

ted alsbach suburbia

Aus einer kleinen Stadt soll eine Metropole werden! Jeder Spieler ist ein Architekt und bemüht sich, dass sein Vorort am besten wächst und gedeiht. Auf sechseckigen Plättchen werden Wohn-, Gewerbe- und Industriegebiete sowie öffentliche Gebäude hinzugefügt, die Geld in die Kassen spülen und neue Anwohner anziehen sollen.

Welcher Vorort hat bei Spielende die höchste Bevölkerung?

SPIELAUFBAU

1 Sortiere die Plättchen nach den Buchstaben auf der Rückseite und mische sie. Von jeder Sorte wird ein Stapel gebildet: 15 Plättchen bei 2 Spielern, 18 bei 3 Spielern und 21 bei 4 Spielern. Die anderen Plättchen werden in die Schachtel gelegt.

3 Mische das Plättchen „Noch 1 Runde“ mit:
6 der C-Plättchen bei 2 Spielern
9 der C-Plättchen bei 3 Spielern
12 der C-Plättchen bei 4 Spielern

Lege diesen Stapel **unter** die anderen C-Plättchen. Nimm 4 weitere C-Plättchen aus der Schachtel und lege sie ganz nach unten in den Stapel.

2 Lege die Stapel A, B und C auf die entsprechenden Felder.

4 Lege je 4 Plättchen **Schwerindustrie**, **Volkspark** und **Vorortsiedlung** auf die entsprechenden Felder.

5 Hier können die Münzen hingelegt werden.

6 Mische die Ziele und ziehe zufällig 1 pro Spieler. Lege sie hier aus.

7 Lege die obersten 7 Plättchen vom A-Stapel entlang der unteren Kante des Immobilienmarkts aus.

8 Jeder Spieler legt seinen Stadtteilplan so vor sich aus, dass er genügend Platz zum Anbauen hat. Es ist egal, ob ein Spieler von sich weg oder zu sich hin baut.

9 Jeder Spieler fängt mit einem Einkommen von 0 und einem Ruf von 1 an und stellt das mit seinen Spielsteinen ein.

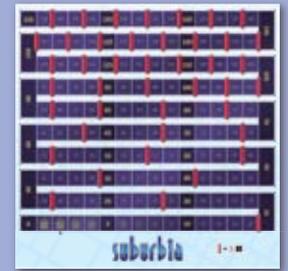
11 Jeder Spieler legt 1 **Vorortsiedlung**, 1 **Volkspark** und 1 **Schwerindustrie** wie abgebildet an seinen Stadtteilplan an.

12 Jeder Spieler zieht zufällig 2 Ziele, wählt 1 davon aus, legt es verdeckt vor sich ab und legt das andere verdeckt zurück in die Schachtel.

10 Jeder Spieler beginnt das Spiel mit \$15 und 3 Investitionsmarken.

13 Lege den Spielplan mit der Bevölkerungsleiste in die Mitte des Tisches. Die Stadtteilpläne können in alle 4 Richtungen daran angelegt werden. Jeder Spieler legt seinen Bevölkerungsanzeiger bei Spielbeginn auf das Feld 2.

SPIELMATERIAL



1 Bevölkerungsleiste



1 Plättchen-Brett

1 Geldspeicher



1 Immobilienmarkt



4 Stadtteilpläne



8x Vorortsiedlung



8x Schwerindustrie



8x Volkspark



1x „Noch 1 Runde“



32 A-Plättchen



36 B-Plättchen



32 C-Plättchen



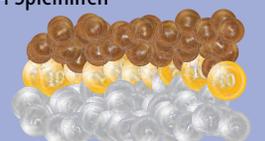
20 Ziele



4 Spielhilfen



1 Startspielerstein



Münzen: 48x \$1, 48x \$5, 12x \$10



4 Rufanzeiger



4 Bevölkerungsmarker



12 Investitionsmarken



4 Einkommensanzeiger

SPIELBEGINN

Der Startspieler wird ausgelost und erhält den Startspielerstein.

SPIELVERLAUF

In seinem Zug führt jeder Spieler die folgenden vier Aktionen in dieser Reihenfolge durch:

1. Ein Plättchen nehmen und verwenden oder einen Investitionsmarker legen.
2. Geld erhalten (oder bezahlen), abhängig vom Einkommen.
3. Bevölkerung auf der Leiste anpassen, abhängig vom Ruf.
4. Ein neues Plättchen aufdecken und auf den Immobilienmarkt bringen.

Ein Plättchen nehmen und verwenden oder eine Investitionsmarke legen

Der Spieler hat die Auswahl zwischen:

1. Ein Plättchen nehmen und bei sich anlegen
2. Eine Investmentmarke auf ein schon gelegtes eigenes Plättchen legen.

Ein Plättchen vom Immobilienmarkt nehmen

Das Bauen eines Plättchens kostet den Preis des Gebäudes plus einen Aufpreis, der von \$0 bis \$10 reicht. Je weiter links im Immobilienmarkt ein Gebäude liegt, desto höher ist der Aufpreis.

Das Plättchen muss so gelegt werden, dass es an mindestens ein anderes Plättchen grenzt.

Danach wendet der Spieler alle Soforteffekte und bedingten Effekte des Plättchens sowie anderer betroffener Plättchen (auch von anderen Spielern) an.

Effekte von Plättchen

werden auch nachträglich angewendet. Wird ein neues Plättchen neben einen Volkspark gelegt, bedeutet das für den Ruf +1.

Da Einkommen und Ruf nicht unter -5 sinken oder über 15 steigen können, werden Anpassungen bei diesen Werten gekappt.

Ein Grundplättchen nehmen

Alternativ zu den Plättchen des Immobilienmarkts kann ein Spieler auch eines der Grundplättchen bauen, soweit noch vorhanden: Vorortsiedlung, Volkspark oder Schwerindustrie.

In diesem Fall bezahlt er nur den Preis des Plättchens. Er legt es nach den normalen Regeln an. Von diesen Plättchen sind nur je 4 im Spiel. Sind sie ausverkauft, steht diese Option nicht mehr zur Verfügung. Nachdem er das Grundplättchen angelegt hat, entfernt der Spieler eines der 7 Plättchen im Immobilienmarkt aus dem Spiel und zahlt dafür den eventuellen Aufpreis des Immobilienmarkts.



Dina ist dran und nimmt eine Vorortsiedlung. Danach muss sie eines der Plättchen im Immobilienmarkt entfernen. Sie könnte kostenlos die Autobahn oder das Schnellrestaurant entfernen, aber da sie Olli, der als Nächster an der Reihe ist, den Verband der Hausbesitzer nicht gönnt, zahlt sie \$2, um dieses Plättchen zu entfernen.

Die Startwerte von Einkommen und Ruf lassen sich aus den drei Startgebäuden berechnen: Die Schwerindustrie gibt +1, der Volkspark +1, was sich gegenseitig aufhebt. Der Volkspark gibt +2 (+1 für das angrenzende grüne Plättchen Vorortsiedlung und +1 für das angrenzende gelbe Plättchen Schwerfabrik). Die Schwerfabrik hat dagegen -1, weil sie neben dem grauen Volkspark liegt. Das Plättchen Vorortsiedlung sorgt für die 2 Bevölkerung bei Spielbeginn wegen des +1.

Ein Plättchen als See verwenden

Spieler haben die Möglichkeit, statt eines Gebäudes einen See zu bauen. Dazu wählen sie eines der Plättchen im Immobilienmarkt, zahlen nur den Aufpreis (der See hat Kosten von \$0) und drehen es auf die See-Seite (mit dem Buchstaben).

Das Spieler legt den See nach den normalen Bauregeln und erhält dafür \$2 pro angrenzendem Volkspark, Flughafen und Bürogebäude. Baut der Spieler später ein weiteres Gebäude an den See an, erhält er dafür ebenfalls \$2. Grenzt ein See an einen See, gibt es dafür kein Geld.

Eine Investitionsmarke legen

Jeder Spieler hat drei Investitionsmarken, die er im Verlauf des Spiels auf bereits gebaute eigene Plättchen legen kann, auf denen noch keine liegt. Dies ersetzt das Legen eines Plättchens.

Wenn ein Spieler dies tut, legt er eine seiner Marken auf das gewählte Plättchen und bezahlt dessen Kosten noch einmal. Die Marke verdoppelt den Effekt des Plättchens, auf dem sie liegt. Sie hat keinen Einfluss auf die bedingten Effekte anderer Plättchen.

Eine Investitionsmarke auf einem Volkspark führt zum Beispiel zu +2 sowie +1 pro angrenzendem Flughafen, Bürogebäude oder Schwerindustrie. Liegt daneben eine Schwerindustrie, wird das +1 der Schwerindustrie wegen nicht noch einmal ausgelöst.



Olli will eine Investitionsmarke spielen. Die drei besten Optionen für ihn sind (a) das See-Feld mit dem A, das nichts kostet und ihm \$10 gibt; (b) der Parkplatz, der \$12 kostet und sein Einkommen um drei Stufe erhöht (+1 vom Parkplatz, +1 vom angrenzenden Volkspark und +1 vom angrenzenden Bürogebäude); oder (c) der Volkspark, der \$4 kostet und Ollis Einkommen um 1 reduziert, dafür aber seinen Ruf um 3 Felder verbessert (+1 von der angrenzenden Vorortsiedlung, +1 von der angrenzenden Schwerindustrie und +1 vom angrenzenden Parkplatz).

Der Effekt der Investitionsmarken gilt für den Rest des Spiels; wenn im obigen Beispiel also noch ein Flughafen oder Bürogebäude oder Schwerindustrie an den Volkspark angelegt wird, erhält der Spieler das +1 einmal für den Volkspark und einmal für die Marke.

Nachdem er die Investitionsmarke gelegt hat, entfernt der Spieler eines der 7 Plättchen im Immobilienmarkt aus dem Spiel und zahlt dafür den eventuellen Aufpreis des Immobilienmarkts.

Geld erhalten (oder bezahlen), abhängig vom Einkommen

Hat der Spieler ein positives Einkommen, erhält er jetzt entsprechend viel Geld. Ist das Einkommen negativ, muss er entsprechend viel Geld bezahlen. Hat er dafür nicht genügend, zahlt er, soviel er kann, und zieht für jeden fehlenden \$1 seinen Bevölkerungsmarker um 1 Feld zurück. Ein Spieler kann keine negative Bevölkerung haben; ist er auf 0 und muss Geld bezahlen, das er nicht hat, geschieht nichts.

Bevölkerung auf der Leiste anpassen, abhängig vom Ruf

Danach passt der Spieler seine Bevölkerung entsprechend seines Rufs an. Würde die Bevölkerung unter 0 sinken, bleibt sie auf 0, und der Spieler muss für jeden dabei gekappten Punkt \$1 bezahlen. Hat er das Geld nicht, bezahlt er, soviel er kann.

Je größer dein Vorort wird, desto teurer wird der Unterhalt, die Kleinstadtgemütlichkeit geht verloren. Dies wird durch die roten Linien auf der Bevölkerungsleiste angezeigt. Immer wenn die Bevölkerung eines Spielers eine rote Linie überschreitet, werden sowohl Einkommen als auch Ruf dieses Spielers je um 1 reduziert. Falls die Bevölkerung wieder unter eine rote Linie fällt (was bei einem negativen Ruf geschehen kann), erhöhen sich Einkommen und Ruf je wieder um 1.

Wenn ein Plättchen gelegt wird, müssen oft mehrere Effekte angewendet werden, was zu mehreren Anpassungen führen kann. Wenn bei einer der Anpassungen eine rote Linie überschritten wird, werden Einkommen und Ruf sofort angepasst und erst dann die weiteren Effekte überprüft.

Einkommen und Ruf können nicht unter -5 fallen.

Den Immobilienmarkt aktualisieren

Schließe die Lücke im Immobilienmarkt, indem du alle links davon liegenden Teile um ein Feld nach rechts rückst. Decke dann das oberste Plättchen des aktuellen Stapels auf und lege es auf das Feld +\$10 ganz links. Sobald der Stapel A leer ist, wird vom Stapel B gezogen; sobald dieser leer ist, vom Stapel C.

SPIELENDENDE

Wenn das Plättchen „Noch 1 Runde“ aufgedeckt wird, wird die aktuelle Runde noch fertiggespielt, danach folgt, beginnend beim Startspieler, eine letzte Runde. Danach sollten alle Spieler gleich oft an der Reihe gewesen sein. Kommt das Plättchen „Noch 1 Runde“ sehr spät, kann es passieren, dass Spieler für ihren letzten Zug keinen kompletten Immobilienmarkt mehr haben. Füllt dann mit den zu Spielbeginn beiseite gelegten C-Plättchen auf.

SCHLUSSWERTUNG

Nachdem der letzte Spieler in der letzten Runde an der Reihe war, folgt die Schlusswertung. Diese hat zwei Schritte: Erst das Auswerten der Ziele und dann das Umwandeln von Geld in Bevölkerung.

Rote Linien werden bei der Schlusswertung ignoriert

Werden beim Bevölkerungszuwachs für erreichte Ziele und beim Umwandeln von Geld in Bevölkerung rote Linien überschritten, werden die Effekte auf Einkommen  und Ruf  ignoriert.

Ziele erreichen

Die auf dem Immobilienmarkt offen ausgelegten Ziele werden zuerst ausgewertet. Falls genau ein Spieler das Ziel erfüllt, erhält er den Bevölkerungsbonus dieses Ziels. Erfüllt niemand oder mehr als ein Spieler das Ziel, erhält niemand den Bonus. Ein Spieler kann mehr als ein öffentliches Ziel erfüllen.

Danach werden in Spielreihenfolge die geheimen Ziele der Spieler aufgedeckt. Erfüllt ein Spieler als Einziger sein eigenes Ziel, erhält er den Bonus. Ein Gleichstand genügt nicht. Kein anderer Spieler kann für dieses Ziel Punkte erhalten.

Geld in Bevölkerung umwandeln

Zuletzt tauscht jeder Spieler sein Geld in Bevölkerung um: Pro \$5 erhöht er seine Bevölkerung um 1. Behält er Geld übrig (zwischen \$1 und \$4), hilft ihm das noch bei einem möglichen Gleichstand.

SIEGER IST...

... der Spieler mit der höchsten Bevölkerung . Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit dem besseren Ruf . Ist auch der gleich, gewinnt der Spieler mit dem höheren Einkommen . Ist auch das gleich, zählt das Restgeld. Und sollte auch das gleich sein, einigen sich die betroffenen Spieler auf Remis oder spielen eine Entscheidungspartie Suburbia.

PLÄTTCHEN

Jedes Plättchen verändert und beeinflusst deinen Stadtteil. Es gibt vier verschiedene Kategorien: Wohnen , Industrie , Gewerbe  und öffentliche Gebäude . Die meisten Plättchen verändern das Einkommen  , den Ruf  oder die Bevölkerung ; manche haben Sonderfähigkeiten. Jedes Plättchen hat den gleichen Aufbau:



Plättchen müssen immer so angelegt werden, dass mindestens eine Kante an ein anderes Plättchen grenzt. Plättchen können um den Stadtteilplan herum gebaut werden, aber nicht auf ihn drauf.

Interaktive Symbole

Auf manchen Plättchen ist rechts ein Symbol abgebildet. Diese Gebäude haben Wechselwirkungen mit anderen Gebäuden. Zum Beispiel verringert sich das Einkommen des Nobelrestaurants jedes Mal, wenn danach irgendwo im Spiel (nicht nur in deinem Stadtteil) ein weiteres Restaurant gebaut wird (entweder ein Schnellrestaurant oder ein Nobelrestaurant). Der Regionalflughafen erhält einen Bonus von allen Flughäfen in allen Stadtteilen.

Eine Übersicht über die Interaktionen findest du auf der Spielerhilfe.

Formulierungen auf den Plättchen

Ein / zwischen abgebildeten Plättchen bedeutet, dass der Effekt für alle diese Plättchentypen gilt.

- „pro ... der anderen Spieler“: Dies bezieht sich auf Plättchen der anderen Spieler, also auf alle außer deinen.
- „pro angrenzendem“: Dies bezieht sich auf alle Plättchen, die Kante an Kante mit dem betreffenden Plättchen liegen. Jedes Plättchen hat also bis zu 6 angrenzende Plättchen.
- „pro eigenem“: Dies bezieht sich auf alle passenden Plättchen in deinem *eigenen* Stadtteil. Manchmal zählt auch das Plättchen selbst dazu. Zum Beispiel gibt ein Gymnasium dem Spieler  für jedes  in seinem eigenen Stadtteil.
- „pro“: Dies bezieht sich auf Plättchen in allen Stadtteilen, also auch dem eigenen und auf das Plättchen selbst.
- „Nimm“: Du nimmst dir das Geld nicht nur, sobald du das Plättchen legst, sondern auch, wenn später bestimmte Plättchen gelegt werden.
Legst du zum Beispiel in einer Partie mit 4 Spielern das Plättchen Verband der Hausbesitzer im ersten Zug, zahlst du \$6 für das Bauen und erhältst sofort \$10 zurück, da dann 4 Vorortsiedlungen und 1 Verband der Hausbesitzer im Spiel sind und du pro  \$2 erhältst. Ab diesem Zeitpunkt erhältst du jedesmal, wenn ein Spieler (du selbst eingeschlossen) ein  legt, \$2 dazu.

Reihenfolge der Effekte

Um die Effekte der Plättchen auszuwerten, gehe immer nach diesem Muster vor, das du auch auf der Spielerhilfe findest:

1. Bezahle die Kosten des Plättchens (und Extrakosten des Immobilienmarkts).
2. Wende den Soforteffekt (oben rechts) an.
3. Wende den bedingten Effekt (unten) an.
4. Wende die Effekte der angrenzenden Plättchen an.
5. Wende die Effekte von nicht-angrenzenden Plättchen an.
6. Frage die anderen Spieler, ob eines ihrer Plättchen zu einer Änderung bei dir führt.
7. Überprüfe, ob die Vororte der anderen Spieler von deinem neuen Plättchen betroffen sind.

Effekte von Plättchen können sich aufaddieren, und Spieler können Plättchen auch mehrfach bauen. Es ist zum Beispiel erlaubt, zwei Schnellrestaurants im gleichen Stadtteil zu haben.

STRATEGIETIPPS

- Bei Spielbeginn ist es wichtig, für ein stetiges Einkommen  zu sorgen. Ein  im ersten Zug addiert sich bis Spielende auf \$15-\$18 auf.
- Es ist riskant, früh im Spiel eine hohe Bevölkerung  anzusammeln, da ein schnelles Erreichen der roten Linien das Wachstum stark hemmen kann.
- Behalte immer die öffentlichen Ziele sowie dein eigenes Ziel im Auge. Hier warten viele Punkte.
- Beim Entsorgen eines Plättchens ist es manchmal ratsam, nicht unbedingt eines der beiden kostenlosen Plättchen zu nehmen, sondern eines, das der nächste Spieler gut brauchen könnte.
- Behalte immer im Auge, wie nahe dich dein Ruf den roten Linien bringt. Manchmal ist es besser, sich selbst zu bremsen.
- Eine Partie dauert meistens zwischen 15 und 18 Runden. Geld  ist bei Spielende relativ wenig wert, daher ist es wichtig, den richtigen Zeitpunkt zu finden, um vermehrt auf Ruf  und Bevölkerung  zu setzen.

SOLOSPIEL 1: DER EINSAME ARCHITEKT

Die gleiche Herausforderung wie in einer richtigen Partie, nur in weniger als 30 Minuten!

Spielaufbau

Verwende den Spielaufbau für 2 Spieler, allerdings nur mit einem Stadtteil.

Sonderregeln

Überschreitest du eine rote Linie, erhältst du **2** und **2**.

Nachdem dein Zug vorbei ist, musst du ein zusätzliches Plättchen entfernen, und zwar nach den gleichen Regeln, als ob du eine Investitionsmarke gespielt hättest.

SOLOSPIEL 2: DALE DER ROBOTER

In dieser Solovariante spielst du gegen Dale den Roboter, der jederzeit gegen dich spielt, weil er keine anderen Freunde hat.

Änderungen Spielaufbau

Dale erhält ebenfalls einen Stadtteilplan und \$15.

- 4 von jedem Grundplättchen und je 25 Plättchen in den Stapeln A, B und C.
- Das Plättchen „Noch 1 Runde“ wird in die untersten 12 Teile des C-Stapels gemischt.
- 3 Ziele werden offen ausgelegt. (Die 4 Ziele mit Seen und Investitionsmarken vorher aussortieren!)
- 4 A-Plättchen werden auf die Felder \$6, \$4, \$2 und \$0 des Immobilienmarkts gelegt.



Wenn du an der Reihe bist

Mache deinen Zug nach den normalen Regeln.

Die drei Plättchen, die nach deinem Zug noch übrig sind, bleiben liegen, wo sie sind.

Wenn Dale an der Reihe ist

Dale ist nicht der Hellste, daher spielt er nach eigenen Regeln.

Wenn er an der Reihe ist, kaufe Dale das teuerste vorhandene Plättchen (Plättchenkosten plus Marktzuschlag), bezahlt aber nur \$3 dafür. Falls zwei Plättchen gleichviel kosten, kauft er das, welches weiter links liegt.

Dale kauft nie ein Grundplättchen, legt nie einen See und auch keine Investitionsmarke.

Das gekaufte Plättchen wird optimiert angelegt: Dale versucht, eine möglichst hohe Summe beim Zugewinn an Ruf und Einkommen zu erzielen. Bei Gleichstand ist ihm Ruf ein wenig mehr wert.

Gibt es mehrere Möglichkeiten, das Plättchen optimal zu legen, suchst du dir eine der Möglichkeiten aus. Nachdem Dale sein Plättchen gekauft und gelegt hat, passt er seinen Ruf und sein Einkommen an. Die beiden restlichen Plättchen im Immobilienmarkt kommen aus dem Spiel.

Die nächste Runde

4 neue Plättchen werden auf die Felder \$6, \$4, \$2 und \$0 des Immobilienmarkts gelegt.

Spielende

Wenn das Plättchen „Noch 1 Runde“ aufgedeckt wird, endet das Spiel sofort.

RANGSTUFEN FÜR BEIDE SOLOSPIELE:

- <60 Praktikant
- 61-75 Leiharbeiter
- 76-90 Entwickler
- 91-105 Projektleiter
- 106-120 Chefarchitekt
- 121+ Kandidat für den Pritzker-Preis

ERGÄNZENDE ANMERKUNGEN

Die Stadtteilbretter können auf die Rückseite gedreht werden, falls die Spieler nicht von der Tischmitte zu sich hin, sondern vom Tischrand in Richtung Tischmitte spielen wollen. Die Startgebäude werden in der gleichen Reihenfolge angelegt: Am Brett die Vorortsiedlung, dann der Volkspark und außen die Schwerindustrie.

Die Aufkleber in der Schachtel können auf den Startspielerstein geklebt werden.

Die Blankoteile sind als Ersatz gedacht und kommen nicht ins Spiel.

EIN BESONDERES DANKESCHÖN...

an den Hans-im-Glück-Verlag für die großzügige Erlaubnis, den Umriss der Carcassonne-Figur verwenden zu dürfen.

an Kevin Wilson, der mich gezwungen hat, die Spielziele ins Spiel zu nehmen.

an Dale Yu, der nicht müde wurde, das Spiel immer weiter zu verbessern.

an Hanno Girke und Klemens Franz von Lookout (zuständig für Schönheitsoperationen).

an alle meine Spieltester, alphabetisch sortiert:

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 Diddle, 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 Zernechel. Von Lookout-Seite geht ein Dankeschön an Thalke Hilgen fürs Prototypbasteln, Karin Mertens für die Rohfassung der Regelübersetzung und Bernd Lautenschlager fürs Korrekturlesen.

Ein Spiel von Ted Alspach

Ted hat über 40 Spiele und Erweiterungen entwickelt, darunter *Mutant Meeples*, *Ultimate Werewolf*, *TieBreaker*, *Ticked Off*, *Perpetual-Motion Machine*, *Beer & Pretzels*, *Start Player* und viele mehr. Er hat zudem über 35 Bücher geschrieben, darunter die preisgekrönten *Board 2 Pieces: Of Dice & Meeples* und *Board 2 Pieces: Something Smells Gamey*.

Spielredaktion & Roboter-Regeln von Dale Yu

Dale ist seit 2001 immer wieder als Spieleredakteur tätig. Unter anderem war er maßgebend an der Entwicklung von *Dominion* beteiligt. Bei *Agricola* half er bei den Soloregeln und arbeitete am X-Deck und dem Legen*dären Deck mit. Seit 2010 ist er Chefredakteur der Internetseite *Opinionated Gamers*.

Gebäudeillustrationen von Ollin Timm

Ollin Timm arbeitet als freiberuflicher Illustrator und studiert gleichzeitig Architektur an der Universität von Oregon. Spiele gehören schon seit langem zu seinen Hobbies – dies ist das erste Brettspiel, an dem er mitgearbeitet hat.

Grafik und Layout: Klemens Franz

Klemens Franz (Jahrgang 1979) besuchte eine Kunstschule in Graz/Österreich und arbeitete nach seinem Studium als Assistent für Neue Medien. Seit 2006 illustriert er Brett- und Kartenspiele für Verlage aller Größen. Er ist verheiratet, hat vier Kinder, drei Katzen und lebt im Steirischen Vulkanland im Südosten Österreichs – mit allen kulinarischen Konsequenzen.



©2012 Lookout Games, Girke GmbH, Hiddigwarder Straße 37, D-27804 Berne

Fragen, Anregungen oder Kritik?

Schreiben Sie uns an buero@lookout-spiele.de

béziergames

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