

CONTEÚDO



5 Peças de Objetivo



10 Peças "A"



10 Peças "B"



6 Peças "C"



10 Bônus



10 Desafios



1 Tabuleiro de Pilhas



12 Fronteiras

Componentes da Expansão

Suburbia Inc inclui quatro diferentes módulos de expansão:

- Peças de Fronteira
- Novas Peças de Construções
- Novos Objetivos
- Bônus e Desafios

Você pode jogar com qualquer combinação destes módulos com o jogo base, como descrito nas páginas seguintes. Contudo, se decidir não jogar com as Peças de Fronteira, você precisará remover o Bônus de Fronteira, o Desafio de Fronteira, a Peça de Construção do *Ponto de Inspeção* e os Objetivos Europeu e Guarda, pois todos estes elementos dependem das Fronteiras (e todos eles têm um ícone de Fronteira sobre eles para torná-los fáceis de localizar).

MUDANÇAS NA PREPARAÇÃO PARA O SUBURBIA INC

Bônus e Desafios

1

Ao jogar com os Bônus e Desafios, utilize o Tabuleiro de Pilhas ABC do Suburbia Inc ao invés do tabuleiro do jogo base.

2

Misture o número de peças indicado no Tabuleiro de Pilhas ABC para cada uma das pilhas. Note que tais números são diferentes dos números do jogo base.

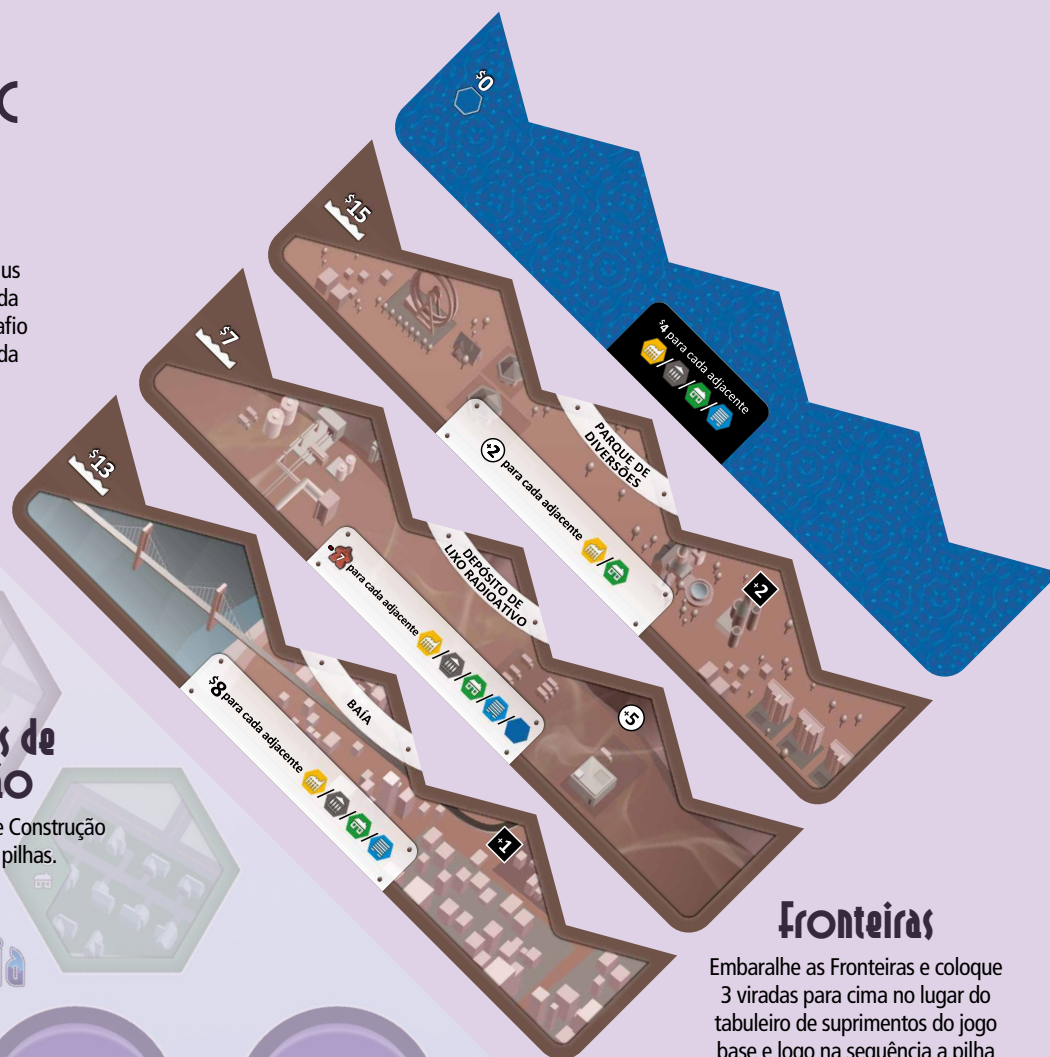
3

Coloque uma peça de Bônus virada para cima no topo da pilha B e uma peça de Desafio virada para cima no topo da pilha C.



Novas Peças de Construção

Misture as novas peças de Construção em suas respectivas pilhas.



Fronteiras

Embaralhe as Fronteiras e coloque 3 viradas para cima no lugar do tabuleiro de suprimentos do jogo base e logo na sequência a pilha com as restantes, viradas para baixo (conforme exemplo acima). Coloque o suprimento de dinheiro em qualquer outro local da mesa.

Objetivos

Misture os novos Objetivos com os do jogo base antes de distribuí-los.

+\$10

+\$8

+\$6

+\$4

+\$2

+\$0

+\$0

suburbia inc

REGRAS

Fronteiras

Fronteiras são peças especiais que definem limites de um bairro. Quando uma peça de Fronteira for comprada, a próxima peça de Fronteira na pilha é virada para cima. Sempre há três Fronteiras viradas para cima disponíveis para serem escolhidas (embora seja possível que elas acabem antes do final da partida, e, neste caso, estariam disponíveis 2, 1 ou até 0 peças de Fronteira, em determinados momentos).

No turno de um jogador, ele pode escolher comprar uma peça de Fronteira em vez de uma peça de hexágono. Ao pegar uma peça de Fronteira do suprimento, o jogador paga o custo impresso no canto superior esquerdo da peça. O jogador deve posicionar a borda entalhada (com quatro endentações) da peça de Fronteira adjacente a pelo menos uma de suas peças hexagonais. Quando ele assim fizer, o jogador deve realizar todo e qualquer ajuste conforme orientado na descrição da peça de Fronteira e de quaisquer outras peças impactadas.

Uma peça de Fronteira é tratada como qualquer outra peça em Suburbia: num turno posterior, o jogador pode posicionar uma peça hexagonal adjacente a uma Fronteira em vez de ou além de posicioná-la adjacente a qualquer outra peça hexagonal. Peças de Fronteira não podem ser posicionadas de forma que elas estejam adjacentes apenas a outras peças de Fronteira (em qualquer lado). Peças de Fronteira não podem se sobrepor a nenhuma outra peça (ou ao seu Tabuleiro de Bairro) quando posicionadas. Fronteiras podem tocar-se uma com outra, mas cada Fronteira deve também tocar pelo uma peça hexagonal.

Fronteiras não são consideradas peças coloridas (azuis, verdes, amarelas ou cinzas), por isso você não recebe \$2 quando uma delas for posicionada adjacente a um Lago.

Fronteiras são tratadas como Peças Básicas ou Marcadores de Investimento – se você construir uma Fronteira em seu turno, você deve descartar uma peça do Mercado Imobiliário ao final daquele turno (pagando apenas o custo acima da peça descartada no Mercado Imobiliário, não o preço na peça que você está descartando).

Marcadores de Investimento podem ser colocados sobre peças de Fronteira da mesma maneira que eles são colocados sobre outras peças: o custo da peça de Fronteira é pago novamente e todos os efeitos daquela peça de Fronteira são dobrados. Peças de construção hexagonais são consideradas adjacentes a peças de Fronteira apenas quando estiverem nos quatro espaços angulados ao longo da borda superior da fronteira.

Um jogador pode pegar uma das peças de Fronteira viradas para cima disponíveis e posicioná-la virada para baixo em seu bairro para formar uma peça de Fronteira de Lago, com as mesmas restrições de uma peça hexagonal de Lago. A Incorporadora Waterfront aumenta o valor de peças de Fronteira de Lago da mesma maneira que as peças hexagonais de Lago. Peças de Fronteira de Lago são consideradas uma peça de Lago para todos os fins. Uma Fronteira de Lago não pode ser posicionada diretamente adjacente a outra Fronteira de Lago ou diretamente adjacente a qualquer peça de Fronteira. Fronteiras de Lago não são consideradas Fronteiras para fins da peça de construção Ponto de Inspeção, do Bônus e Desafio de Fronteira e dos Objetivos Guarda e Europeu.

A imagem a seguir mostra usos aceitos de Fronteiras:



É hora de novos desafios! Seu bairro decidiu que é hora de crescer e incorporar!

Em Suburbia Inc, você irá desenvolver sua cidade em novas direções: defina fronteiras personalizadas que lhe forneçam novos benefícios, construa mais de uma dúzia de novas e poderosas construções e tire vantagem de novos bônus e desafios, atingindo suas metas ao longo da partida.

Novas Peças de Construção

Há 12 novas diferentes construções em Suburbia Inc. Você pode utilizar todas ou algumas destas peças misturadas em suas pilhas A, B e C. Consulte o item "Guia de Referência" ao utilizar estas peças.

Novos Objetivos

Os novos Objetivos são misturados com os Objetivos existentes antes de embaralhá-los. Os Objetivos Guarda e Europeu referem-se, respectivamente, ao maior e ao menor número de peças de Fronteira viradas para cima no bairro de um jogador. O Objetivo Milton é para o jogador com mais peças de Escritório (que têm uma pasta no canto direito do hexágono). Os Objetivos Colonizador e Nômade são para o jogador com o maior e o menor total de peças Amarelas, Cinzas, Verdes e Azuis viradas para cima em seu bairro.

Bônus e Desafios

Bônus e Desafios oferecem melhorias no decorrer do jogo se você cumprir certos requisitos. Diferentemente dos Objetivos, os Bônus e Desafios podem ser alcançados por mais de um jogador, contanto que seus requisitos sejam cumpridos ou excedidos.

Bônus são melhorias de Renda que ocorrem quando a pilha A se esgota. Desafios são melhorias de Reputação que ocorrem quando a pilha B se esgota.

Há 10 Bônus diferentes e 10 Desafios diferentes. Cada um deles é aleatoriamente escolhido para ser colocado virado para cima sobre as pilhas B e C, respectivamente.

Assim que for necessário revelar uma peça da pilha B para repor o Mercado Imobiliário, a peça Bônus sobre a pilha B é avaliada e os jogadores que cumprirem ou excederem os critérios da peça recebem a melhoria de Renda mostrada nela. Então a peça Bônus é devolvida à caixa e a peça de cima da pilha B é revelada e colocada no espaço vazio à esquerda do Mercado Imobiliário.

Assim que for necessário revelar uma peça da pilha C para repor o Mercado Imobiliário, a peça Desafio sobre a pilha C é avaliada e os jogadores que cumprirem ou excederem os critérios da peça recebem a melhoria de Reputação mostrada na peça. Então a peça Desafio é devolvida à caixa e a peça de cima da pilha C é revelada e colocada no espaço vazio à esquerda do Mercado Imobiliário.

Regras para Dale, o Robô 2.0

Ao jogar Suburbia Inc com Dale, o Robô, ele tem algumas novas regras (além daquelas do jogo base):

- Dale nunca compra uma peça de Fronteira ou a peça Plano de Reaproveitamento.
- Dale sempre recebe os benefícios de Bônus e Desafios independentemente se ele cumprir ou não os critérios.

Créditos

Ilustrações e Design Gráfico: Klemens Franz

Ilustrações das Peças de Construção: Ollin Timm

Desenvolvimento do Jogo e Regras para Jogos Solitários: Dale Yu

Criação do Jogo: Ted Alspach



PAPERGAMES

béziergames



Versão Original © 2013 Ted Alspach e Bézier Games. Todos os direitos reservados.

Versão Brasileira © 2017 PaperGames. Todos os direitos reservados.

Tradução: Gabriel C. Schweitzer

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

Edição e Produção: Eduardo Cella

Diagramação: Gilberto Martimiano Jr.

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

Para mais jogos, informações adicionais, manuais ou suporte, visite nosso site: www.papergames.com.br