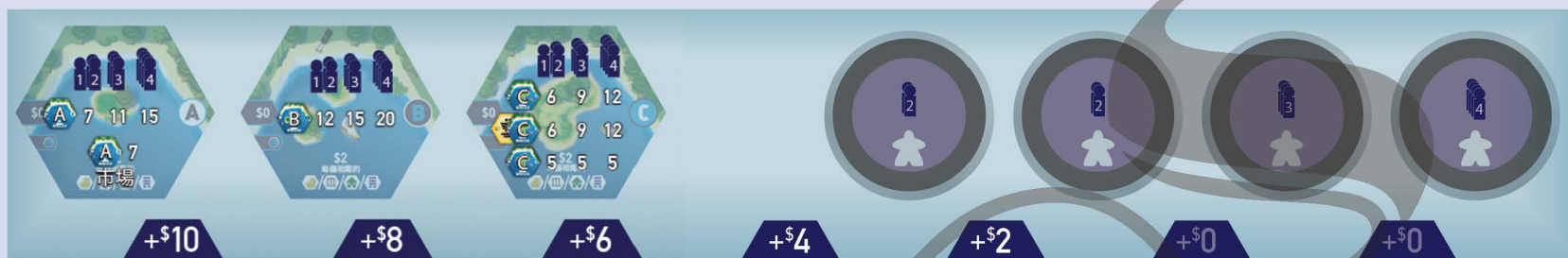


遊戲配件

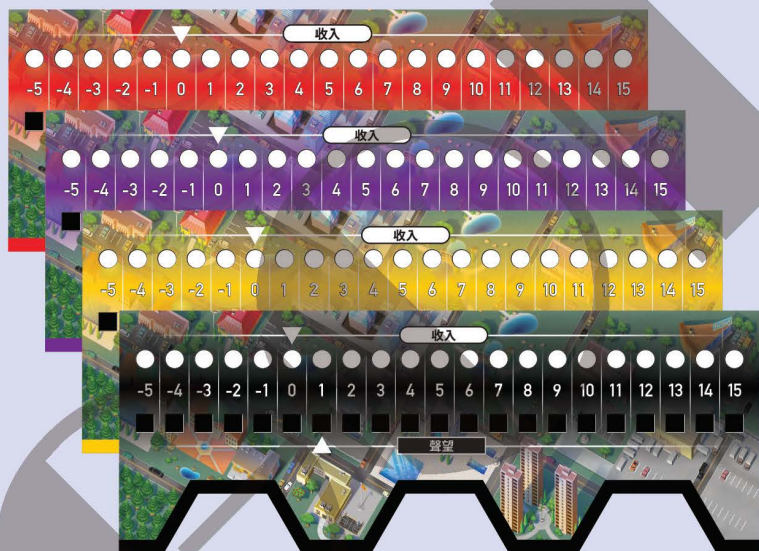


0	7	14	21	28	35	42	49	56	63	70	77	84	91	98	105	112	119	126	133	140	147	154
1	8	15	22	29	36	43	50	57	64	71	78	85	92	99	106	113	120	127	134	141	148	155
2	9	16	23	30	37	44	51	58	65	72	79	86	93	100	107	114	121	128	135	142	149	156
3	10	17	24	31	38	45	52	59	66	73	80	87	94	101	108	115	122	129	136	143	150	157
4	11	18	25	32	39	46	53	60	67	74	81	88	95	102	109	116	123	130	137	144	151	158
5	12	19	26	33	40	47	54	61	68	75	82	89	96	103	110	117	124	131	138	145	152	159
6	13	20	27	34	41	48	55	62	69	76	83	90	97	104	111	118	125	132	139	146	153	160

1張人口版圖

1個起始玩家標記

12個投資標記



4張市區版圖



4張玩家幫助卡



32個A板塊

36個B板塊

32個C板塊

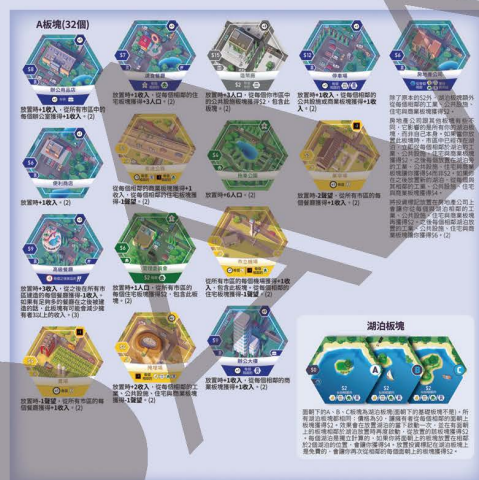
8個郊區板塊

8個社區公園板塊

8個重工業板塊



1本規則書



1本板塊參考表



請保留泡綿紙及拆完標記的紙板，將其墊在收納盒下方，直到你擁有《遠郊建城》擴充。其內附的收納盒可以放進此遊戲盒內。

請造訪 beziergames.com，尋找推薦的收納方式。

遊戲設置

1

將人口版圖放置在桌面中間，並將市場版圖的1到4人遊戲面朝上放置在附近。

2

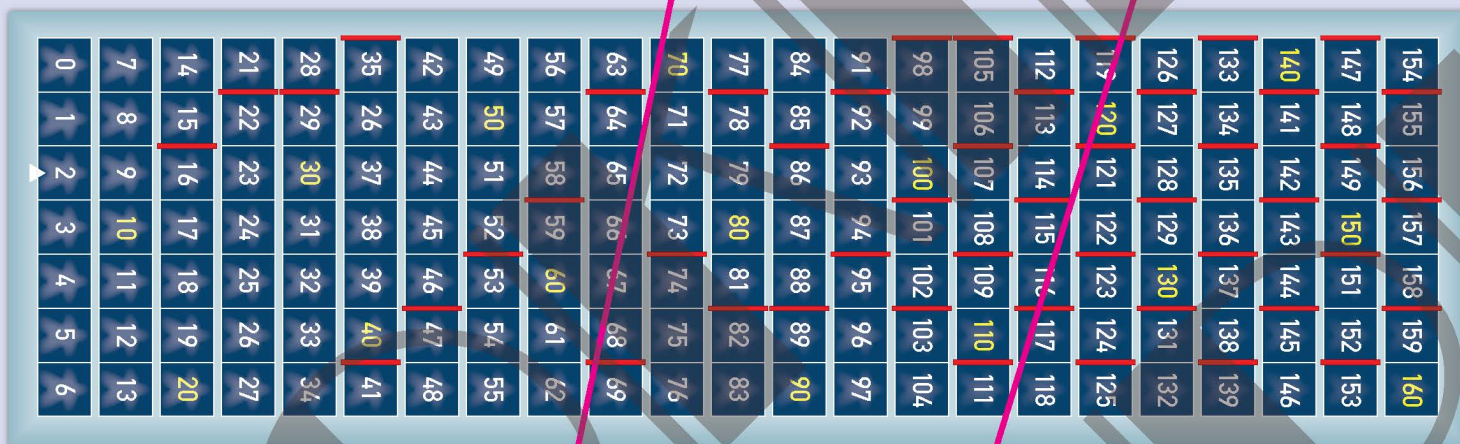
洗勻三堆板塊並面朝下放置，每堆板塊的背面會有字母(A、B、C)。然後依照玩家人數放置對應數量的板塊在市場版圖上：

	A	B	C
1或2位玩家	14	12	17
3位玩家	18	15	23
4位玩家	22	20	29

再一輪
當本輪遊戲結束後，
起始玩家與所有玩家
都再進行一回合，然
後遊戲結束。
此板塊不會放進房
地產市場。

3

遵照以下方式將再一輪板塊加入C板塊堆中：
在2/3/4人遊戲中，從C板塊堆拿取6/9/12個板塊與再一輪板塊洗混。將此板塊堆放置在市場版圖上C板塊堆的下方。再從C板塊堆頂部拿取5個板塊，將其放到C板塊堆的底部(放在你剛洗混的板塊堆下面)。



4

將錢幣放置在市場版圖附近。

5

從A板塊堆的頂部拿取7個板塊，將其面朝上放置在市場版圖下方，形成房地產市場。

6

洗混目標板塊，隨機抽取與玩家數量相同的板塊面朝上放置在市場版圖上。將剩下的目標板塊放置在一旁，稍後用於玩家設置。

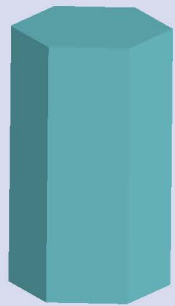
7

將重工業、社區公園、郊區三種板塊各4個面朝上放置在市場版圖旁邊。

玩家設置

1

隨機選擇一位起始玩家，該玩家拿取起始玩家標記。



2

每位玩家拿取\$15、2個面朝下的目標板塊、1張市區版圖、3個投資標記，以及所有相同顏色的木製配件，將它們放置在你面前。



3

將你的收入圓柱放置在市區版圖上0的位置；聲望方塊放置在1的位置。



4

將你的人口米寶放置在人口版圖上2的位置。



5

將1個郊區板塊放在你的市區版圖中間的空格，然後將1個社區公園板塊放置在它下方，最後將1個重工業板塊放置在社區公園板塊下方。如圖所示。

使用市區版圖的反面遊玩時，將1個郊區板塊放在你的市區版圖中間的空格，然後將1個社區公園板塊放置在它上方，最後將1個重工業板塊放置在社區公園板塊上方。



6

查看你的2個面朝下目標板塊。保留1個，將另1個放回遊戲盒中，2個都不要讓其他人看見。保留下來的那個成為你的個人目標。



保留 放回盒子

規劃、建造、發展，將小鎮打造成一座大都會。

使用建築板塊擴張住宅、商業、公共設施及工業區域，並利用重點投資從周邊市區取得額外的收益與資源。

你的目標是讓你的市區蓬勃發展以取得比所有對手都還要多的人口。

板塊類型



遊戲流程

在你的回合時，依序執行下列4個行動。

1. 將1個建築板塊或1個投資標記放進你的市區中。
2. 獲得或支付金錢(依照你的收入)。
3. 在人口版圖上調整你的人口(依照你的聲望)。
4. 將1個新板塊加入房地產市場。

1. 放置1個建築板塊或1個投資標記

你必須選擇以下4個選項其中之一：a) 從房地產市場拿取1個板塊；b) 從供應區拿取1個基礎板塊；c) 拿取1個板塊作為湖泊使用；d) 放置1個投資標記。

a) 從房地產市場拿取1個板塊

當從房地產市場拿取1個板塊時，支付該板塊本身加上房地產市場所標示的價格(若有的話)。然後將購買的板塊放置到與任何你的板塊相鄰的位置。接著啟動該板塊與其他所有受影響的板塊列出的效果(參見第6頁關於板塊效果結算順序的敘述)。你必須在放置板塊前支付全額的價格(換句話說，你不能使用放置板塊後獲得的金錢來支付購買價格)。

板塊的效果在放置後還是可以被啟動。舉例來說：每次在社區公園旁放置新的商業板塊後都會+1聲望，即使在遊戲後期也一樣。

收入與聲望永遠不能低於-5或高於15。



達柯塔想要一座辦公大樓，其價格為\$9並提供+1收入，然後每個與其相鄰的商業板塊都再額外提供+1收入。該板塊位於房地產市場上+\$2的位置。

達柯塔支付\$11到供應堆，並將辦公大樓放在她的重工業與社區公園旁邊，社區公園在每個工業、商業或住宅板塊放置在其相鄰位置時會提供+1聲望。

達柯塔將她的收入圓柱提升1格(辦公大樓的立即效果：+1收入)，然後將她的聲望方塊提升1格(社區公園的觸發效果：每個相鄰位置的商業板塊放置+1聲望)。

b) 拿取1個基礎板塊

你可以拿取任何基礎板塊：郊區、社區公園或重工業。如果你要這樣做，支付該板塊標示的價格，然後放置該板塊，如同從房地產市場購買的板塊一樣。這些板塊有數量限制，可能會在遊戲過程中耗盡，耗盡後無法再購買。放置基礎板塊後，你必須從房地產市場拿取任意一個板塊，只需支付該板塊上方對應到市場版圖所標示的價格(若有的話)，然後將其棄除。



托妮在她的回合拿取並放置了1個郊區板塊，接著她必須從房地產市場棄除1個板塊。她可以免費棄除拖車公園或房地產公司，但她不想要讓下一順位的蓋格獲得高級餐廳，所以她支付\$4到供應區來棄除高級餐廳。

c) 拿取1個板塊作為湖泊使用

當要將1個板塊作為湖泊使用時，你必須從房地產市場選擇1個板塊。支付房地產市場上標示的價格，無須支付板塊本身的價格。將其面朝下放置在與你的1個或更多板塊相鄰的位置(可能為面朝上或朝下)，然後湖泊每相鄰1個工業、公共設施、住宅或商業板塊就獲得\$2。如果你之後將1個工業、公共設施、住宅或商業板塊放置在湖泊旁，也可以獲得\$2。當你放置另1個湖泊到既有的湖泊旁時並不會從相鄰的湖泊獲得\$2。

d) 放置1個投資標記

你可以將投資標記放在你的任意1個未放置投資標記的板塊上(包含湖泊)。如果你這樣做，再次支付該板塊的價格，將投資標記放置在板塊的左上角。牢記，當你放置投資標記時，不能放置板塊。

投資標記能加倍板塊的效果。舉例來說，放置投資標記在社區公園上的當下會獲得-1收入，並從每個相鄰的工業、商業或住宅板塊獲得+1名聲。

放置投資標記不會啟動其他板塊的觸發效果。例如，放置投資標記在一個相鄰重工業的社區公園上時，不會再次啟動重工業的-1聲望效果。被放置投資標記的板塊並不會被視為2個板塊。

投資標記的效果會持續整場遊戲。以前述的例子來說，將1個工業、商業或住宅板塊放置到有投資標記的社區公園旁時，你會獲得+1聲望兩次，總共+2聲望。

放置投資標記後，你必須從房地產市場拿取任意一個板塊，只需支付該板塊上方對應到市場版圖所標示的價格(若有的話)，然後將其棄除。



蓋格想要將1個投資標記放置到1個板塊上。他有三個最好的選擇：(1)湖泊板塊A，不需要支付金錢，並讓蓋格獲得\$10(5個相鄰板塊各\$2)；(2)停車場，支付\$12並將蓋格的收入圓柱向右移動3格(停車場本身提供+1收入、相鄰社區公園提供+1收入以及相鄰辦公大樓提供+1收入)；或是(3)社區公園，支付\$4並且蓋格-1收入，但可以將他的聲望方塊向右移動3格(相鄰郊區提供+1聲望、相鄰重工業提供+1聲望以及相鄰停車場提供+1聲望)。

2. 獲得或支付金錢(依照你的收入)

如果你的收入圓柱在正數格，從供應區拿取該數量的金錢；如果你的收入圓柱在負數格，立即支付該數量的金錢到供應區，如果你沒有足夠的金錢，先支付所有金錢，然後每積欠\$1就將你的人口米寶退後1格。玩家的人口不可小於0，所以如果你的人口為0時依然有積欠金錢，則無事發生。

3. 調整人口(依照你的聲望)

如果你的聲望方塊在正數格，增加該數量的人口；如果你的聲望方塊在負數格，減少該數量的人口。如果你的人口米寶已經在0的位置，而你仍然有負數的聲望，為每點負數的聲望支付\$1。如果你已經沒有金錢了，則無事發生。

隨著市區的成長，將需要更多花費來維持，而且原本身為「鄉村小鎮」的魅力也會減少，這個狀況會在人口版圖上以人口紅線標示。當你的人口米寶每向前越過一條紅線，就將你的收入與聲望減少1(向左移動1格)；如果你的人口米寶後退越過紅線，則每越過一條紅線就將你的收入與聲望增加1(向右移動1格)。

當放置1個板塊時，可能會需要調整多次收入或聲望。當人口越過人口紅線時，即使你還未完成所有調整動作，立即先減少你的收入與聲望。

如果減少收入或聲望會導致其低於-5，收入圓柱或聲望方塊維持在-5格。

4. 將1個新板塊加入房地產市場

將房地產市場剩餘的板塊向右移動填滿空格(每個玩家的回合總是會有1個板塊被移除)。然後從對應的板塊堆(參見以下關於板塊補充順序的敘述)拿取新板塊，將其面朝上放置在房地產市場最左方的空格。

板塊補充順序

隨著遊戲進行，A板塊堆將會耗盡，下一個板塊將從B板塊堆抽取；當B板塊堆耗盡時，下一個板塊將從C板塊堆抽取。在C板塊堆的下半部會有一個再一輪板塊，其代表遊戲將很快結束(參見遊戲結束)。

遊戲結束

當再一輪板塊被抽出時，將其棄除並進行完當前這一輪(抽取1個新板塊來取代再一輪板塊)。然後從起始玩家開始，每位玩家都再進行一個完整的回合。所有玩家會進行相同的回合數。

最終計分

最後一位玩家結束回合後開始最終計分。最終計分分為兩個部分：結算目標以及將金錢轉換成人口。總是先進行目標計分。

最終計分時忽略人口紅線

遊戲結束時，由完成目標以及金錢轉換而獲得人口時，不會因越過人口紅線而減少收入與聲望。

目標獎勵

完成公共目標的玩家會獲得目標上的人口獎勵。如果兩位或更多玩家完成同一個公共目標，所有玩家都不能獲得人口獎勵。

然後依照回合順序，每位玩家展示自己的個人目標。如果玩家獨自完成(沒有與其他玩家平手)自己的個人目標，他獲得該目標獎勵。只有個人目標的擁有者能獲得該目標的人口獎勵。

目標板塊可能是公共的(放置在市場版圖上供所有玩家競爭)或個人的(某位玩家在遊戲開始時保留的板塊，只有擁有者能獲得獎勵)。兩種同樣都是於遊戲結束時結算，且只有單獨達成該目標的玩家可以獲得獎勵(平手會導致無人可以獲得該人口獎勵)。而個人目標則只有其擁有者可以獲得遊戲結束的人口獎勵。

在結算需要計算板塊數量的目標時，只有在玩家市區中的板塊才能計入數量。**創業家**(最少投資標記)也遵從相同規則；只有放置在玩家市區中的投資標記才能計入目標數量。

因結算目標而獲得人口獎勵時，人口紅線不會影響收入與聲望。

玩家在將金錢轉換成人口前(每1人口\$5)，先進行目標結算。確保先決定出**億萬富翁**(剩餘最多金錢)與**敗家子**(剩餘最少金錢)的目標完成者，再進行轉換。



將金錢轉換成人口

將金錢放回供應區來進行轉換，每放回\$5就獲得1人口，向下取整(將剩餘的金錢保留，作為平手時決定勝負的依據)。

勝利與平手狀況

在人口版圖上擁有最多人口的玩家贏得勝利！

如果發生平手狀況，平手玩家中擁有最高聲望的玩家贏得勝利；如果再度平手，平手玩家中擁有最高收入的玩家贏得勝利；如果再度平手，平手玩家中擁有最多剩餘金錢(不包含已轉換成人口的金錢)的玩家贏得勝利。

如果再度平手的話(此時玩家們應該也非常驚訝)，所有平手的玩家再遊玩一場《遠郊建城》來決定第一場遊戲的贏家。

建築板塊

每個你放置進城市裡的建築都會啟動效果。板塊通常屬於以下4種類型之一：住宅、工業、商業及公共設施。大多數的板塊會對你的收入、聲望或人口造成影響，有些板塊則會給予你特殊的能力。

放置板塊時必須與至少一個其他板塊相鄰(面朝上或朝下)。板塊可以與市區版圖或其他板塊相鄰放置(但不能在市區版圖之上)。



板塊價格：\$9加上房地產市場標示的價格。

板塊類型：這是1個商業板塊。

觸發效果：之後建造的每間餐廳都會讓你的收入圓柱向左移動1格。

立即效果：將你的收入圓柱向右移動3格。

交互符號：此板塊會與其他有餐廳符號的板塊有交互影響。

板塊名稱

板塊術語

/(在圖示之間)：此效果適用於所有這些圖示。

其他市區中的：除了你自己以外的所有市區。

每個相鄰的：這類板塊需要你計算所有與該板塊邊對邊相鄰的其他板塊的數量。

每個你的：專指你市區中你已經放置的板塊(有些狀況下也包含正在放置的這個板塊)。舉例來說，高中會從其擁有者市區中的每個住宅板塊獲得3人口。

每個：指在所有市區中的所有板塊，包含你自己的市區跟該板塊本身(如果符合敘述的話)。

\$：當顯示在板塊左邊角時代表該板塊的價格。顯示於其他位置時，你可以從供應區拿取該數量的金錢(或者，如果是紅色的話，支付該數量的金錢到供應區)。在放置所有會使你獲得金錢的板塊時，在放置的當下以及之後放置其指定的其他板塊時都能獲得金錢。

○ ○：在你的市區版圖上增加(黑色)或減少(紅色)指定數目的收入。

■ ■：在你的市區版圖上增加(白色)或減少(紅色)指定數目的聲望。

★ ★：在人口版圖上增加(灰色)或減少(紅色)指定數目的你的人口。

利用板塊為你賺錢



如果你在4人遊戲的第一回合時放置了管理委員會，你將先支付\$6，然後立即從供應區獲得\$10(因為目前遊戲中總共有5個住宅板塊：4個郊區與1個管理委員會)。從現在開始，任何人(包含你自己)放置住宅板塊時，你都可以獲得\$2。

板塊效果結算順序

依照以下順序來結算板塊效果：

1. 支付該板塊左邊角標示的價格(額外加上房地產市場標示的價格)。
2. 根據該板塊右上角的立即效果進行結算。
3. 據該板塊下方的觸發效果進行結算。
4. 根據與該板塊相鄰板塊的觸發效果進行結算。
5. 根據你市區中與該板塊非相鄰板塊的觸發效果進行結算。
6. 檢查其他玩家的板塊是否會結算該板塊的效果。
7. 檢查其他玩家的板塊是否會被該板塊的效果所影響。

板塊效果可以疊加，玩家可能會擁有相同名稱的板塊。舉例來說：一個市區中可以有兩間速食餐廳。

交互符號板塊

部分板塊的效果會觸發其他右邊有特定符號的板塊。舉例來說：辦公用品店會從每個有辦公室符號(一個小公事包)的板塊獲得+1收入。這些符號為：

- ☺ 餐廳
- ✈ 機場
- 🏢 辦公室
- 🎒 學校
- 🎢 摩天大樓
- 🚗 汽車經銷商

餐廳如何運作

速食餐廳是一個帶有餐廳符號的商業板塊。然而，高級餐廳的效果會使你在之後，有任何玩家在任意市區放置一間餐廳後，高級餐廳的擁有者-1收入；而農場與屠宰場則是會從所有市區中的每間餐廳使擁有者獲得+1收入。

以下是在第一輪遊戲中發生的情況：

菲爾購買了一座農場，並把它放置在社區公園與重工業的旁邊。他的聲望沒有改變(-1來自於農場的立即效果，但+1來自於社區公園的觸發效果)。



接著，奧古斯托購買一間高級餐廳並將它放置在社區公園與重工業旁邊，獲得+3收入與+1聲望。當奧古斯托放置高級餐廳時，菲爾獲得+1收入(即使高級餐廳是奧古斯托所放置的)。



最後，卡拉將速食餐廳放置在郊區與社區公園旁邊，獲得+1收入、+3人口及+1聲望。菲爾從他的農場獲得+1收入；但奧古斯塔需要-1收入，因為有一間餐廳在他放置高級餐廳後被放置了。



單人遊戲#1：孤獨建築師

在30分鐘內面對所有在多人遊戲中的挑戰！遊戲流程與2人遊戲相同，但你只需要1張市區版圖。以下會告訴你需要對遊戲做出什麼改動。

設置

使用2人遊戲規則設置板塊，但不要放置與分發任何目標板塊。

你的回合

越過人口紅線會導致-2收入與-2聲望。

在執行第四個行動(將1個新板塊加入房地產市場)之前，從房地產市場額外棄除1個板塊，遵照放置投資標記或基礎板塊時的規則。然後將2個新板塊放進房地產市場的最左方。

單人遊戲的計分

參照右方的成就表來查看你的分數為你贏得什麼頭銜。

遊玩單人遊戲#2：機器人戴爾時，你必須先擊敗戴爾才有資格獲得頭銜。

加入擴充中的板塊會使勝利(以及獲得高分)變得更加困難。

將基礎與擴充的板塊隨機洗混來挑戰終極難度！

136	→	∞	《遠郊建城》公司的CEO
121	→	135	首席建築師
106	→	120	建築工程師
91	→	105	建築設計師
76	→	90	製圖師
60	→	75	承包商
1	→	59	實習生

單人遊戲#2：機器人戴爾

在這場單人遊戲中你將面對毫無感情的機器人戴爾。你每一輪都先執行行動(戴爾沒意見，因為他沒朋友)。

設置

設置與2人遊戲相同，除了以下例外：

1. 每堆板塊(A、B、C)都應該含有25個板塊。
2. 從A板塊堆拿取4個板塊放到房地產市場\$6、\$4、\$2與最左方的\$0的格子。你在本場遊戲中只會使用這四個房地產市場格子。
3. 將再一輪板塊與12個C板塊混洗，然後將這堆板塊放到C板塊堆的最底部。
4. 將板塊堆放到市場版圖上。
5. 面朝下洗混目標板塊，並隨機抽取3個目標板塊放置到市場版圖上。如果抽出的是湖泊或投資標記目標，將其棄除並抽另一個替換。

你的回合

遵照正常的規則進行遊戲。房地產市場中沒有被購買的3個板塊保留在原本位置(不要移動它們)。

戴爾的回合

戴爾不太聰明，但它有一些優勢。它使用以下的規則進行遊戲：

戴爾會購買價格最高(板塊本身加上房地產市場標示的價格)的板塊，但它只需支付\$3。在2個或更多板塊價格相同的情況下，他會購買較左方的板塊。

戴爾不會購買基礎板塊、不會創造湖泊，也不會放置投資標記。

將板塊放置在最佳位置(計算所有板塊效果)。將獲得的收入與聲望相加，總值最高的即為最佳位置(總值相等的狀況下，聲望優先)。

只要遵守以上的規則，板塊可以放置在任何位置。

在戴爾購買板塊，放置並調整完收入與聲望後，將房地產市場剩餘的2個板塊棄除。

新的回合

將4個新板塊放置到房地產市場\$6、\$4、\$2與最左方的\$0的格子上。

遊戲結束

當再一輪板塊出現時，遊戲立即結束，不要再進行下一回合。直接進行最終計分以及將金錢轉換成人口。



遊戲測試人員

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, Tony Grappin, 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.

遊戲開發&機器人規則：Dale Yu

Dale自2001年以來一直參與遊戲開發，並開發了其他Bezier Games, Inc. 很讚的遊戲，包括《Mad King Ludwig》、《Subdivision》和《The Palace of Mad King Ludwig》。之前的品項包括成為Dominion開發團隊的一員，以及為《Agricola》改進單人遊戲。他還是2014年Kinderspiel des Jahres決賽品項《Flizz & Miez》的設計團隊的一員。自2010年起，他擔任OpinionatedGamers.com的主編。

遊戲設計：Ted Alspach

Ted Alspach是許多桌上遊戲的設計師，包括《One Night Ultimate Werewolf》、《Castles of Mad King Ludwig, Silver》、《Ultimate Werewolf》、《The Palace of Mad King Ludwig》和2019年Spiel des Jahre決賽品項《Werewords》。

建築美術：Brett Stebbins

Brett是一位專業插畫家，他一生都在佛羅里達州的太空海岸度過，小時候看著航天飛機從他的前院飛過。在Adobe Photoshop有圖層之前，他的職業生涯始於平面設計師。經過15年的設計，他有機會擴展他的職業生涯，作為一名獨立的3D藝術家，為手機遊戲和其他媒體製作素材。大約八年後，他再次將注意力轉移到2D插圖上，作為一名獨立藝術家，他為桌遊和手機遊戲創作。他喜歡與妻子和五個孩子共度時光。他們喜歡和朋友一起看電影和玩桌上遊戲。偶爾，他喜歡和嘗試新精釀啤酒的人一起閒逛。

封面美術：Ollin Timm

Ollin Timm設計了《遠郊建城》最初的“等距建築”設計，並為Bezier Games Inc.繪製了多個封面，包括《Colony》、《Favor of the Pharaoh》、《The Palace of Mad King Ludwig》和《Castles of Mad King Ludwig》。



執行長：Ted Alspach
營運長：Toni Alspach
App開發：Jeremiah Maher & Keith Kubarek
品質管理：Bryon Quick & Nathan McKeehan
著作權與編輯管理：Renée Harris
行銷管理：Ally Gold
社群媒體管理：Lindsay Schlessler
平面設計：Alanna Kelsey
顧客服務管理：Ryan Moore
商展管理：Matt Ryan
中文翻譯/校稿：James Wu / Gazza.Liu
中文文化平面設計/LOGO設計：Wan.Teng

©2020 Bezier Games, Inc. Suburbia is a trademark of Bezier Games, Inc.

Bezier Games and its logo are registered trademarks of Bezier Games, Inc.

Warning: This product contains small parts that can be swallowed and may not be suitable for use by children under 36 months.

THIS PRODUCT IS NOT A TOY.

Made in Shenzhen, China.

Bezier Games, Inc., PO Box 730, Louisville, TN 37777, USA. info@beziergames.com