

François Gandon



QUADROPOLIS™

A Quadropolis játékban egy modern város polgármesterének bőrébe bújhatsz. Meghatározott globális stratégiával kell felépítened a városodat, illetve kell elküldened az építészeidet, különböző épületeket állítva a lakók igényei szerint, hogy végül felülmúlhassd ellenfeleidet. Minden épület valamennyi győzelmi pontot ér. A különböző típusú épületek eltérő módon adnak győzelmi pontokat; sokat kombinálni is lehet egymással a magasabb pontszám elérése érdekében. Vajon képes leszel megfelelni a kihívásoknak, és te válsz majd a történelem leghíresebb polgármesterévé?



Játéktartozékok

■ 1 építési terület tábla (25 mezős)



építési terület tábla

■ 4 kétoldalas játékos tábla (minden játékos számára ez képviseli a városát), ami kerületekre tagozódik



klasszikus mód



fejlesztett mód

■ 142 épület lapka



épületek

■ 20 építész



színes oldal:
klasszikus mód



szürke oldal:
fejlesztett mód

■ 1 városvédő



■ 1 polgármester (első játékos jelölő)



■ 65 lakos (kék figurák)



■ 50 energia egység (piros hasábok)



■ 1 pontozó tábla

■ 4 segédlet

■ 1 szabálykönyv

■ 1 vászonzsák



Klasszikus / Fejlesztett

A Qadropolisban két játékmód van:

Javasoljuk, hogy az első (pár) játékot a klasszikus módban játsszátok le, amely segít megismerni a játék stratégiai mélységeit és lehetőségeit. Ha úgy érzitek, hogy már elég jól ismeritek a játékot, áttérhettek a fejlesztett módra, amelyben új épületekkel, szabályokkal és kihívásokkal találkozhattok.

Lásd a 7. oldalon lévő információkat!

QUADROPOLIS

Játék előkészületek

Tedd az építési terület táblát az asztal közepére ❶.

Tedd a lakosokat és az energia egységeket egy kupacba a tábla mellé ❷.

Minden játékos kap egy játékos táblát, egy segédletet ❸ és a 4 építészt a saját színében (#1-4) ❹.



Tedd félre a hátoldalán „expert” feliratú épületeket, ezeket csak a fejlesztett módban használod.

Válogasd szét az épület lapkákat a számozásuk szerint (#1-4).

Tedd a #1 épület lapkákat a zsákba, ❶ és véletlenszerűen tedd őket képpel lefelé az építési terület táblára ❶.

Ez után fordítsd meg képpel felfelé:

- ❶ 4 játékosnál: fordítsd képpel felfelé az összes épület lapkát.
- ❷ 3 játékosnál: a #4 épületeket nem kell felfordítani.
- ❸ 2 játékosnál: a #3•4 épületeket nem kell képpel felfelé fordítani.

A képpel lefelé lévő lapkákat tedd vissza a játék dobozába (itt üres mezők lesznek).

Tedd a városvédőt az építési terület közelébe úgy, hogy mindenki jól elérje ❷. Válaszd ki az első játékost tetszőleges módon és kapja meg a polgármester figurát ❸.

A fejlesztett módról a 7. oldalon olvashatsz.



A játék célja

A játék célja, hogy te szerezd a legtöbb győzelmi pontot (VP). Győzelmi pontot ér minden városban felépült épület, az adott helytől, adott kerületektől, adott emelet számtól, vagy adott erőforrástól függően, illetve attól, milyen más különleges épület áll mellette.

A játékkör

A Quadropolis játék klasszikus változata 4 fordulón keresztül tart, és minden forduló 4-4 körből áll. Minden körben az első játékosal kezdve, az óramutató járása szerint haladva, minden játékos a következő lépéseket hajtja végre:

1. elvesz egy épületet az építési területről
2. mozgatja az városvédő figurát
3. az épületet beépíti a városába
4. erőforrást kap az épületéért (ha ad az épület)

Egy játékkör akkor ér véget, ha minden játékos sorban végrehajtotta a fenti lépéseket.

Ekkor egy új játékkör kezdődik, és a játékosok megint az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Miután minden játékos végrehajtott 4 teljes kört, egy új forduló kezdődik.

Az új forduló elején minden játékos visszakapja az építészeit és a városa mellé teszi őket.

Az építési területről el kell dobni minden megmaradt épületet, és a városvédő is visszakérül az építési terület táblája mellé.

1 Vegyél el egy épületet az építési területről

Válaszd ki az építési terület egy sorát, vagy oszlopát, és tedd az egyik építészedet oda, a tábla mellé:

- nem teheted az építészed egy másik építészre
- az építészed nem teheted a városvédővel egy sorba, vagy oszlopba

Az építész száma jelzi, hogy hányadik épületet veheted el a sorból, vagy az oszlopból.

Például, ha ez a #3 építészed, és a 4. sor mellé helyezted el jobbra, akkor a 4. sor, jobbról 3. épület lapkáját veheted el. Ha ez a #2 építészed, és az 1. oszlop aljára helyezted el, az 1. oszlop, alulról felfelé 2. épület lapkáját veheted el.



A zöld játékos köre van.
Az X-szel jelölt mezők tiltva vannak a városvédő, vagy egy másik építész miatt.



A zöld játékos a #2 építészét a 3. sor elejére teszi balra.
A zöld játékos elveszi ezen sor 2. épület lapkáját balról számolva (ez esetben a szolgáltató ház épületet).

Megjegyzés: a játék bizonyos pontján előfordulhat, hogy az építészedet csak olyan helyre tudod letenni, aminek következtében egy üres mezőt kapsz csak, vagy egy olyan épületet, amit egyáltalán nem szeretnél felvenni. Ennek ellenére, amikor sorra kerülsz, le **KELL** tenned az építészedet.

2 Mozgassd a városvédő figurát

Miután elvettél egy épület lapkát, mozgassd a városvédő figurát arra a mezőre, ahonnan a lapkát felvetted. Ha az építészedet egy olyan sorba, vagy oszlopba játszottad ki, ami egy üres mezőt eredményez, akkor arra az üres mezőre kell mozgatnod a városvédő figurát.



A zöld játékos ezután a városvédő figurát a 3. sor 2. mezőjére mozgatja át, ahonnan az épület lapkát felvette.

Megjegyzés: a játék elején jelöljétek ki egy játékost, akinek az lesz a feladata, hogy mozgassa a városvédő figurát minden játékos körében. Így minimálisra csökken az esélye annak, hogy kifelejtsetek ezt a fontos lépést.

3 Építsd be az épületet a városodba

Miután elvetted az épületet, elhelyezheted a városodban:

- vagy egy olyan sor üres mezőjére, aminek száma megegyezik a kijátszott építész számaival
- vagy egy olyan oszlop üres mezőjére, aminek száma megegyezik a kijátszott építész számaival



Mivel a zöld játékos a #2 építészét használta, felépítheti a városa #2 sorának, vagy #2 oszlopának egyik üres mezőjére az elvett épületet.

Néhány épületet egymás tetejére is építhetsz (ilyen például a toronyház). Ebben az esetben minden már lent lévő, azonos típusú épület mezőjét is választhatod, ha:

- a kiválasztott sor, vagy oszlop száma egyezik a kijátszott építész számaival
- ugyan azon típusú épület mezőjére kerül úgy, hogy az épület emeleteinek száma megegyezik a kijátszott építész számaival.



A kiválasztott építész a #3. A kék játékos egy toronyházat építhet:



- bármelyik #3 sor, vagy oszlop üres, vagy toronyházas mezőjére
- egy meglévő toronyház 3. emeletéként, még ha az nem is a #3 sorban, vagy oszlopban van

Ha nincs megfelelő üres, vagy egy ugyanolyan, többszintes épületet tartalmazó mező (vagy emelet) a városodban, ahová az elvett épületet felépíthetné, egyszerűen csak dobd el az épület lapkát. Ez esetben a következő lépést hagyd ki, hiszen eldobott épületért nem lehet erőforrást szerezni.

4 Erőforrást kapsz az épületedért

Vegyél el annyi lakos figurát, vagy energia egységet, amennyi a sikeresen beépített épület lapkáján szerepel, és tedd őket a várostáblád mellé. Ezek majd az épületeid aktiválásához kellene, illetve a játék végén győzelmi pontot érnek.



Vörös játékos felépített egy kikötőt. Azonnal megkapja az erőforrásokat érte: a közös készletből elvesz 1 lakost és 1 energia egységet.



Ezt a 3 emeletes toronyházat mindössze 1 energia egységért lehet aktiválni.

Győzelmi pontok

Néhány épület győzelmi pontot ad erőforrások helyett. Ezeket a győzelmi pontokat csak a játék végi összeszámlolásnál kell beszámítani, és csak akkor, ha az épület aktív.



2 VP-t kapsz a játék végén, ha ez az épületed egy aktív épület lesz akkorra.

A forduló vége

Miután 4 játékkör lement, az első forduló véget ér. Ekkor el kell távolítanod az összes megmaradt #1 épület lapkát az építkezési területről, majd elő kell készítened a 2. fordulót. Tedd a #2 épületeket a vászonzsákba, rázd őket össze, majd képpel lefelé tedd őket véletlenszerűen az építési terület mezőire. A játékosok számától függően nem minden épület lapkát kell képpel felfelé fordítanod (lásd a 2. oldalt).

Az a játékos, akinél a polgármester figura van, kezdi a 2. fordulót.

A 3. és 4. fordulók elején ugyan így kell eljárni a #3, illetve #4 számú épületlapkákat felhasználva.

A játék vége

Miután letelt 4 komplett játék forduló (összesen 16 játékkör), a játék véget ér. Ekkor minden játékosnak lehetősége van rá, hogy újra ossza az erőforrásait az épület lapkáin, mielőtt elkezdődne a pontozás.

A pontozó tábla segítségével állapítsátok meg, hogy melyik játékos hány győzelmi pontot (VP) szerzett. A pontozást épület típusok szerint kell elvégezni (lásd az 5. és 6. oldalakat, amelyek az egyes épületekért kapható győzelmi pontokat mutatja meg részletesen).

Első játékos

A játék minden fordulójában lesz egy olyan toronyház lapka, amelyen szerepel a polgármester figura is. Amikor egy játékos felépíti ezt az épületet, azonnal magához veszi a polgármester figurát, és leteszi valahová a város táblája közelébe. Akinél a következő forduló elején ez a polgármester figura van, az lesz az első játékos.



Ha ezt a toronyházat felépíted, te leszel az első játékos a következő fordulóban.



Emlékeztető:

A győzelmi pontért az épületet aktiválni kell!
Minden épületet, amelyik nincs aktiválva a játék végén, el kell távolítani a játékos városából a pontozás előtt.

Egy épület aktiválása

Sok épületnél valamilyen erőforrásra van szükség az épület aktiválásához, és a győzelmi pont játék végi begyűjtéséhez. Ezt a jobb alsó sarok ikonja jelzi. Ha aktiválni szeretnéd az épületet, tedd az ikon által mutatott erőforrást (vagy erőforrásokat) az épület lapkára.

A szükséges erőforrások száma független az épület méretétől: a legfelső emelet lapkáján szereplő erőforrásokkal tudsz egy emeletes épületet aktiválni.

Fontos megjegyzés: az épületeid aktiválásához szükséges erőforrásokat (lakos és energia) a játék során teljesen szabadon bármikor újra oszthatod. Egyedül a játék legvégén kell végleg eldöntened, hogy az összes rendelkezésre álló erőforrásodat miként akarod szétosztani az épületeid között.



Továbbá:

■ **minden olyan lakos** után, aki nem lett felhasználva egy épület aktiválására, vagy nem lett elhelyezve egy üzletben vásárlóként, -1 VP-t kap a játékos

■ **minden olyan energia egység**, ami nem lett felhasználva egy épület aktiválására, szennyezésnek minősül, és szintén -1 VP-t kap érte a játékos. Ne feledd, hogy minden városban lévő parkra el lehet helyezni még 1-1 energiát (lásd: park).

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos győz.

Abban az esetben, ha döntetlen, a legtöbb lakosú város tulajdonosa nyer. Ha ez is döntetlen, akkor a legkevesebb üres mezővel rendelkező város tulajdonosa nyer. Ha ez is döntetlen, úgy osztoznak a győzelemben.



QADROPOLIS ÉPÜLETEI

A klasszikus változatban az alábbi 6 épülettípus szerepel.

■ Minden épülettípus egyedi pontozási móddal bír, ami különböző tényezőktől függ, mint például az elhelyezkedése, hány kerületben épült meg, illetve az is, hogy van-e a szomszédjában más, különleges épület, vagy sem. Átlósan elhelyezett épület lapka SOHA nem tekinthető szomszédosnak!

■ A pontozás végrehajtásához használhatjátok a segédletet is.

Ne feledd: egy épületet aktiválni kell ahhoz, hogy a játék végén győzelmi pontot érjen. Az épületek aktiválási költségét a jobb alsó sarkában lévő kis ikon mutatja meg.



A szolgáltató ház aktiválásához 1 lakosra van szükség.

Toronyház

Az érte kapott győzelmi pont a toronyház magasságától függ (az emeletek száma).



- ◆ 1, 2, vagy 3 lakost ad.
- ◆ Egy akármekkora toronyház aktiválásához 1 energia szükséges.
- ◆ 4 emelet magasra építhető: a földszint után egy olyan építésszel, aminek a száma megegyezik az emeletek számával.

Minden fordulóban (kivéve az utolsót) van 1 olyan toronyház is, ami polgármestert is ad. Az a játékos, aki ezt a lapkát felépíti a városában, lesz a következő fordulóban az első játékos

Pontozás

Minden aktivált toronyház épület az emeletek számától függően ad győzelmi pontokat:

emelet	VP
1	1
2	3
3	6
4	10

Üzlet

Az érte kapott győzelmi pont a vásárlók számától függ (a rá helyezett lakosok száma).



- ◆ Az üzlet aktiválásához 1 energia egység kell.
- ◆ Egy üzlet 4 vásárlót fogadhat.
- ◆ Nem lehet emeletesre építeni.

A játékos a városában szabadon mozgathatja a lakóit, egyik épületről a másikra, és ez vonatkozik az üzlet épületekre is. Csupán a játék végén, a pontozás előtt kell véglegesen eldönteni, hogy hány lakos (vásárló) kerüljön az egyes üzlet épület lapkákra.

Pontozás

Minden aktivált üzlet épület a vásárlók (a rá került lakosok) száma alapján ad győzelmi pontokat:

vásárló	VP
1	1
2	2
3	4
4	7

Szolgáltató ház

Az érte kapott győzelmi pont attól függ, hogy mennyire vannak jól szétszórva a kerületeidben.



- ◆ A játék végén 0, 1, vagy 2 győzelmi pontot ad.
- ◆ A szolgáltató ház aktiválásához 1 lakos szükséges.
- ◆ Nem lehet emeletesre építeni.

A játék végi győzelmi pontok kiszámításakor ne felejtsetd el hozzáadni a szolgáltató ház épület lapkákon szereplő győzelmi pontokat sem!

Pontozás

Minden aktivált szolgáltató ház épület attól függően ad győzelmi pontot, hogy hány kerületben épült fel legalább 1 ilyen épület:

kerületek száma	VP
1	2
2	5
3	9
4	14

Park

Az érte kapott győzelmi pont attól függ, hány toronyház van mellette.



- ◆ Nem kell aktiválni.
- ◆ Nem lehet emeletre építeni.
- ◆ A parkok elnyelik a szennyeződést: a játék végén rátehetsz minden parkodra 1-1 felesleges energia egységet, hogy elkerüld az érték járó győzelmi pont veszteséget.

Pontozás

Minden park a közvetlenül mellette megépült toronyházak után ad győzelmi pontot, függetlenül azok emeletei számától (a mellette lévő 1 szintes toronyház után is ugyan annyi VP-t ad egy park, mint egy 4 szintes után):

szomszédos toronyházak	VP
1	2
2	4
3	7
4	11

Gyár

A győzelmi pont attól függ, hány üzlet és kikötő van mellette.



- ◆ 1, 2, vagy 3 energia egységet ad.
- ◆ A gyár aktiválásához 1 lakos szükséges.
- ◆ Nem lehet emeletre építeni.

Pontozás

Minden aktivált gyár 2 VP-t ad minden közvetlenül mellette megépült üzlet, és 3 VP-t minden közvetlen mellette megépült kikötő után.

épület típusa	VP
üzlet	2
kikötő	3



Keresd a pontozási példákat:

www.daysof Wonder.com/quadropolis

Kikötő

A győzelmi pont attól függ, mennyi van belőle egy sorban (oszlopban).



- ◆ 4 különböző változata van, ami lakost, energia egységet, vagy VP-t ad a játék végén.
- ◆ A kikötő aktiválásához 1 lakos szükséges.
- ◆ Nem lehet emeletre építeni.

A kikötőidért kapott győzelmi pontok kiszámolásakor ne felejtse el hozzá adni az épület lapján szereplő VP-ke sem (ha vannak)!

Pontozás

A leghosszabb, egymás mellett lévő aktivált kikötő sorokban ÉS kikötő oszlopokban lévő kikötő darabszáma után ad győzelmi pontot. Nem számít, hány kikötő sor (vagy oszlop) van, egyedül csak a leghosszabb kikötő sorodért ÉS oszlopodért kapsz győzelmi pontot.

kikötő (db)	VP
1	0
2	3
3	7
4	12

Tippek

- ◆ Győződj meg a játék előtt, hogy minden játékosársad megértette-e a pontozást: használd a segédletet, ha kell.
- ◆ Próbáld meg egy meghatározott stratégiát követni: szeretnéd az iparra alapozni a városodat, és gyárakat, kikötőket építeni? Ha így döntesz, akkor építs üzleteket is, hogy maximáld a gyárakért kapható győzelmi pontjaid és ne feledd a parkokat sem, hogy a felesleges energia egységek szennyezését semlegesíteni tudd. Ha a lakosságra szeretnéd alapozni a városodat, akkor építs toronyházakat, néhány szolgáltató házat és üzleteket, ami vonzza a toronyházak lakóit.

- ◆ Tervezz előre: ne tölts ki épületekkel már az első fordulóban egy komplett sort, vagy oszlopot, hagyd közöttük üres mezőket, különben saját magadat akadályozod a következő fordulók során.
- ◆ A forduló elején próbáld meg megszerezni az építészeiddel a számodra legtöbb pontot érő épületeket.
- ◆ Győződj meg arról, hogy a játék végére legyen elegendő erőforrásod aktiválni az épületeidet. A nem aktivált épületeid olyanok, mint ha fel sem építetted volna őket!
- ◆ Ne legyél megalkuvó: ha úgy látod, hogy keresztülhúzhatod ellenfeled sok győzelmi pontot érő tervét, ne habozz! Tedd le az építészedet úgy, hogy ne tudja megszerezni az annyira áhított épület lapját az építési területről!

A FEJLESZTETT VÁLTOZAT

Miután lejátszottatok néhány játékot, és már a klasszikus változat mestereivé váltatok, lehet, hogy szeretnétek újabb kihívásokat, egy újabb csavart a játékban, amiket a fejlesztett változatban találtok meg.

Ez a változat némileg tovább tart: **5 fordulóig** 4 helyett.

Az alábbiakban megtalálod a különböző játék előkészületi és játékszabály módosulásokat.

Fejlesztett előkészületek

Kövesd a klasszikus változat szabályait, az alábbi eltérésekkel:

Játékos tábla

A játékos tábla „expert” oldalát használjátok.

Ez az oldal 5 különböző színű, számozott kerületet ábrázol (1-5), egyenként 4-4, szintén számozott mezővel (1-4).



Hogyan építhetsz fel egy épületet a fejlesztett módban?

■ tedd az épületet egy tetszőleges kerület azon üres mezőjére, amelynek a száma megegyezik az építészed számával

VAGY

■ tedd az épületet egy olyan kerület tetszőleges üres mezőjére, amelynek száma megegyezik az építészed számával.

Építések

A játékosok egy közös készletet hoznak létre a sötét hátoldalú építészektől (hozzáadva a #5 építészeket is), valahol az építési terület mellett, és mindenki ebből játszik.



A közös készletbe minden különböző számú építészből annyit kell tenni, ahány játékos van (például 2 játékos esetén 2 db #1, 2 db #2... építész kerül a közös készletbe).

Az építészeknek nincs színe, és nem is tartoznak egyik játékoshoz sem. A soron következő játékos egyszerűen elvesz egy tetszőleges építést a közös készletből, és kijátssza a szabályok szerint. Így egy játékos egymás után akár többször is játszhat ki ugyan olyan számú építést, ha a többiek még nem vették el előle őket.

Fontos: ugyan úgy, mint a klasszikus változatban, itt is egy forduló csak 4 körből áll, így a forduló végére nem lesz felhasználva minden építész: annyi felhasználatlan fog maradni, ahány játékos játszik éppen.

A következő fordulónál az összes építész visszakerül a közös készletbe, az építési terület mellé.

Épületek

Két új típusú épület lesz a fejlesztett változatban. Cseréld ki a hátoldalán „classic” feliratú épület lapkákat az „expert” feliratú épület lapkákra.

Fejlesztett épületek

Irodaház

A győzelmi pont attól függ, hány emeletes és hány irodaház van egymás mellett.



- ◆ Az irodaház aktiválásához 1 lakos és 1 energia egység szükséges.
- ◆ 5 emelet magasra építhető: a földszint után egy olyan építéssel, aminek a száma megegyezik az emeletek számával.

Pontozás

Minden aktivált irodaház attól függően ad győzelmi pontot, hogy hány szintes, és hány aktivált irodaház van egymás mellett (lásd az alábbi táblázatot):

	1 szint	2 szint	3 szint	4 szint	5 szint
1 magányos irodaház	0	1	3	6	10
2 szomszédos irodaház	1	3	6	10	15
3 szomszédos irodaház	2	5	9	14	20
4 szomszédos irodaház	3	7	12	18	25
5 szomszédos irodaház	4	9	15	22	30



Mari 3 irodaházat épített.

A játék végén győzelmi pontot kap minden aktivált irodaháza után. Összesen 3 aktivált irodaháza van egymás mellett, így a „3 szomszédos irodaház” sort kell néznie. Marinak 2 db két szintes irodaháza van (5-5 VP) és 1 db három szintes (9 VP).

Ez összesen: 5+5+9=19 VP.

Emlékmű

A győzelmi pont attól függ, milyen épületek vannak mellette.



- ◆ Annyi emlékművet tegyetek a játékba, ahány játékos van.
- ◆ Egy emlékművet keverjete be körönként, kivéve az 1. fordulót. (2 játékos esetén: nincs emlékmű az 1., 4. és 5. fordulóban; 3 játékos esetén: nincs emlékmű az 1. és 5. fordulóban)
- ◆ Nem kell aktiválni.
- ◆ Nem lehet emeletesre építeni.

Pontozás

Minden emlékmű a mellette lévő aktív épületek típusa után ad VP-t:

épület típusa	VP
gyár / kikötő	-5
toronyház irodaház	0
másik emlékmű	
szolgáltatóház	2
üzlet	3
park	5

Fejlesztett pontozás

Az épületek pontozása a klasszikus változathoz hasonlóan történik. Mivel a városok nagyobbak lettek és van egy #5 építész is, a klasszikus változat pontozó tábláit is meg kellett növelni az alábbiak szerint.

Toronyház

5 emeletesre is építheted.

emelet	VP
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Park

A szomszédos irodaházak is beleszámítanak a pontozásba.

szomszédos toronyházak ÉS irodaházak	VP
1	2
2	4
3	7
4	11

Üzlet

5 vásárlót is befogadhat.

vásárló	VP
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Gyár

Szomszédos irodaház is ad VP-t.

épület típusa	VP
üzlet	2
kikötő	3
irodaház	4

Kikötő

5-ös sort is alkothatnak.

kikötő (db)	VP
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Szolgáltatóház

Már 5 különböző kerületed van.

kerületek száma	VP
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Credits

Game Design

François Gandon

Illustrations: Sabrina Miramon

Graphic Design: Cyrille Daujean

Development and Production:

Adrien Martinot

The author would like to thank David Martinez of the game shop La Carte Chance in Paris for being his primary tester of many games, always providing thorough and reliable advice. Many thanks also to all those who played the prototype and helped make it a game: my wife Valérie and my daughter Juliette, my dear friends Mathieu, Patricia, Jean-Marie, Virginie, Frédéric, Geneviève and Anne-Laure and their kids: Gaspard, Fanny, Mathilde and Elsa. And a big thank you to the jury of the 33rd International Game Designers Contest of Boulogne Billancourt for awarding the game a prize and opening the way for its publication.

Days of Wonder Online

Regisztráld a társasjátékosod



Meghívunk, hogy csatlakozz a Days of Wonder Online játékosok online közösséghez, ahol számos játék online változatát találhatod meg. Ahhoz, hogy használhasd a Days of Wonder Online számát, adj meg egy létező Days of Wonder Online számot, vagy hozz létre egy új fiókot www.daysofwonder.com/Quadropolis és kattints a honlapon a **New Player Signup** gombra. Ezután egyszerűen kövesd az utasításokat. Más Days of Wonder játékok miatt, látogass el:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Quadropolis are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2016 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

QUADROPOLIS™

Mini kiegészítő

François Gandon



Játszóter



Ez a Quadropolis mini kiegészítő 5 új épület lapkával bővíti a játékot: a **játszóterekkel**.

A játszóterek 1-től 5-ig lettek megszámozva (fordulónként 1 db).

A klasszikus változatban tegyék félre a #5 játszóteret.

A fejlesztett változatban mind az 5 játszóteret használjátok.

Ha szeretnétek ezzel a mini kiegészítővel játszani, akkor válogassátok ki az összes park lapkát, és az alábbi sorszámú lapkákat cseréljétek ki a megfelelő játszóter lapkákra:

1623 → 1623A

2623 → 2623A

3622 → 3622A

4624 → 4624A

5619 → 5619A (Expert Mode)

A kicserélt park lapkákat tegyék vissza a játék dobozába.

Hajtsátok végre a játék előkészítését a szabályok szerint.

A játszóterek parknak minősülnek minden tekintetben, néhány eltéréssel:

- 1 lakost ad.
- NEM semlegesíti a környezetszennyezést a játék végén.

**DAYS OF
WONDER**