ted alspach
suburbia

Попробуйте превратить скромный провинциальный городок в процветающий мегаполис! Застраивайте жилые кварталы, коммерческие и административные центры, индустриальные зоны, возводите особые структуры, предоставляющие специальные бонусы и позволяющие задействовать ресурсы соседних округов. Ваша цель – привести свой округ к процветанию, чтобы, в конечном счете, его население было больше, чем у конкурентов.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Подготовьте и перемешайте 3 стопки тайлов с буквами на рубашках (A, B и C). В каждой стопке должно быть одинаковое число тайлов: 15 для двух игроков, 18 для трех и 21 для четырех. Верните в коробку лишние тайлы.

2 Поместите поле с тайлами сюда

3 Замешайте тайл "предпоследний раунд" с 6 тайлами из стопки C при игре вдвоем, 9 тайлами из стопки C при игре втроем, 12 тайлами из стопки C при игре вчетвером и поместите их под низ стопки C. После этого возьмите еще 4 тайла с буквой C (из коробки) и поместите их в самый низ стопки C.

4 Поместите рынок недвижимости сюда.

5 Поместите на эти три позиции по 4 тайла комбината, парка и пригорода.

6 Поместите поле казны сюда.

7 Выложите на него жетоны денег.

8 Поместите сюда стопки A, B и C.

9 Выложите 7 верхних тайлов из стопки A вдоль нижнего края рынка недвижимости.

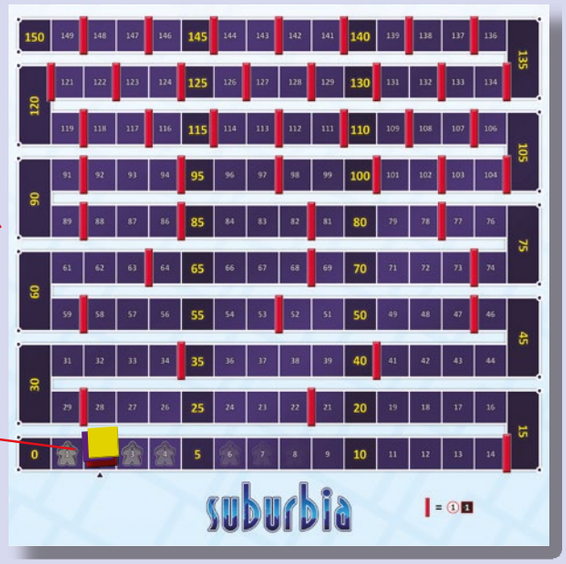
10 Перемешайте цели лицом вниз и выложите по 1 случайной цели на каждого игрока лицом вверх на соответствующие позиции.

11 Каждый игрок кладет перед собой свое поле округа, чтобы между полем и краем стола оставалось место для нескольких тайлов.

12 Положите свой цилиндр дохода на 0, а свой кубик репутации на 1.

13 Поместите под своим полем округа один тайл пригорода, один тайл парка и 1 тайл комбината в точности как показано на рисунке.

14 Положите трек населения на стол так, чтобы оно было видно всем игрокам (население играет в Субурбии роль победных очков).



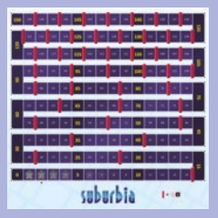
15 Каждый игрок получает по $15 (млн.)

16 Каждый игрок кладет все три своих маркера инвестиции сюда.

17 Каждый игрок получает по 2 случайных тайла цели, изучает их и сохраняет для себя один (лицом вниз, в тайне от других игроков). Второй тайл возвращается в коробку с игрой.

18 Каждый игрок кладет свой квадратный счетчик населения на отметку 2.

КОМПОНЕНТЫ



1 счетчик населения

1 поле с тайлами

1 поле казны

1 рынок недвижимости

4 поля округов

8 пригородов

8 комбинатов

8 парков

1 маркер "предпоследний раунд"

32 A-тайла

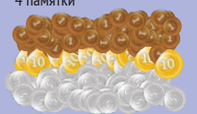
36 B-тайлов

32 C-тайла

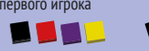
20 тайлов цели

4 памятки

1 маркер первого игрока



66 - $1; 48 - $5; 12 - $10



4 кубика репутации

4 квадратных счетчика населения

12 маркеров инвестиции

4 цилиндра дохода

НАЧАЛО ИГРЫ

Случайным образом выберете игрока и вручите ему маркер первого игрока.

Начальные уровни дохода (0) и репутации 1 соответствуют изначальной расстановке тайлов в вашем округе: комбинат (Heavy Factory) дает (-1), парк (Community Park) дает (-1), что вместе дает (0) дохода.

Парк дает +2 (+1 за соседний зеленый тайл пригорода (Suburb) и +1 за соседний желтый тайл комбината), а комбинат дает -1 (поскольку он соседствует с серым тайлом парка).

Пригород дает 2 населения, в соответствии с символом +2.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В свой ход каждый игрок должен выполнить следующие четыре действия по порядку:

1. Взять и разместить 1 тайл или поместить маркер инвестиции на свой округ.
2. Получить или потерять деньги (в зависимости от дохода ◯).
3. Изменить размер населения на треке населения (в соответствии со своей репутацией ■).
4. Выложить новый тайл на рынок недвижимости.

ВЗЯТЬ И РАЗМЕСТИТЬ 1 ТАЙЛ ИЛИ ВЫЛОЖИТЬ МАРКЕР ИНВЕСТИЦИИ

Игрок может:

1. Взять 1 тайл и разместить его в своем округе, или
2. Выложить маркер инвестиции на один из тайлов в своем округе.

Получение тайла с рынка недвижимости

Когда игрок берет тайл с рынка недвижимости, он должен заплатить сумму, указанную над тайлом на рынке недвижимости, в дополнение к цене, указанной на самом тайле. Общая стоимость выплачивается в казну. Игрок должен разместить купленный тайл рядом с любыми уже выложенными тайлами. При этом игрок должен произвести необходимые корректировки в соответствии с символами на выложенном тайле и на других тайлах, на которые может влиять данный тайл (включая тайлы других игроков).

Эффект тайла может активироваться после того, как он выкладывается. Например, размещение нового рядом с существующим парком дает +1 Доход ◯ и репутация ■ никогда не могут опускаться ниже -5 или подниматься выше 15, поэтому все корректировки дохода и репутации ограничены этими рамками.

Нюсечка берет бизнес-центр (Office Building) – тайл стоимостью $9, дающий (-1) при размещении и (-1) за каждый соседний . Тайл находится на позиции +$2 рынка недвижимости. Нюсечка платит в казну $11 и размещает тайл рядом со своим комбинатом и парком, который дает бонус +1 за каждый соседний , или . Нюсечка двигает свой цилиндр дохода на 1 вперед (немедленный эффект тайла (-1)), затем двигает свой кубик репутации на 1 вперед (+1 за условный эффект соседнего тайла: парк дает +1 за новый соседний).

Получение базового тайла

Вместо того чтобы брать тайл с рынка недвижимости, игрок может взять любой доступный базовый тайл: пригород, парк или комбинат. Если он это делает, то он платит только сумму, обозначенную на тайле. Помещение тайла на поле происходит так же, как и в случае покупки тайла на рынке недвижимости. Количество этих тайлов ограничено, по ходу игры они могут заканчиться, после чего их уже нельзя будет приобрести.

После размещения базового тайла игрок должен взять любой из тайлов, лежащих лицом вверх под рынком недвижимости, и отправить его в сброс. При этом он должен уплатить только сумму, указанную над этим тайлом на рынке недвижимости.

Алексей в свой ход берет и помещает в свой округ пригород . Теперь он должн решить, какой из тайлов на рынке недвижимости сбросить. Он может бесплатно сбросить магистраль (Freeway) или фастфуд-ресторан (Fast Food Restaurant), но он не хочет, чтобы Михаил, сидящий слева от него, получил ассоциацию домовладельцев (Homeowner's Association), поэтому он платит $2 в казну и сбрасывает этот тайл.

Использование тайла в качестве озера

Когда игрок хочет использовать тайл в качестве озера , он должен выбрать тайл с рынка недвижимости. Игрок платит только сумму, указанную на рынке недвижимости, он не платит сумму, указанную на самом тайле. Игрок помещает полученный тайл лицом вниз рядом с одним или несколькими своими тайлами (которые могут лежать как лицом вверх, так и лицом вниз) и получает $2 за каждый соседний , , , или . Если в дальнейшем игрок разместит рядом с еще один , , , или , то он получит еще $2 из казны. Игрок не получает $2 за размещение рядом с существующим .

Размещение маркера инвестиции

Маркер инвестиции может быть помещен на любой тайл в округе игрока (включая), на котором еще нет маркера инвестиции.

Если игрок решает это сделать (вместо того, чтобы взять и разместить новый тайл), то он снова платит цену, указанную на тайле, и помещает маркер инвестиции на левый угол тайла (поверх его цены). Маркер инвестиции удваивает все эффекты тайла, на который он помещается. Например, поместив маркер инвестиции на парк (Community Park), вы получите (-1) и +1 за каждый соседний , или . Когда игрок размещает маркер инвестиции, он не выкладывает новый тайл. Выкладывание маркера инвестиции не оказывает влияния на условные эффекты соседних тайлов (т.е., если вы выкладываете маркер инвестиции на парк (Community Park), который находится рядом с комбинатом (Heavy Factory), то эффект комбината -1 не срабатывает вторично).

Михаил хочет выложить на тайл маркер инвестиции. У него есть три хороших варианта, куда его лучше положить:

(a) на озеро "A" – это ничего не стоит и принесет Михаилу $10 (по $2 за каждый из 5 соседних тайлов);

(b) на парковку (Parking Lot) – это стоит $12 и Михаил сможет подвинуть свой цилиндр дохода на 3 вперед ((-1) за саму парковку,) (-1) за соседний парк и (-1) за соседний бизнес-центр (Office Building));

(c) на парк (Community Park) – это стоит $4 и уменьшает доход на (-1), но зато Михаил сможет подвинуть свой кубик репутации на 3 вправо (+1 за соседний зеленый тайл пригорода (Suburbs), +1 за соседний желтый тайл комбината (Heavy Factory) и +1 за соседний синий тайл парковки (Parking Lot)).

Действие маркера инвестиции сохраняется до конца игры, таким образом, если в вышеприведенном примере рядом с парком (Community Park), на котором уже лежит маркер инвестиции, будет размещен новый , , или , то игрок дважды получит +1, то есть всего +2.

После размещения маркера инвестиции игрок должен взять любой из тайлов, лежащих лицом вверх под рынком недвижимости, и отправить его в сброс. При этом он должен уплатить только сумму, указанную над этим тайлом на рынке недвижимости.

ПОЛУЧЕНИЕ ИЛИ ПОТЕРЯ ДЕНЕГ (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ДОХОДА)

Если цилиндр дохода игрока находится на положительном числе, игрок получает соответствующую сумму денег из казны. Если на отрицательном – то игрок должен уплатить соответствующую сумму в казну. Если у игрока недостаточно денег, то он платит сколько есть и плюс к этому двигает свой квадратный счетчик населения на одно деление назад за каждый $1, что он не смог уплатить. Население никогда не падает ниже 0, поэтому если игрок не может двинуть свой счетчик населения назад, но по-прежнему должен деньги в казну, то ничего не происходит.

СДВИГ СЧЕТЧИКА НАСЕЛЕНИЯ (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РЕПУТАЦИИ)

Передвиньте ваш счетчик населения на треке населения на число, соответствующее вашей репутации. Если ваше население падает до 0, то за каждое дополнительное движение вниз по треку населения вы должны потерять $1. Если у игрока нет денег, то он ничего не теряет, он просто оставляет свой счетчик на нуле.

По мере того, как ваш округ растет, содержать его становится сложнее, кроме этого, в глазах жителей он перестает быть тем "маленьким уютным городком", к которому они привыкли. Эти изменения в игре представлены красными линиями на треке населения. Когда счетчик населения игрока пересекает красную линию, его доход ◯ и репутация ■ уменьшаются на 1 (маркеры сдвигаются на 1 деление влево) за каждую пересеченную красную линию. Если население игрока падает ниже красной линии (это может случиться, когда игрок имеет отрицательную репутацию), то он тут же двигает свои маркеры дохода и репутации на 1 деление вперед (вправо).

Когда вы помещаете на поле новый тайл, вам часто необходимо одновременно изменить несколько различных показателей. Если при этом ваш счетчик населения пересекает красную линию, то вы должны немедленно изменить свой доход ◯ и свою репутацию ■ на 1, даже если вы пока не закончили все необходимые изменения.

Если в результате изменения дохода и/или репутации какой-то из этих показателей должен упасть ниже отметки -5, то вы оставляете свой цилиндр дохода или кубик репутации на отметке -5.

ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА НЕДВИЖИМОСТИ

Сдвиньте оставшиеся тайлы на рынке недвижимости вправо, чтобы заполнить образовавшийся пробел (тайл удаляется с рынка каждый ход), откройте новый тайл из текущей стопки (начиная со стопки "A") и выложите его на крайнее левое место на рынке недвижимости. Когда тайлы в стопке "A" заканчиваются, переходите к стопке "B", а затем к стопке "C".

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда вскрывается тайл "предпоследний раунд", текущий раунд доигрывается до конца, и затем, после того как текущий раунд доигран, играется еще один раунд, который как обычно начинает первый игрок. Таким образом, каждый игрок в игре должен сделать одинаковое число ходов.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

После того как последний игрок заканчивает свой ход, проводится финальный подсчет очков. Он включает в себя две фазы: фазу целей и фазу конвертации денег в население. Сначала необходимо подсчитать очки за цели, и только потом конвертировать деньги в население.

Красные линии игнорируются во время финального подсчета

Бонусы к населению, которые вы получаете за выполнение целей и конвертацию денег в население в конце игры, не приводят к уменьшению вашего дохода и репутации при пересечении красных линий.

Бонусы за цели

Бонус к населению за каждую цель, находящуюся на рынке недвижимости, получает только один игрок – тот, кто сумел выполнить эту цель. Если у двух игроков, которые борются за одну цель, вышла ничья, то ни один из них не получает этого бонуса.

Затем игроки по очереди открывают свои секретные цели. Если игрок выполнил свою секретную цель (именно стал лидером в ней, а не поделил с кем-то первое место), то он получает соответствующий бонус к населению. Только сам владелец секретной цели может получить этот бонус, другие игроки – нет.

Конвертация денег в население

За каждые $5, сброшенные в казну, игрок получает 1 население. Излишек денег игрок оставляет у себя – деньги, оставшиеся у игрока, могут помочь в разбиении ничьих.

ПОБЕДА В ИГРЕ

В игре побеждает игрок с максимальным населением на треке населения. При равенстве побеждает игрок с максимальной репутацией. Если по-прежнему ничья, то побеждает игрок с максимальным доходом. Если и здесь ничья, то побеждает игрок, у которого осталось больше денег в конце игры. Если и после этого у игроков ничья (вероятно, к этому моменту ситуация начинает не на шутку забавлять претендентов на победу), то они должны сыграть между собой еще одну партию в Субурбию, дабы выявить победителя первой игры.

ТАЙЛЫ

Каждый тайл, который вы помещаете на поле, так или иначе оказывает влияние на ваш город. Большинство тайлов относится к одной из четырех категорий: жилые кварталы, индустрия, коммерция и публичные места. Большинство тайлов приносит бонусы или штрафы к доходу, репутации и населению, а некоторые тайлы дают вам особые способности.

Каждый тайл включает в себя четыре-пять основных элементов, как показано на примере ниже:

Тайлы всегда должны выкладываться так, чтобы они хотя бы одним ребром соприкасались хотя бы с одним ранее выложенным тайлом (который может лежать как лицом вверх, так и лицом вниз). Тайлы можно выкладывать так, чтобы они огибали поле округа, однако их нельзя класть поверх этого поля.

Тайлы с интерактивными иконками

Некоторые тайлы взаимодействуют с другими тайлами, имеющими определенную иконку в правом углу. Например, доход от магазина офисных принадлежностей (Business Supply Store) увеличивается на +1 за каждый тайл с офисной иконкой (маленький портфельчик), включая бизнес-центр (Office Building), административный центр (Office of Bureaucracy) и региональный офис EPA (Local EPA Office).

ТЕРМИНЫ НА ТАЙЛАХ

Перечисление через дробь (/) означает, что эффект относится ко всем перечисленным тайлам. Далее поясняются некоторые другие распространенные формулировки на тайлах:

«All other boroughs» / «Все остальные округи»

Относится к тайлам во всех округах, исключая ваш.

«Each adjacent» / «Каждый соседний»

Часто тайл требует посчитать количество определенных соседних тайлов – соседним считается тайл, который соприкасается с данным тайлом стороной.

«Each of your» / «Каждый ваш»

Относится к тайлам, которые вы разместили в своем округе (иногда даже к самому этому тайлу, если он соответствует указанным критериям). Например, школа (High Scool) дает своему владельцу +3 за каждый в вашем округе.

«Every» / «Каждый»

Относится ко всем тайлам во всех округах, включая ваш собственный округ, и включая сам этот тайл (если он проходит по указанным критериям).

«(Take) $2» / «(Получите) $2»

Если некоторый тайл позволяет вам получать деньги из казны, то вы получаете деньги, во-первых, когда помещаете этот тайл в свой округ и, во-вторых, когда определенные тайлы помещаются на поле уже после того, как данный тайл был выложен. Например, если при игре вчетвером вы в первый же ход выкладываете в свой округ ассоциацию домовладельцев (Homeowner's Association), то вы тратите $6 на его покупку и тут же получаете обратно из казны $10 (поскольку в игре уже есть 4 пригорода (Suburbs) и 1 ассоциация домовладельцев (Homeowner's Association), то есть всего 5 зеленых тайлов, каждый из которых приносит вам $2). Начиная с этого момента, вы дополнительно получаете $2 каждый раз, когда кто-либо (в том числе вы сами) помещает в свой округ.

ПОРЯДОК ОБРАБОТКИ ЭФФЕКТОВ

Играя тайл, всегда выполняйте действия в следующем порядке:

1. Уплатите в казну стоимость тайла, указанную в левом углу, плюс, возможно, надбавку к цене, указанную на рынке недвижимости.
2. Обработайте немедленный эффект, обозначенный в правом верхнем углу тайла.
3. Обработайте условный эффект, обозначенный внизу тайла.
4. Обработайте условные эффекты соседних тайлов.
5. Обработайте возможные условные эффекты тайлов, не соседствующих с данным.
6. Проверьте, нет ли у других игроков тайлов, которые могут влиять на ситуацию в вашем округе.
7. Проверьте, не влияет ли выложенный вами тайл на ситуацию в округах ваших соперников.

Эффекты тайлов могут складываться, и у одного игрока может быть несколько тайлов с одинаковым названием. Например, вполне допустимо иметь два фастфуд-ресторана в одном округе.

СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

- Стремитесь скорее повысить свой доход. +1 на первом ходу к концу партии принесет вам $15-$18.
- Остерегайтесь слишком быстро увеличивать свое население, поскольку если вы начнете быстро пересекать красные линии, это может сильно затормозить ваше развитие, если вы не успели создать на своих тайлах хороший задел для роста дохода и репутации.

- Никогда не забывайте об общих целях и о своей личной цели – их выполнение может стать очень хорошим подспорьем в конце игры.

- Изучите список тайлов, чтобы знать, какие тайлы могут выходить из каждой стопки.

- Сбрасывая тайл с рынка недвижимости, смотрите какие тайлы могут понадобиться вашим оппонентам (в особенности соседу слева). Иногда можно позволить себе потратить немного денег, чтобы избавиться от тайла, идеально подходящего для кого-то еще.

- Всегда следите за тем, насколько далеко ваш квадратный счетчик населения находится от следующей красной линии. Иногда одно лишнее очко может в перспективе сильно вам навредить.

- Отдача от повышения (или понижения) дохода и репутации по ходу игры меняется. Значимость этих показателей зависит от количества оставшихся ходов в игре (всего в игре примерно 15-18 раундов). Таким образом, повышать эти показатели в начале игры гораздо полезнее, чем в конце.

СОЛО-ВАРИАНТ 1: ОДИНОКИЙ АРХИТЕКТОР

Вся интрига обычной игры в 30-минутной соло-версии! Процесс игры такой же, как при игре вдвоем, но вам понадобиться только одно поле округа.

Подготовка

Подготовьте стопки тайлов так же, как и при игре вдвоем, но не выкладывайте и не раздавайте тайлы целей.

В свой ход:

Пересечение красной линии дает смещение -2 и -2 .

После окончания своего хода вы должны убрать дополнительный тайл по обычным правилам – как после помещения на поле маркера инвестиции.

СОЛО-ВАРИАНТ 2: ГОША, РОБОТ-СТРОИТЕЛЬ

В этом соло-варианте вы будете играть против Гоши – робота, у которого полностью отсутствуют эмоции. Гоша всегда готов сыграть с вами, ведь у него нет других друзей! В каждом раунде вы ходите первым (Гоша не обидится).

Изменения в подготовке к игре:

1. Перемешайте по 25 тайлов "A", "B" и "C". Лишние тайлы верните в коробку.
2. Замешайте тайл "предпоследний раунд" (One More Round) в 12 нижних тайлов стопки "C".
3. Перемешайте тайлы целей и выложите 3 случайных цели на соответствующие позиции рынка недвижимости. Если вы выложили цель с озерами или маркерами инвестиции, сбросьте ее и возьмите новую.

4. Выложите 4 тайла из стопки "A" вдоль нижнего края рынка недвижимости под отметками $6, $4, $2 и $0.

Ваш ход:

Вы ходите по обычным правилам. После вашего хода под рынком недвижимости остается три тайла (не сдвигайте их).

Ход Гоши:

Гоша не очень умен, но у него есть свои преимущества. Он играет по следующим правилам:
Каждый ход Гоша покупает самый дорогой тайл (учитывается общая стоимость – цена тайла плюс модификатор рынка), но он платит за него всего $3. Если несколько тайлов стоят одинаково, он покупает тот, который левее.
Гоша никогда не покупает базовые тайлы и никогда не строит озера. Он также никогда не выкладывает маркеры инвестиции.
Купленный Гошей тайл выкладывается на самое лучшее для него место (учитывая возможное взаимодействие тайлов), при этом применяется следующее правило:
- Искомое место должно обеспечивать максимальное суммарное увеличение репутации и дохода. В случае равенства предпочтение отдается позиции с большим увеличением репутации.
Тайл может быть выложен на любую из позиций, для которых выполняется вышеприведенное условие.
После того, как Гоша купил и разместил свой тайл и скорректировал свой доход и репутацию, два оставшихся на рынке недвижимости тайла выходят из игры.

Следующий раунд

4 новых тайла выкладываются на рынок недвижимости на позиции $6, $4, $2 и $0.

Конец игры

Когда появляется тайл "предпоследний раунд", игра немедленно заканчивается (вы не совершаете новый ход, а сразу же переходите к распределению бонусов за цели и к конвертации денег в население).

Ваш итоговый результат, для обоих соло-вариантов:

<60: младший практикант
60-75: субподрядчик
76-90: конструктор
91-105: архитектор-дизайнер
106-120: архитектор-инженер
121-135: главный архитектор
>135: президент корпорации Suburbia, Inc.

Некоторые замечания

Поля округов двусторонние. Если вы играете на обычной стороне (как изображено в этих правилах), то вы строите свой округ сверху вниз (что лучше согласуется с темой игры – игроки строят пригородные зоны от одного общего города). Однако если вам в силу каких-либо причин удобнее строить свой округ снизу вверх, вы можете использовать обратную сторону поля. Просто расположите три стартовых тайла над полем таким же образом: сначала пригород, затем парк, и над парком – комбинат. Разные игроки могут использовать разные стороны – как кому удобнее. Это не влияет на процесс игры.

Прилагаемые наклейки нужно наклеить на лицевую и обратную сторону маркера первого игрока.

Пустые тайлы A, B и C предназначены для замены поврежденных тайлов и в игре не используются.

Мы благодарим:

Компанию Hans im Glück, которая любезно разрешила нам использовать в оформлении игры миплов из Каркассона.
Кевина Вилсона, за то, что он заставил меня использовать в игре цели.
Дейла Ю, который неустанно совершенствовал игровой процесс.
Ханно Гирка и Клеменса Франца из Lookout – после их вмешательства Субурбия стала выглядеть гораздо лучше.
и всех наших плейтестеров, многие из которых перечислены ниже:

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 Zernechel.

Artwork & Graphic Design by Klemens Franz

Building Tile Artwork by Ollin Timm

Game Development & Bot Rules by Dale Yu

Game Design by Ted Alspach

Перевод: Михаил «Magnitt» Кружков
Вёрстка: Алексей «Yushin» Юшин

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

bézier games
www.beziergames.com