué dans le développement depuis 2001. Ces projets précédents incluent Dominion, et la règle solo d'Agricola. Il a également aidé à créer deux extensions pour ce dernier : le X-deck et le deck Forêt Légendaire. Depuis 2010, il est rédacteur en chef du site Opinionated Gamers.

Un jeu de Ted Alspach

Tes est le créateur de plus de 40 jeux et extensions, incluant Mutant Meeples, Ultimate Werewolf, TieBreaker, Ticked Off, Perpetual-Motion Machine, Beer & Pretzels, Start Player et bien plus. Il estégalement l'auteur de plus de 35 livres, incluant Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples and Board 2 Pieces: Something Smells Gamey. Ted vit dans le Manoir von Alspach situé à San José, Californie, avec sa femme, son fils, sa filles, son chien, son chat et 2 chatons, lesquels ont à maintes reprises provoqué la chute des prototypes de Suburbia durant le développement du jeu.

Traduction Française: Farid Ben Salem

Suburbia is ©2012 Ted Alspach and Bézier* Games, all rights reserved.