

ted alspach suburbia

Planifiez, construisez et développez une petite ville en une métropole majeure. Utilisez des tuiles Bâtiment pour ajouter des quartiers, des commerces, des lieux civiques et industriels, ainsi que des lieux particuliers qui donnent des avantages et profitez des ressources des villes voisines. Votre but est d'avoir un quartier prospère et d'avoir une population plus importante que celle de vos adversaires.

- 1** Mélangez 3 piles face cachée, chacune par lettres (A, B et C). Chaque pile a le même nombre de tuiles : 15 pour 2 joueurs, 18 pour 3 joueurs et 21 pour 4 joueurs. Placez les tuiles restantes dans la boîte.
- 2** Placez le Plateau Piles ici.
- 3** Mélangez la tuile "1 more round" avec : 6 tuiles de la pile C pour 2 joueurs, 9 tuiles de la pile C pour 3 joueurs, 12 tuiles de la pile C pour 4 joueurs, et placez ces tuiles face cachée au bas de la pile C. Puis prenez 4 tuiles C de plus (de la boîte) et placez-les au bas de la pile C.
- 4** Placez le Marché immobilier ici.
- 5** Placez 4 tuiles de chaque, Heavy Factory, Community Park et Suburbs faces visibles sur les trois emplacements ici.
- 6** Placez la Réserve ici.
- 7** Placez les pièces ici.



- 8** Placez les piles A, B et C ici.
- 9** Placez les 7 tuiles du haut de la pile A faces visibles le long du bord du bas du Marché Immobilier.
- 10** Mélangez les objectifs faces cachées et placez-en 1 aléatoirement par joueur face visible ici.



- 11** Chaque joueur place un plateau Ville face à lui avec assez de place en-dessous pour pouvoir y poser des tuiles.
- 12** Placez votre cylindre sur la case 0 de la ligne Income (Revenu) et votre cube sur la case 1 de la ligne de Reputation.
- 13** Chaque joueur prend et place ces 3 tuiles exactement comme montré ici.
- 14** Placez le plateau Population (piste de population correspondant aux points de victoire dans Suburbia) sur la table.
- 15** Chaque joueur place ici 15\$ (millions).
- 16** Chaque joueur place ici ses 3 marqueurs Investissement.
- 17** Chaque joueur prend 2 tuiles d'objectifs au hasard, les regarde et en choisit 1. Il la garde face cachée devant lui. Les autres tuiles vont dans la boîte.
- 18** Chaque joueur place un marqueur carré sur la case 2 de la piste de Population.



MATERIEL



DEBUT DE JEU

Déterminez au hasard le premier joueur et donnez-lui le Marqueur.

Les tuiles de départ (Suburbs, Heavy Factory et Community Park) déterminent les points de départ sur le plateau Ville et sur la piste de Population.

COMMENT JOUER

A son tour, chaque joueur doit réaliser ces 4 actions dans l'ordre :

1. Prendre et placer 1 tuile *ou* placer 1 marqueur d'Investissement dans sa ville.
2. Collecter *ou* payer, basé sur votre Revenu
3. Ajuster la population sur le plateau Population, en fonction de votre Réputation
4. Ajouter 1 nouvelle tuile sur le Marché Immobilier.

PRENDRE ET PLACER 1 TUILE OU PLACER 1 MARQUEUR D'INVESTISSEMENT

Le joueur doit soit :

1. Prendre 1 tuile et l'ajouter à sa ville, *ou*
2. Placer 1 marqueur d'Investissement sur l'une des tuiles de sa ville afin "d'investir" dans celle-ci.

Prendre une tuile du Marché Immobilier

Lorsqu'il prend une tuile du Marché Immobilier, le joueur paye le coût indiqué au-dessus de celle-ci (s'il y en a) du Marché Immobilier et l'ajoute au coût de la tuile. Le total indique le prix à versé à la Réserve. Le joueur doit placer la tuile achetée à côté de n'importe quelle autre de ses tuiles. Ensuite, le joueur doit faire tous les ajustements indiqués sur la tuile ainsi que d'autres tuiles impactées (incluant également celles d'autres joueurs).

Les effets d'une tuile peuvent être déclenchés après sa pose. Par exemple en plaçant un nouveau près d'un Community Park existant permet une augmentation de $+1$.

Les pistes de Réputation et de Revenu ne pouvant aller en-dessous de -5 et au-dessus de 15, ces ajustements ont leurs limites.



Dakota veut un Office Building, une tuile coûtant 9\$ qui fournit $+1$ à sa pose puis $+1$ pour chaque adjacente. Elle est située au $+2\$$ de la règle du Marché Immobilier. Dakota paye donc 11\$ à la Réserve et place la tuile près de sa Heavy Factory et de sa Community Park, qui donne $+1$ pour ou adjacente. Dakota avance son cylindre Revenu d'une case dû à l'effet $+1$ lors de la pose, puis avance son cube de Réputation d'une case ($+1$ fournit via l'effet de Community Park qui donne $+1$ pour une nouvelle adjacente).

Prendre une tuile basique

Le joueur peut aussi prendre une tuile basique disponible : Suburb, Community Park ou Heavy Factory à la place d'une des tuiles du Marché Immobilier. S'il opte pour ce choix, il paye uniquement le coût de la tuile. Le joueur la place de la même manière que pour les tuiles du Marché Immobilier. Elles sont en nombre limité et peuvent ne plus être disponible durant la partie.

Après avoir posé une tuile basique, le joueur doit prendre l'une des tuiles du marché immobilier (en payant uniquement le coût indiqué au-dessus de celles-ci, sur la règlette) puis la mettre dans une pile de défausse.



A son tour, Toni prend et place une Suburb. Puis elle doit choisir quelle tuile du Marché Immobilier elle doit défausser. Elle peut retirer la Freeway ou la Fast Food Restaurant gratuitement, mais elle ne veut pas que Gage, à sa gauche, obtienne la Homeowner's Association, donc elle verse 2\$ à la Réserve pour défausser la Homeowner's Association.

Prendre une tuile et l'utiliser comme un lac

Lorsqu'il prend une tuile et l'utilise comme un lac, le joueur prend une tuile du Marché Immobilier et ne paye que le prix au-dessus, il ne paye donc pas le coût sur la tuile. Le joueur retourne cette tuile et la place en adjacence à une ou plusieurs de ses tuiles (qui peuvent être face visible ou retournée) et reçoit 2\$ par ou ou ou . Si le joueur place ultérieurement une autre ou ou près d'une il prendra 2\$ de la Réserve. Quand le joueur place près d'une autre, il n'obtient rien.

Placer un marqueur d'Investissement

Un marqueur Investissement peut être placé sur n'importe quelle tuile du joueur - incluant un lac - qui n'en possède pas déjà.

Si le joueur opte pour ça (et donc ne prend et ne pose pas de tuile), il paye à nouveau le coût de la tuile et y place son marqueur d'Investissement sur le coin gauche (couvrant le coût de la tuile). Un marqueur d'Investissement double les effets d'une tuile sur laquelle il est posé. Par exemple, placer un marqueur d'Investissement sur une Community Park, donnera $+1$ et $+1$ pour chaque ou ou ou . Quand un joueur place un marqueur d'Investissement, il ne place pas de tuile. Donc poser un marqueur d'Investissement n'a pas d'impact sur les effets possibles des autres tuiles (ex : un marqueur placé sur une Community Park adjacente à une Heavy Factory ne déclenchera pas à nouveau le -1 de cette dernière.)



Gage veut placer un marqueur Investissement sur une tuile. Ses 3 meilleures options sont :

- a) sur la tuile lac "A" qui coûte 0\$ et donne à Gage 10\$ (2\$ par tuile adjacente)
- b) sur Parking Lot, qui coûte 12\$ et permet à Gage d'avancer son cylindre Revenu de 3 cases ($+1$ pour Parking Lot elle-même, $+1$ pour l'adjacence avec Community Park et $+1$ pour l'adjacence avec Office Building)
- c) sur Community Park, qui coûte 4\$ et réduit le Revenu de Gage de -1 mais lui permet d'avancer son cube de Réputation de 3 cases ($+1$ pour l'adjacence avec Suburb, une tuile verte, $+1$ pour Heavy Factory, une tuile jaune et $+1$ pour Parking Lot, une tuile bleue).

Les effets d'un marqueur Investissement fonctionnent pour le reste de la partie, donc dans l'exemple ci-dessus, si une autre ou ou est placée à côté du Community Park quand un marqueur d'Investissement est placé dessus, le joueur recevra $+1$ deux fois, pour un total de $+2$.

Après avoir posé un marqueur d'Investissement, le joueur doit prendre l'une des tuiles du marché immobilier (en payant uniquement le coût indiqué au-dessus de celles-ci, sur la règle) puis la mettre dans une pile de défausse.

COLLECTER OU PAYER (EN FONCTION DES REVENUS)

Si le cylindre Revenu du joueur est sur un nombre positif, le joueur collecte le montant à la Réserve. Si son cylindre Revenu est sur un nombre négatif, le joueur doit immédiatement verser le montant à la Réserve. S'il n'a pas assez d'argent, il paie ce qu'il peut et recule son carré de Population d'autant de cases que de "1\$ non payée" pour couvrir la différence. Un joueur ne peut avoir une population inférieure à 0, donc s'il ne peut plus reculer son carré de Population, rien ne se passe.

AJUSTER LA POPULATION (EN FONCTION DE LA REPUTATION)

Augmentez ou diminuez votre population sur le plateau Population en fonction de la situation de votre cube de Réputation. Si Population est à 0, tout recul supplémentaire coûte 1\$ par Population. Si le joueur ne peut payer, rien ne lui arrive... Il reste juste au niveau 0. Comme votre ville s'agrandit, ceci coûtera plus cher à maintenir la situation et la qualité de votre "petite ville" diminuera - celle-ci est représentée par la ligne rouge sur la piste de Population. Quand le carré de Population d'un joueur passe une ligne rouge, alors le Revenu et la Réputation du joueur seront tous les deux réduits de 1. Si le carré de Population d'un joueur vient à redescendre sur la piste et repasser une ligne rouge, son cylindre Revenu et son cube Réputation remonteront (d'une case par ligne traversée).

Quand un joueur place une tuile, il y aura quelques fois plusieurs ajustements à faire. Si en ajustant la population son carré traverse une ligne rouge, diminuez immédiatement le Revenu et la Réputation sur leurs pistes, même si le joueur n'a pas encore fait les autres ajustements. Si une diminution du Revenu ou de la Réputation devrait aller sous -5, le cylindre Revenu et le cube Réputation restent à -5.

AJOUTER UNE NOUVELLE TUILE SUR LE MARCHÉ IMMOBILIER

Faites glisser les tuiles restantes du Marché Immobilier sur la droite, sans laisser de trou par une éventuelle tuile prise au préalable (il y aura toujours une tuile retirée au tour de chaque joueur) et remettre une nouvelle tuile de la pile en cours (en commençant par la pile A) face visible sur l'extrême gauche du Marché Immobilier. Quand la pile A est finie, prendre les tuiles de la pile B; quand la pile B est finie, prendre les tuiles de la pile C.

FIN DE PARTIE

Quand la tuile "1 more round" apparaît, le round en cours est achevé puis un round supplémentaire est joué, en commençant par le possesseur du marqueur Premier Joueur. Chaque joueur devrait avoir joué le même nombre de tours durant la partie.

DECOMPTE DES POINTS

Une fois que le dernier joueur a fini son tour, le décompte des points prend place. Il y a deux parties : les objectifs (Goals) et l'argent convertie en population 🏠. Récompensez les objectifs avant la conversion de l'argent en population.

Les lignes rouges sont ignorées durant le décompte final

Les bonus de Population pour objectifs accomplis et la conversion de l'argent en population à la fin du jeu ne déclenchent pas les effets de baisse du Revenu ⬤ et de Réputation ⬤ dues aux lignes rouges.

Récompense des objectifs

Les bonus de Population de chacun des objectifs placés sur le Marché Immobilier sont attribués à l'unique joueur qui a terminé ces objectifs. Si deux joueurs ou plus sont à égalité sur un objectif, personne n'est récompensé.

Puis, dans l'ordre du tour, chacun des objectifs secrets des joueurs est révélé. Si un joueur a singulièrement rempli son objectif secret (et n'est pas à égalité avec un autre joueur sur cet objectif), il est récompensé par le bonus de l'objectif. Seul le possesseur d'une tuile d'objectif secret peut recevoir le bonus de Population en terminant son objectif secret.

Convertir l'argent en Population

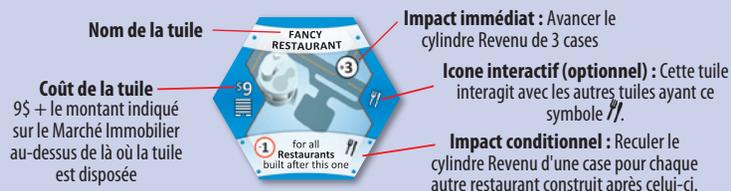
L'argent de chaque joueur est converti : +1 Population + 🏠 pour tous les 5\$ présents dans la réserve du joueur, arrondis à l'inférieur (le joueur conserve tout de même son argent qui peut être utilisé pour départager en cas d'égalité)

GAGNER LA PARTIE

Le joueur avec la plus haute population 🏠 sur le plateau Population gagne. En cas d'égalité, c'est celui avec la plus haute Réputation ⬤ qui gagne. Si l'égalité persiste, c'est celui avec le plus haut niveau de revenus ⬤ qui gagne. Si des joueurs sont toujours à égalité, c'est celui à qui il reste le plus d'argent qui gagne. Si ce dernier point ne les a pas départagés, les joueurs devront à nouveau faire une partie de Suburbia pour déterminer le vainqueur.

TUILES

Chaque tuile placée dans une ville a un impact un moment ou un autre. Il y a 4 catégories de tuiles : Résidentielles 🏠, Industrielles 🏭, Commerciales 🏢 et Civiques 🏛️. La plupart des tuiles donne des bonus ou pénalités au Revenu ⬤, Reputation ⬤ ou Population 🏠, alors que d'autres ont des compétences particulières. Chaque tuile a 4 ou 5 éléments principaux, comme montré sur l'exemple ci-dessous :



Les tuiles doivent toujours être placées de manière à ce qu'au moins un bord soit adjacent d'une autre tuile. Les tuiles peuvent aller tout autour du plateau Ville du joueur.

Tuiles avec icônes interactifs

Certaines tuiles sont impactées par des tuiles ayant un icône spécifique sur le coin droit de ces tuiles. Ceux sont des tuiles avec icônes interactifs. Par exemple, le Business Supply Store 🏢 augmente les revenus de 1 pour chaque tuile avec un icône de bureau (un petit attaché-caisse) incluant l'Office Bulding 🏢, l'Office of Bureaucracy 🏢 et le Local EPA Office 🏢.

TERMINOLOGIE D'UNE TUILE

Un slash (/) entre différentes tuiles signifie que cet effet s'applique à toutes les tuiles listées. Ci-dessous, d'autres termes fréquents apparaissant sur les tuiles et leurs fonctionnements :

“All other boroughs”

Ceci fait référence aux tuiles de toutes villes et non seulement la vôtre.

“Each adjacent”

Les tuiles avec “Each Adjacent” dessus exigent que vous comptiez le nombre de tuiles qui sont directement proches de la tuile, où au moins un bord d'une tuile en touche une autre.

“Each of your”

Ceci fait référence aux tuiles placées uniquement dans votre ville. Par exemple, une High School 🎓 donne à son possesseur 🏠 pour chaque 🏠 dans la ville du possesseur.

“Every”

Ceci fait référence à toutes les tuiles dans toutes les villes, incluant votre propre ville et la tuile elle-même (si elle répond au critère).

(Take) \$2

Pour toutes les tuiles où vous prenez de l'argent de la Réserve, vous prenez de l'argent aussi bien quand vous placez la tuile que lorsque d'autres tuiles sont placées après celle-ci. Par exemple, si vous placez la tuile Homeowner's Association 🏠 dans les premiers tours d'une partie à 4 joueurs, vous paierez 6\$ pour la poser mais gagnerez immédiatement 10\$ (car il y a 4 suburb 🏠 et l'Homeowner's Association 🏠, soit 5 🏠, rapportant 2\$ chaque). A partir de ce point, quand un joueur (vous compris) posera une 🏠, vous gagnerez 2\$.

ORDRE DE RESOLUTION DES EFFETS D'UNE TUILE

Pour résoudre les effets de tuiles quand elles sont jouées, toujours suivre l'ordre suivant :

1. Payer le coût indiqué sur le coin gauche de la tuile (+ le coût indiqué sur la règle du Marché Immobilier).
2. Faire les ajustements selon l'effet immédiat en haut à droite de la tuile.
3. Faire les ajustements selon l'effet conditionnel du bas de la tuile.
4. Faire les ajustements en fonction des effets conditionnels des tuiles adjacentes.
5. Faire les ajustements en fonction des effets conditionnels de tuiles non adjacentes.
6. Vérifier avec les autres joueurs si leurs tuiles ne provoquent pas aussi des ajustements.
7. Vérifier avec les autres joueurs si leurs villes sont impactées par la tuile que vous avez jouée.

Les effets de tuiles peuvent s'empiler et les joueurs peuvent posséder plus d'une tuile avec le même nom. Par exemple, c'est possible d'avoir deux Fast Food Restaurants dans une même ville.

ASTUCES

- Essayez d'augmenter assez tôt vos revenus...un 1 dans les premiers tours vous assure une valorisation à 15-18\$ d'ici la fin du jeu !
- Faites attention de ne pas augmenter votre population trop vite, car vous commencerez à traverser les lignes rouges rapidement et ralentirez votre progrès avant même d'avoir pu construire une base solide en Revenu ⬤ et Réputation ⬤
- Gardez aussi bien en tête les objectifs publics et secrets ; il y a beaucoup à gagner à la fin du jeu.
- Passez en revue la liste des tuiles que vous connaissez qui pourraient arriver dans chaque pile.
- Quand vous défaussez une tuile, regardez ce dont vos adversaires pourraient avoir besoin, en particulier le joueur à votre gauche, quitte à dépenser une petite somme d'argent...
- Toujours faire attention où votre carré de Population se situe par rapport aux lignes rouges. Quelques fois un point supplémentaire peut coûter cher sur le long terme.

SOLO GAME 1: THE LONE ARCHITECT

Tout le challenge du jeu à plusieurs en moins de 30 minutes ! ça se joue comme à 2 joueurs sauf que vous n'avez besoin que d'un plateau Ville.

Mise en place

Utilisez la mise en place pour 2 joueurs pour les piles, mais ne placez ou ne distribuez aucun objectif.

Votre tour

Passer une ligne rouge donnera 2 et 2.

Une fois votre tour terminé, vous devez retirer une tuile supplémentaire, en utilisant les mêmes règles que si vous aviez joué une tuile basique ou posé un marqueur d'Investissement.

SOLO GAME 2: DALE THE BOT

Dans ce jeu solo, vous jouerez contre Dale, un Bot qui n'a pas de sentiments ! Il jouera toujours avec vous, car il n'a pas d'autres amis ! Vous jouerez en premier à chaque round.

Changements de la mise en place

Mise en place normale avec quelques exceptions :

1 Mélangez les 3 piles faces cachées, chaque pile ayant une lettre au dos (A, B et C). Chaque pile compte 25 tuiles. les autres tuiles sont rangées dans la boîte.

2 Mélangez la tuile "1 more round" avec 12 tuiles de la pile C et placez-les au bas de la pile C.

3 Mélangez les objectifs faces cachées et placez-en 3 au hasard faces visibles sur les emplacements prévus du Marché Immobilier. Si vous révélez un objectif avec un lac ou Marqueur d'Investissement, remplacez-le.



4 Placez les 4 premières tuiles de la pile A faces visibles le long du bord du bas du Marché Immobilier sous les cases 6\$, 4\$, 2\$ et 0\$.

Votre tour

Faites un tour normal, avec les règles normales. Les trois tuiles non achetées sont laissées sur le Marché Immobilier (ne les déplacez pas).

Tour de Dale

Dale n'est pas très intelligent mais il a certains avantages. Il joue selon les règles suivantes :

Chaque tour, Dale achète la tuile disponible la plus chère (basé sur le prix de la tuile + le montant du Marché Immobilier) mais il la paye seulement 3\$. Dans le cas où il y aurait deux tuiles ou plus ayant le prix le fort, il prendra celle la plus à gauche.

Dale n'achète jamais de tuiles basiques et ne créera jamais de lacs. De plus, il ne jouera jamais de marqueur d'Investissement.

La tuile acquise est posée au meilleur emplacement (après avoir pris en compte toutes les possibilités), en utilisant la règle suivante :

Augmentez au mieux la Réputation et le Revenu quand les deux sont ajoutés ensemble (en cas d'égalité favorisez la Réputation). Tant que cette règle de placement est suivie, la tuile peut être posée dans tout emplacement libre.

Après que Dale a acheté une tuile, l'a placée et ajusté son Revenu et sa Réputation, les deux tuiles restantes au Marché Immobilier sont défaussées.

Prochain Round

4 nouvelles tuiles sont placées sur les cases 6\$, 4\$, 2\$ et 0\$ (celle de gauche) du Marché Immobilier.

Fin de partie

Quand la tuile "1 More round" arrive, le jeu prend fin immédiatement (vous ne jouez pas un nouveau tour, vous effectuez directement la phase de marquage des points)

Résultat des points pour les 2 jeux solo :

<60: Junior Intern 60-75: Subcontractor 76-90: Draftsman 91-105: Architectural Designer
106-120: Architectural Engineer 121-135: Principal Architect >135: CEO of Suburbia, Inc.

Miscellaneous Notes

The Borough Boards can be flipped over; the ones pictured in the rules are from the top down, which is more thematic (building the suburbs out from the main city). However, due to table space restrictions or personal preference, you may want to flip them over and play with the Borough Boards at the bottom. In that case, the starting tiles are positioned the same way: Suburbs in the center space, with Community Park above Suburbs, and Heavy Factory at the top above Community Park. Different players within the same game may play different orientations of Borough Boards; this has no effect on gameplay.

The stickers in the box should be applied to the (large) Start Player Marker's front and back.

The blank A, B, and C tiles are for replacing damaged tiles, and should not be used in the game.

Special Thanks

To Hans im Glück for graciously allowing the use of the Carcassonne-style meeple.

To Kevin Wilson for pushing me to include goals in the game.

To Dale Yu for his tireless efforts to continue to iterate and improve upon the gameplay.

To Hanno Girke and Klemens Franz at Lookout for making Suburbia look much much better than it did before their involvement.

To all the playtesters, many of which are listed below:

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, and Ian Zerneckel.

Artwork & Graphic Design by Klemens Franz

Klemens Franz - born 1979 - attended an art collage in Graz. After his Studies he worked as an assistant for new media. Since 2006 he's illustrating board- and card-games for various publishers. He's married, has four children (with the most recent delivered in a McDonalds parking lot in the middle of Suburbia development), three cats and lives in the Styrian volcanic region in the south-east of Austria close to the Hungarian and Slovenian border.

Building Tile Artwork by Ollin Timm

Originally from Portland Oregon, Ollin Timm works as a freelance artist while pursuing a degree in architecture at the University of Oregon. He has long been interested in gaming and graphical presentation—this is his first official boardgame work to date.

Game Development & Bot Rules by Dale Yu

Dale has been involved with game development since 2001. Previous projects include being part of the development team for Dominion as well as refining the solo game for Agricola. He also has helped design two expansions for Agricola: the X-deck and the Legen*Dairy Forest Deck. Since 2010, he has served as the editor-in-chief for the Opinionated Gamers.

Game Design by Ted Alspach

Ted is the designer of more than 40 games and game expansions, including *Mutant Meeples*, *Ultimate Werewolf*, *TieBreaker*, *Ticked Off*, *Perpetual-Motion Machine*, *Beer & Pretzels*, *Start Player* and many more. He's also the author of more than 35 books, including the award winning *Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples* and *Board 2 Pieces: Something Smells Gamey*. Ted lives in the sprawling *Burg von Alspach* located in San Jose, California, with his wife, son, daughter, dog, cat and 2 kittens, each of which have knocked *Suburbia* playtest pieces onto the floor at various times during its development.

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

béziergames
www.beziergames.com

*Bézier is pronounced "BEZ-ee-ay" because it's a French word that I've Americanized.