

Franois Gandon

QUADRO POLIS

W „Quadropolis” wcielisz się w prezydenta nowoczesnego miasta: ustalisz jego strategię rozwoju w oparciu o potrzeby mieszkańców i spróbujesz pokonać konkurencję, zlecając architektom konstrukcję różnych budynków. Każdy budynek zapewnia punkty zwycięstwa. Różne budynki pozwalają zdobywać punkty na różne sposoby; wiele z tych metod można połączyć, aby uzyskać jeszcze lepsze efekty. Czy sprostasz wyzwaniu i zostaniesz najlepszym prezydentem miasta w historii?



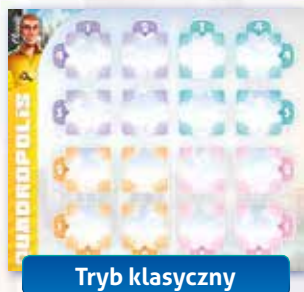
Elementy gry

■ 1 plansza placu budowy

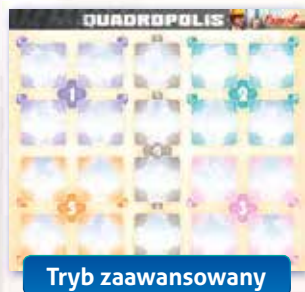


Plac budowy

■ 4 dwustronne maty graczy przedstawiające miasta (podzielone na dzielnice)



Tryb klasyczny



Tryb zaawansowany

■ 142 kafelki budynków



budynki

■ 20 architektów



Kolorowa strona dla trybu klasycznego



Szara strona dla trybu zaawansowanego

■ 1 urbanista



■ 1 prezydent (zaczeknik pierwszego gracza)



■ 65 mieszkańców (niebieskich figurek)



■ 50 jednostek energii (czerwonych beczek)



■ arkusze pomocy

■ notes

■ instrukcja

■ płócienny woreczek



Classic / Expert

W Quadropolis można grać na dwa sposoby.

Pierwsze kilka rozgrywek polecamy rozegrać w trybie klasycznym (Classic), który pozwoli zapoznać się z mechaniką gry i różnymi dostępnymi strategiami. Nabrawszy doświadczenia, będziecie gotowi zagrać w trybie zaawansowanym (Expert), który wprowadza do gry nowe budynki i zasady.

Więcej informacji znajdziecie na stronie 7 i 8.


QUADROPOLIS

Przygotowanie do gry

Plac budowy **1** należy umieścić na środku stołu.

Mieszkańców i jednostki energii **2** należy umieścić obok placu budowy.

Każdy z graczy otrzymuje 1 matę, 1 arkusz pomocy **3** i 4 architektów w swoim kolorze (o numerach od #1 do #4) **4**.

 Budynki zaawansowane należy odłożyć do pudełka. Używa się ich jedynie w trybie „Expert”.

Pozostałe budynki należy podzielić według numerów na rewersach (od #1 do #4).

Budynki z #1 należy umieścić w woreczku **5**, a następnie po kolei losować i rozkładać rewersami do góry na placu budowy.

Następnie budynki należy odwrócić:

■ W grze 4-osobowej należy odwrócić wszystkie budynki.

■ W grze 3-osobowej nie należy odwracać budynków oznaczonych jako „4”.

■ W grze 2-osobowej nie należy odwracać budynków oznaczonych jako „4” i „3•4”.

Urbanistę należy umieścić obok placu budowy, w miejscu dostępnym dla wszystkich graczy **6**.

Dowolną metodą należy ustalić pierwszego gracza i wręczyć mu figurkę prezydenta miasta **7**.



Przygotowanie do gry w trybie zaawansowanym można znaleźć na stronie 7.

Cel gry

Celem gry jest zdobycie jak największej liczby punktów zwycięstwa (PZ). Punkty zdobywa się za rodzaje budynków oraz miejsca ich konstrukcji (punkty są przydzielane według różnych wzorców).

Przebieg tury

Rozgrywka w **Quadropolis** składa się z 4 rund. Każda runda składa się z 4 tur.

Przebieg tury w trybie zaawansowanym można znaleźć na stronie 8.

Podczas każdej tury gracze (począwszy od pierwszego gracza, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) wykonują poniższe akcje:

- 1° Biorą budynek z placu budowy.
- 2° Przesuwają urbanistę.
- 3° Umieszczają budynek w swoim mieście.
- 4° Otrzymują zasoby za wystawiony budynek (jeśli jakieś się należą).

Tura dobiega końca, gdy wszyscy gracze wykonają wymienione akcje.

Następnie rozpoczyna się kolejna tura. Znowu zaczyna pierwszy gracz, kolejni gracze wykonują akcje zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Kiedy każdy z graczy odbędzie po 4 tury, runda dobiega końca. W tym momencie wokół placu budowy powinni się znajdować wszyscy architekci.

Po zakończeniu rundy gracze odzyskują architektów i umieszczają ich obok swoich miast. Z placu budowy należy usunąć pozostałe na nim budynki i odłożyć je do pudełka. Urbanistę należy umieścić obok planszy.

1 Zabranie budynku z placu budowy

Wybierz rząd albo kolumnę placu budowy i umieść przed nim/nią swojego architekta, mając na uwadze, że:

- nie możesz umieścić architekta na innym architekcie,
- Twój architekt nie może być zwrócony w stronę urbanisty.

Zabierz budynek, który znajduje się na przecięciu rzędu/kolumny z Twoim architektem i rzędu/kolumny o numerze odpowiadającym cyfrze widniejącej na architekcie.

Przykładowo, jeśli umieścisz architekta #3 obok rzędu czwartego, zabierzesz budynek znajdujący się na przecięciu tego rzędu i trzeciej kolumny.



Trwa tura zielonego gracza. Miejsca zaznaczone X-ami są niedostępne – stoją już na nich architekci albo blokuje je urbanista.



Zielony gracz umieszcza architekta #2 obok trzeciego rzędu, a następnie zabiera budynek znajdujący się na przecięciu tego rzędu z drugą kolumną: budynek służb publicznych.

Uwaga! Może się zdarzyć, że architekt zapewni Ci dostęp tylko do pustych pól albo budynków, których nie będziesz chciał zbudować w swoim mieście. Mimo to musisz go postawić – kto wie, może przyblokuje przeciwnika urbanistą?

2 Przesunięcie urbanisty

Po zabraniu budynku z placu budowy przesuń na jego miejsce urbanistę.



Po zabraniu budynku zielony gracz przesuwa urbanistę na powstałe puste pole.

Uwaga! Na początku gry możecie wybrać gracza, który będzie przesuwał urbanistę podczas tur każdego z graczy. W ten sposób nie zapomnicie o tym ważnym ruchu.

3 Umieszczenie budynku w mieście

Możesz umieścić zabrany budynek:

- na pustym polu w rzędzie o numerze odpowiadającym numerowi zagranego architekta;
- albo na pustym polu w kolumnie o numerze odpowiadającym numerowi zagranego architekta.



Zielony gracz użył architekta #2, dlatego może umieścić swój budynek w rzędzie #2 albo kolumnie #2.

Niektóre budynki (jak budynki mieszkalne) mogą być układane jedno na drugim. W takim przypadku budynki tego samego rodzaju również uważa się za dostępne pod budowę pola:

- o ile znajdują się w rzędzie lub kolumnie o numerze zagranego architekta,
- albo jeśli numer budowanej kondygnacji jest taki sam jak numer zagranego architekta.



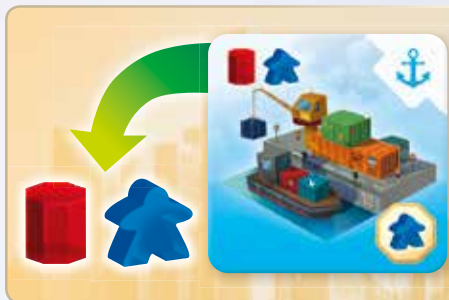
Przy pomocy architekta #3 niebieski gracz może umieścić ten budynek mieszkalny:

- na polu w rzędzie lub kolumnie #3;
- albo jako trzecią kondygnację istniejącego budynku mieszkalnego, nawet jeśli nie znajduje się on w rzędzie lub kolumnie #3.

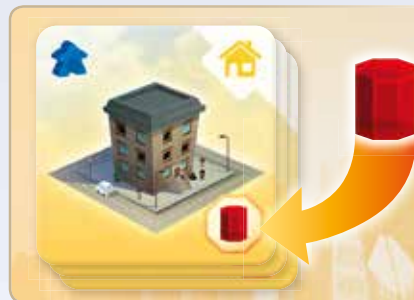
Jeśli nie masz w mieście pola nadającego się pod budowę albo Twój architekt pozwala Ci wziąć jedynie budynek, którego nie chcesz, po prostu odrzuć ten budynek. W takim wypadku pomiń też następną fazę – „otrzymywanie zasobów” – za odrzucone budynki nie dostaje się zasobów.

4 Otrzymywanie zasobów za wystawiony budynek

Weź tyle figurek mieszkańców i/albo tyle jednostek energii z banku, ile wskazano w lewym górnym rogu kafelka budynku, i umieść je obok swojego miasta. Użyjesz ich do aktywacji swoich budynków i otrzymywania punktów na koniec gry.



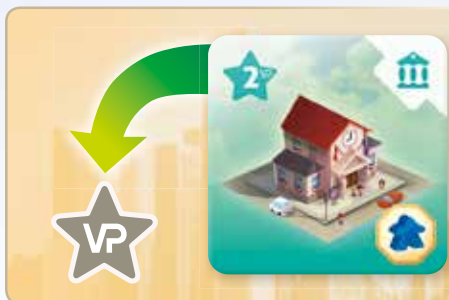
Czerwony gracz umieszcza w swoim mieście port i natychmiast otrzymuje 1 mieszkańca i 1 jednostkę energii.



Aktywacja tego trzykondygnacyjnego budynku mieszkalnego wymaga tylko 1 jednostki energii.

Punkty zwycięstwa

Niektóre budynki zapewniają PZ zamiast zasobów. Tych PZ nie otrzymuje się od razu. Otrzymasz je na koniec gry, jeśli aktywujesz dany budynek.



Jeżeli ten rodzaj budynku został aktywowany, na koniec rozgrywki gracz otrzymuje punkty.

Pierwszy gracz

W każdej rundzie dostępny jest jeden budynek mieszkalny zapewniający figurkę prezydenta miasta. Dzięki niej podczas następnej rundy zostaniesz pierwszym graczem. Gdy zbudujesz ten budynek mieszkalny, natychmiast zabierasz figurkę prezydenta miasta od jej obecnego posiadacza i umieszczasz ją przed sobą.



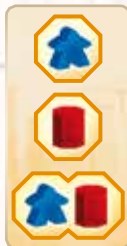
Budowa tego budynku zapewni Ci w następnej rundzie tytuł pierwszego gracza.

Aktywacja budynku

Większość budynków zapewnia PZ dopiero po aktywacji, do której potrzebne są zasoby. Zostało to oznaczone niewielkim symbolem w prawym dolnym rogu budynku. Aby aktywować budynek, należy na nim po prostu umieścić wymagane zasoby.

Liczba wymaganych do aktywacji budynku zasobów jest niezależna od jego wysokości – bez względu na liczbę kondygnacji budynek zawsze wymaga tylko tych zasobów, które widnieją na najwyższej kondygnacji.

Uwaga! W trakcie rozgrywki możesz w dowolny sposób przesuwać zasoby (mieszkańców i jednostki energii) pomiędzy swoimi budynkami. Dopiero na koniec gry będziesz musiał zdecydować, jak ostatecznie z nich skorzystać, aby zdobyć jak najwięcej punktów.



Koniec rundy

Po zakończeniu rundy należy przygotować następną według tych samych zasad.

Pamiętaj! Odtóż na bok budynki zaawansowane – z tych budynków korzysta się jedynie w trybie „Expert”.

Przed rozpoczęciem rundy #2 umieść w woreczku wszystkie budynki #2, a następnie losuj je po kolei i umieszczaj zakryte na placu budowy (patrz „Przygotowanie do gry”, str. 2).

Następnie odwróć je, przestrzegając normalnych ograniczeń rozgrywek na 2 i 3 graczy.

W ten sam sposób należy postąpić podczas rund trzeciej (budynki #3) i czwartej (budynki #4).

Pierwszym graczem nowej rundy zostaje posiadacz figurki prezydenta miasta.

Koniec gry

Gra dobiega końca po czterech rundach. To ostatnia chwila, żeby przed podliczeniem punktów zmienić sposób rozdysponowania zasobów pomiędzy budynkami.

Punkty zdobyte za poszczególne kategorie budynków należy zapisać w notesie (szczegółowy opis wartości punktowych budynków można znaleźć w części „Budynki Quadropolis”, str. 5; skrótkowe podsumowanie znajduje się również na arkuszu pomocy).



Pamiętaj

Budynek zapewnia PZ tylko wtedy, gdy jest aktywowany. Budynki, które na koniec gry nie będą aktywowane, należy usunąć z maty miasta przed podliczeniem wyników.

Dodatkowo:

- **każdy mieszkaniec**, który nie posłużył do aktywacji budynku ani nie został umieszczony w sklepie jako klient, działa na niekorzyść miasta i zapewnia -1PZ;
- **każda jednostka energii**, która nie posłużyła do aktywacji budynku, jest uważana za zanieczyszczenie i zapewnia -1PZ; aby tego uniknąć, możesz umieścić po 1 jednostce energii na każdym posiadanym parku (patrz „parki”, str. 6).

Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

W przypadku remisu wygrywa gracz posiadający więcej mieszkańców. Jeśli remis pozostaje nierozstrzygnięty, wygrywa gracz, który ma w swoim mieście mniej pustych pól.

Budynki Quadropolis

W klasycznym trybie występuje 6 rodzajów budynków.

- Każdy rodzaj budynku zapewnia punkty w inny sposób, biorąc pod uwagę takie czynniki jak częstotliwość występowania, umiejscowienie i sąsiedztwo z innymi, konkretnymi budynkami. Pola NIGDY nie sąsiadują ze sobą po przekątnej.
- Sposoby zdobywania punktów za różne rodzaje budynków przedstawiono skrótowo na arkuszach pomocy.

Pamiętaj! Budynek zapewnia PZ na koniec gry tylko wtedy, gdy jest aktywowany. Rodzaj wymaganych zasobów został zaznaczony niewielkim symbolem w prawym dolnym rogu budynku.

Oto 6 rodzajów budynków w Quadropolis:



Budynki mieszkalne

zapewniają PZ zależnie od swojej wysokości (liczby kondygnacji).



- ◆ Zapewniają 1, 2 albo 3 mieszkańców.
- ◆ Aktywacja budynku mieszkalnego wymaga 1 jednostki energii.
- ◆ Mogą tworzyć stos (maksymalnie 4 kondygnacje): kondygnacje można budować dowolnym architektem o takim samym numerze jak numer kondygnacji.

W każdej rundzie (prócz ostatniej) występuje jeden budynek mieszkalny zapewniający 1 mieszkańca i posiadający symbol figurki prezydenta miasta. Gracz, który zbuduje taki budynek mieszkalny w swoim mieście, zostanie podczas następnej rundy pierwszym graczem.

Punkty

Każdy aktywowany budynek mieszkalny zapewnia punkty zależnie od swojej wysokości (liczby kondygnacji).

Liczba kondygnacji	Punkty zwycięstwa
1	1
2	3
3	6
4	10

Sklepy

zapewniają PZ zależnie od liczby umieszczonych na nim klientów (mieszkańców).



- ◆ Aktywacja sklepu wymaga 1 jednostki energii.
- ◆ Sklep może odwiedzić do 4 klientów.
- ◆ Nie mogą tworzyć stosu.

Gracze mogą przesuwać mieszkańców pomiędzy swoimi budynkami w dowolnym momencie gry, to samo tyczy się klientów w sklepach. Dopiero na koniec gry, podczas podliczania punktów umiejscowienie mieszkańców uważa się za ostateczne.

Punkty

Każdy aktywowany sklep zapewnia PZ zależnie od liczby umieszczonych na nim klientów (mieszkańców).

Liczba klientów	Punkty zwycięstwa
1	1
2	2
3	4
4	7

Budynki służb publicznych

zapewniają PZ zależnie od tego, jak zostały rozlokowane w poszczególnych dzielnicach



- ◆ Aktywacja budynku służb publicznych wymaga 1 mieszkańca.
- ◆ Na koniec gry zapewnia 0, 1 albo 2 PZ.
- ◆ Nie mogą tworzyć stosu.

Punkty

Aktywne budynki służb publicznych zapewniają PZ zależnie od liczby dzielnic, w których się znajdują.

Liczba dzielnic z przynajmniej 1 budynkiem służb publicznych	Punkty zwycięstwa
1	2
2	5
3	9
4	14

Parki

zapewniają PZ, jeśli sąsiadują z nimi budynki mieszkalne.



x15

- ◆ Nie wymagają zasobów do aktywacji.
- ◆ Nie mogą tworzyć stosu.
- ◆ **Zanieczyszczenia.** Na koniec gry, przed podliczeniem punktów możesz umieścić po 1 niezużytej jednostce energii na każdym parku, aby uniknąć kary punktowej (patrz „Koniec gry”, str. 4).

Punkty

Każdy park zapewnia PZ zależnie od liczby budynków mieszkalnych, z którymi sąsiaduje (bez względu na ich wysokość). Innymi słowy, wielokondygnacyjny budynek mieszkalny uważa się za jeden budynek mieszkalny.

Liczba sąsiadujących budynków mieszkalnych	Punkty zwycięstwa
1	2
2	4
3	7
4	11

Fabryki

zapewniają PZ, jeśli sąsiadują z nimi sklepy i porty.



x19

- ◆ Zapewniają 1, 2 albo 3 jednostki energii.
- ◆ Aktywacja fabryki wymaga 1 mieszkańca.
- ◆ Nie mogą tworzyć stosu.

Punkty

Każda aktywowana fabryka zapewnia 2 PZ za sąsiadujący sklep i 3 PZ za sąsiadujący port.

Rodzaj sąsiedniego budynku	Punkty zwycięstwa
Sklepy	2
Porty	3

Porty

zapewniają PZ, jeśli tworzą rząd albo kolumnę.



x21

- ◆ Występują w 4 różnych wersjach zapewniających mieszankę mieszkańców, jednostek energii i PZ na koniec gry.
- ◆ Aktywacja portu wymaga 1 mieszkańca.
- ◆ Nie mogą tworzyć stosu.

Podliczając punkty za porty, nie zapomnij dać PZ zaznaczonych na samych kafelkach!

Punkty

Aktywowane porty zapewniają PZ, kiedy znajdują się w jednym rzędzie albo kolumnie, zależnie od długości tego rzędu albo kolumny. Bez względu na liczbę rzędów i kolumn portów otrzymasz punkty tylko za najlepszy rząd i najlepszą kolumnę, ignorując pozostałe. Innymi słowy, otrzymasz punkty tylko za najdłuższy rząd i najdłuższą kolumnę.

Liczba portów w linii	Punkty zwycięstwa
1	0
2	3
3	7
4	12

Wskazówki

- ◆ Przed grą upewnij się, że rozumiesz, w jaki sposób otrzymuje się punkty za poszczególne budynki. W razie problemów możesz skorzystać z arkusza pomocy.
- ◆ Spróbuj ustalić sobie ogólną strategię: czy chcesz inwestować w przemysł, budować porty i fabryki? Jeśli tak, będą Ci też potrzebne sklepy, żeby zmaksymalizować zyski z fabryk, oraz parki, które pochłoną zanieczyszczenia. Jeśli wybierzesz strategię mieszkaniową, będziesz potrzebować budynków mieszkalnych, budynków służb publicznych i sklepów, które przyciągną licznych mieszkańców.

- ◆ Planuj: pozostaw sobie w mieście trochę miejsca i unikaj zapełniania jednego rzędu lub kolumny w kilku pierwszych rundach – w przeciwnym razie w późniejszych turach możesz zostać zablokowany.
- ◆ Na początku każdej rundy spróbuj ustalić, na których budynkach z placu budowy najbardziej Ci zależy. Potem wymyśl najlepszy sposób ich zdobycia (przy użyciu architektów).
- ◆ Upewnij się, że masz dostatecznie dużo zasobów, żeby aktywować swoje budynki. Podczas podliczania punktów pomija się nieaktywowane budynki!
- ◆ Bądź oportunistą: nie wahaj się zablokować przeciwnika, jeśli zauważysz, że Twój ruch zablokuje mu dostęp do pożądanego budynku.

Tryb Expert

Po kilku rozgrywkach możecie zapragnąć większego wyzwania zapewnianego przez tryb zaawansowany. Ten wariant przeznaczony jest tylko dla graczy, którzy opanowali klasyczną wersję i pragną jakiegoś urozmaicenia.

Rozgrywka będzie również dłuższa (trwa **5 rund** zamiast 4).

Poniższe akapity wyjaśniają różnice w przygotowaniu do gry i samej rozgrywce.

Przygotowanie do gry zaawansowanej

Należy postępować zgodnie z normalnymi zasadami, z poniższymi wyjątkami:

Maty graczy

Maty graczy należy umieścić na stole stroną zaawansowaną ku górze.

Miasto składa się z 5 dzielnic (każda z nich ma inne tło). Każda dzielnica została ponumerowana i podzielona na 4 pola (każde z nich również ma własny numer).

Możesz umieścić zabrane budynki:

- na pustym polu o numerze odpowiadającym numerowi zagranego architekta;
- albo na pustym polu w dzielnicy odpowiadającej numerowi zagranego architekta.

Architekci

Wszyscy gracze mają jedną wspólną pulę architektów. Architektów należy odwrócić na szarą stronę, dodać do nich architektów #5 i umieścić wszystkich obok placu budowy.



Na każdego gracza powinien przypadać jeden architekt o danym numerze (na przykład przy 2 graczach należy umieścić obok placu po 2 architektów #1, #2 itd.). Pozostałych architektów należy odłożyć do pudełka.

Architekci nie należą do graczy. Podczas swojej tury po prostu weź jednego z dostępnych architektów. Podczas jednej rundy możesz użyć kilku architektów o tym samym numerze (jeśli inni gracze ich nie zabrali).

Ważne! Podobnie jak w trybie klasycznym, każda runda składa się z 4 tur. To oznacza, że gracze nie wykorzystają wszystkich architektów – na koniec rundy obok placu będzie tylu nieużytych architektów, ilu graczy bierze udział w grze.

Na koniec każdej rundy wszystkich architektów należy odłożyć do puli obok placu budowy.

Budynki

Do gry wchodzi dwa nowe rodzaje budynków. Budynki posiadające rewersy „Classic” należy zastąpić budynkami z rewersami „Expert”.

Budynki zaawansowane

Biurowiec

Punkty za biurowce otrzymuje się za ich wysokość i sąsiedztwo z innymi biurowcami.



- ◆ Aktywacja biurowca wymaga 1 mieszkańca oraz 1 jednostki energii.
- ◆ Mogą tworzyć stos (maksymalnie 5 kondygnacji): kondygnacje można budować dowolnym architektem o takim samym numerze jak numer kondygnacji.

Punkty

Aby ustalić punkty za biurowce, najpierw policz, ile z nich ze sobą sąsiaduje. Następnie odnajd właściwy rząd na arkuszu pomocy i sprawdź, ile punktów dostaniesz za każdy z biurowców (zależnie od liczby kondygnacji).

	1 kondygnacja	2 kondygnacje	3 kondygnacje	4 kondygnacje	5 kondygnacji
Pojedynczy biurowiec	0	1	3	6	10
2 sąsiadujące biurowce	1	3	6	10	15
3 sąsiadujące biurowce	2	5	9	14	20
4 sąsiadujące biurowce	3	7	12	18	25
5 sąsiadujących biurowców	4	9	15	22	30



Ola ma 3 sąsiadujące ze sobą biurowce.

W związku z tym patrzy na trzeci rząd tabeli.

Dwa biurowce mają po 2 kondygnacje, więc za każdy z nich otrzymuje po 5 PZ. Trzeci ma 3 kondygnacje, więc otrzymuje za niego 9 PZ. W sumie Ola otrzymała za biurowce 19 PZ (5+5+9).

Pomnik

Punkty za pomniki otrzymuje się, gdy sąsiadują z konkretnymi budynkami.



x4

- ◆ W grze występuje tyle pomników, ilu bierze w niej udział graczy.
- ◆ W każdej rundzie prócz pierwszej dostępny jest 1 pomnik (w grze 2-osobowej pomnik nie pojawia się w rundach #1, #4 i #5, a w grze 3-osobowej w rundach #1 i #5).
- ◆ Nie wymagają zasobów do aktywacji.
- ◆ Nie mogą tworzyć stosu.

Punkty

Każdy pomnik zapewnia PZ zależnie od rodzajów budynków, z którymi sąsiaduje.

Sąsiadujący budynek	Punkty zwycięstwa
Fabryka/Port	-5
Budynek mieszkalny	0
Biurowiec	0
Inny pomnik	0
Budynek służb publicznych	2
Sklep	3
Park	5

Zaawansowane podliczanie punktów

Punkty za budynki otrzymuje się w taki sam sposób jak w trybie klasycznym. Miastacy są jednak większe, a w grze uczestniczą również architekci #5, dlatego **budynki mieszkalne**, **budynki służb publicznych** i **porty** mogą zapewnić więcej punktów, **sklepy** pomieścić więcej klientów, a **parki** i **fabryki** wejść w interakcję z nowymi biurowcami.

Budynki mieszkalne

(mogą mieć 5 kondygnacji)



Liczba kondygnacji	Punkty zwycięstwa
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Sklepy

(mogą pomieścić do 5 klientów)



Liczba klientów	Punkty zwycięstwa
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Porty

(mogą tworzyć linie 5 budynków)



Liczba portów w linii	Punkty zwycięstwa
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Parki

(sąsiadujące biurowce również zapewniają punkty)



Liczba sąsiadujących budynków mieszkalnych/ biurowców	Punkty zwycięstwa
1	2
2	4
3	7
4	11

Fabryki

(sąsiadujące biurowce również zapewniają punkty)



Rodzaj sąsiedniego budynku	Punkty zwycięstwa
Sklep	2
Port	3
Biurowiec	4

Budynki służb publicznych

(mogą zostać umieszczone w 5 różnych dzielnicach)



Liczba dzielnic z przynajmniej 1 budynkiem służb publicznych	Punkty zwycięstwa
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Opracowanie

Projekt gry:
François Gandon

Ilustracje: **Sabrina Miramon**

Opracowanie graficzne: **Cyrille Daujean**

Rozwój i produkcja: **Adrien Martinot**

Autor chciałby podziękować Davidowi Martinezowi ze sklepu z grami „La Carte Chance” w Paryżu za bycie jego głównym testerem podczas prac nad wieloma grami i za wyczerpujące niezawodne rady. Dziękuję wszystkim, którzy grali w prototyp i pomogli mi tę grę stworzyć: mojej żonie Valérie i córce Juliette, moim drogim przyjaciołom Mathieu, Patricii, Jean-Marie, Virginie, Frédérikowi, Geneviève i Anne-Laure oraz ich dzieciom, Gaspardowi, Fanny, Mathilde i Elsie. Wreszcie, wielkie podziękowania dla jury 33. Międzynarodowego Konkursu dla Projektantów Gier w Boulogne Billancourt za nagrodzenie mojej gry i otwarcie mi drogi do publikacji.

Days of Wonder Online

Zarejestruj swoją grę planszową



Zachęcamy Was do przyłączenia się do naszej społeczności graczy w sieci na Days of Wonder Online, gdzie możecie znaleźć elektroniczne wersje niektórych z naszych gier. Aby wykorzystać swój numer Days of Wonder Online, należy go dodać do już istniejącego konta Days of Wonder Online lub założyć nowe konto na www.daysof wonder.com/ Quadropolis, a potem kliknąć przycisk **New Player Signup** na stronie domowej. Następnie należy zastosować się do podanych instrukcji. O innych grach Days of Wonder możecie poczytać na stronie:

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.