

François Gandon

QUADROPOLIS™

A Quadropolis játékban egy modern város polgármesterének szerepébe bújtok. Egy globális stratégiát kell létrehoznod, amivel a városodat építed a lakosok igényeinek megfelelően, és hogy felülmúld ellenfeledet, az építészeidet különböző épületek megépítésére küldöd a városodba. Minden épület győzelmi pontot hoz majd. A különböző típusú épületek eltérő módon adnak győzelmi pontokat; sokat kombinálni is lehet egymással a jobb hatásfok érdekében. Vajon képes leszel megfelelni a kihívásoknak, és te válsz majd a történelem leghíresebb polgármesterévé?



Játékelemek

■ 1 építésiterület-tábla
(5x5-ös: 25 mezős)



Építésiterület-tábla

■ 4 kétoldú játékos-tábla
(ez felel meg az egyes játékos városának), ami kerületekre van osztva



Klasszikus mód



Szakértő mód

■ 142 épületlapka



Épületek

■ 20 építész



Színes oldal:
klasszikus mód



Szürke oldal:
szakértő mód

■ 1 főépítészt



■ 1 polgármester
(kezdőjátékos-jelző)



■ 65 lakos
(kék figurák)



■ 50 energiaegység
(piros hengerek)



■ 1 pontozótömb

■ 4 segédlet

■ 1 szabályfüzet

■ 1 vászonzsák



Klasszikus/Szakértő

A Quadropolis játékban két játékmód van:

Javasoljuk, hogy az első (néhány) játékot a klasszikus mód szerint játsszátok, ami segít megismerni a játék mechanikáját, és a különböző stratégiai lehetőségeket. Ha már eléggé ismeritek a játékot, akkor használjátok a szakértő módot, ami új épületeket, és szabályváltozást hoz a nagyobb kihívás érdekében.

Lásd a további információkat a 7. oldalon!

Tegyétek az építési terület-táblát **1** az asztal közepére. Tegyétek a lakosokat és az energiaegységeket **2** a tábla mellé.

Minden játékos kap 1 játékos táblát, 1 segédletet **3** és 4 db 1-4 számozású építész a saját színében **4**.

Tegyétek félre az Expert hátlapú épületeket, ezeket csak a szakértőmódban használjátok.

Válogassátok szét az épületlapkákat a számozásuk szerint (1-4).

Tegyétek az 1-es épületlapkákat a zsákba **5**, húzzátok ki őket egyesével, és véletlenszerűen tegyétek képpel lefelé őket az építési terület-táblára.

Ez után fordítsátok képpel felfelé őket:

■ **4 játékos esetén**, fordítsátok az összes épületlapkát képpel felfelé.

■ **3 játékos esetén**, a 4-essel jelölt épületeket ne fordítsátok fel.

■ **2 játékos esetén**, a 3-4 jelzésű épületeket ne fordítsátok képpel felfelé.

Tegyétek a főépítést az építési terület mellé úgy, hogy mindenki könnyen elérje **6**.

Tetszőlegesen módon választatok kezdőjátékost, aki kapja meg a polgármesterbábút **7**.



A szakértő mód előkészületeit lásd a 7. oldalon

A játék célja

A játék célja a legtöbb győzelmi pont (GyP) megszerzése. Győzelmi pontok száma függ a városodba letett épületektől, és azok adott helyétől, valamint az általuk létrehozott különböző formációktól.

A játékkör

A Quadropolis játék 4 fordulón keresztül tart, és minden forduló 4-4 körből áll.

Minden körben a kezdőjátékossal kezdve, és az óramutató járása szerint haladva, minden játékosnak a következő lépéseket kell végrehajtania:

- 1° Egy épület elvétele az építési területről,
- 2° Lépés a főépítéssel,
- 3° Az épület felépítése a saját városba,
- 4° Az épület erőforrásainak megszerzése (ha van).

A kör akkor ér véget, ha minden játékos sorban végrehajtotta ezeket a lépéseket.

Ezután egy új játékkör kezdődik, és a játékosok ismét az óramutató járásával megegyező irányban követik egymást. Miután minden játékos végrehajtott 4 teljes kört, a forduló véget ér. Ekkorra az összes építész lekerült az építési terület köré.

Amint a forduló véget ér, minden játékos visszakapja az építészait, és a városa mellé teszi őket.

Az építési területről el kell dobni minden megmaradt épületet, és a főépítést újra az építési terület mellé kell tenni.

1 Egy épület elvétele az építési területről

Válaszd ki az építési terület egy sorát vagy oszlopát, és tedd az egyik építészedet a sor elé vagy mögé (az oszlop fölé vagy alá) úgy, hogy az építész a sorra/oszlopra mutasson. De:

- Az építészed nem teheted egy másik építészre ;
- Az építészed nem teheted a főépítéssel egy sorba, vagy oszlopba.

Az építészed száma megadja, hogy az adott sor vagy oszlop melyik mezőjéről veheted el az épületet. Például, ha a 3-as építészed a 4. sor elé teszed le, akkor az ebben a sorban lévő 3. mezőről veheted el az épületet.

3 Az épület felépítése a saját városba

Az elvett épületet leteheted:

- vagy annak a **sornak** egy üres mezőjére, aminek száma megegyezik a kijátszott építészed számával;
- vagy annak az **oszlopnak** egy üres mezőjére, aminek száma megegyezik a kijátszott építészed számával.



Mivel a zöld játékos a 2-es építészét használta, ezért a 2-es sorra vagy a 2-es oszlopra teheti az épületet.

Egyes épületeket (mint pl. a toronyházat) tornyozni lehet, azaz rá lehet azonos típusú épület tetejére építeni. Ebben az esetben minden ilyen típusú, már letett épület is választható mező:

- ha a helyének **sorszáma**, vagy **oszlopszáma** megegyezik a kijátszott építészed számával,
- vagy ha az a **szint**, amire építenél megegyezik a kijátszott építészed számával.

szintek

- 4.
- 3.
- 2.
- 1.



A 3-as építésszel a kék játékos megépítheti ezt a toronyházat:

- vagy a 3-as sor vagy a 3-as oszlop valamelyik üres mezőjére;
- VAGY**
- a már meglévő toronyháza 3. szintjének, annak ellenére, hogy az nem a 3-as sorban vagy oszlopban van.

Ha nincs megfelelő mező a városodban, vagy ha az építészeddel olyan épületet tudtál csak elvenni, amit nem akarsz megépíteni, egyszerűen csak dobd el a felvett épületet. Ez esetben a következő lépést, az Erőforrásszerzést hagyd ki: nem kapsz erőforrást, ha eldobod az épületet.

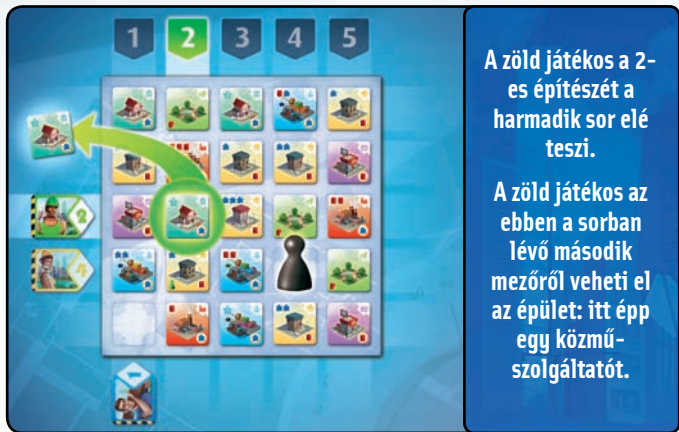
4 Az épület erőforrásainak megszerzése

Vegyél el annyi lakost és/vagy energiaegységet a talonból, amennyi a leépített épületlapka bal felső sarkában látható, és tedd őket a városod mellé. Ezek majd az épületeid aktiválásához kellene, illetve a játék végén győzelmi pontot érnek.



Ez a zöld játékos köre.

A már letett építészek / főépítész miatt, az X-szel jelölt helyek tiltva vannak.



A zöld játékos a 2-es építészét a harmadik sor elé teszi.

A zöld játékos az ebben a sorban lévő második mezőről veheti el az épületet: itt épp egy közműszolgáltatót.

Megjegyzés: a játék bizonyos pontjain előfordulhat, hogy az építészed csak úgy tudod letenni, hogy vagy csak egy üres mezőt tud adni neked, vagy olyan épületet, amit nem akarsz beépíteni a városodba. Ennek ellenére le kell tenned az építészdet.

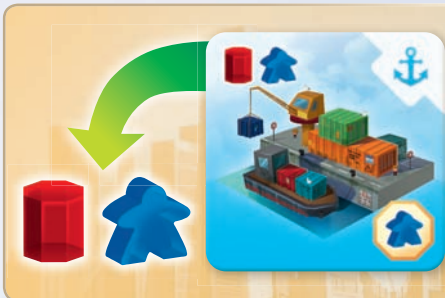
2 Lépés az építésszel

Miután elvettél egy épületlapkát, lépj a főépítésszel arra a mezőre, ahonnan az épületet felvetted. Ha az építészdet egy olyan sorba, vagy oszlopba játszotad ki, ami egy üres mezőt adott neked, akkor arra az üres mezőre kell lépned a főépítésszel.



Az előző példa folytatása: A játékos a főépítésszel a 3. sor 2. mezőjére lép (innen vette el az épületet).

Megjegyzés: a játék elején jelöljétek ki egy játékost, akinek az a feladata, hogy a főépítésszel lép minden játékos köre után. Így minimális lesz annak a kockázata, hogy kifelejtsetek ezt a fontos lépést.



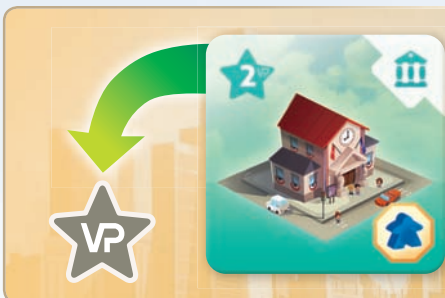
A piros játékos ezt a kikötőt teszi a városába, és azonnal kap 1 lakost és 1 energiaegységet.



Ennek a 3 szintes toronyháznak az aktiváláshoz csak 1 energiaegység szükséges.

Győzelmi pontok

Néhány épület győzelmi pontot (GyP-t) ad erőforrások helyett. Ezeket a győzelmi pontokat csak a játék végi értékelésnél kell majd a pontjaidhoz adni, de csak ha az épületet aktiválsd.



A játék végén add hozzá a pontjaidhoz a lapka értékét -jelen esetben 2 GyP-t-, ha az épületet aktiváltad.

Kezdőjátékos

A játék minden fordulójában van egy olyan toronyházlapka, amin a polgármesterbábu látható. Ez teszi lehetővé, hogy a következő forduló kezdőjátékosa légy. Ha egy játékos felépíti ezt, azonnal elveszi a polgármesterbábút attól, akinél épp van, és maga elé teszi. Ha senki sem veszi el, akkor az aktuális kezdőjátékos marad a következő forduló kezdőjátékosa is.



Ennek a toronyháznak a megépítése lehetővé teszi, hogy te legyél a következő forduló kezdőjátékosa.

Egy épület aktiválása

A legtöbb épület aktiválásához és a GyP-k megszerzéséhez valamilyen erőforrásra van szükség. Ezt az épület jobb alsó sarkában látható kis jel mutatja. Az épület aktiválásához egyszerűen tedd a szükséges erőforrás(oka)t az épületlapkára.

Az aktiváláshoz szükséges erőforrások száma független az épület magasságától: a szintek számától függetlenül, csak a legfelső szinten látható erőforrásokra van szükség.

Fontos megjegyzés: az épületeid aktiválásához szükséges erőforrásokat (lakosokat és energiaegységeket) a játék során bármikor szabadon újraoszthatod. Csak a játék végén, az értékelés előtt kell eldöntened, hogyan akarod elosztani ezeket annak érdekében, hogy a legtöbb ponthoz juss.



A forduló vége

Amint az első forduló befejeződik, távolítsátok el az összes megmaradt 1-es épületet az építési területről. Ezután készítsétek elő a 2. fordulót. Tegyétek az összes 2-es épületet a zsákba, azután véletlenszerűen húzzátok ki és tegyétek képpel lefelé őket az építési területre (lásd az Előkészületek részt a 2. oldalon). Majd a 2-fős ill. 3-fős játék korlátozásait is figyelembe véve fordítsátok képpel felfelé őket, mint az első fordulónál.

Akinél a polgármesterbábu van, az az új forduló kezdőjátékosa.

A 3. és 4. forduló esetén ugyanígy kell eljárni a 3-as, illetve 4-es épületekkel.

A játék vége

A 4 forduló után a játék véget ér. Ekkor még utoljára lehetőségetek van arra, hogy újraosszátok az erőforrásaitokat az épületeiteken, mielőtt elkezdné az értékelés.

A pontozótömb használatával írjátok összes az a városotokban az egyes épületkategóriák GyP-jeit (Lásd a Quadropolis épületei részt az épületek részletes értékelési szabályaiért az 5-6. oldalon). A segédleteken is megtalálhatóak az értékelési szabályok).

Emlékeztető
A GyP-k megszerzéséhez az épületeket aktiválni kell! Minden olyan épületet el kell távolítani az értékelés előtt a játékos városából, amit a játék végén nem aktivált.

Továbbá:

■ **minden olyan lakos**, aki nem lett felhasználva épület aktiválásához, vagy nem lett vásárlóként letéve üzletbe, büntetést hoz a városnak, -1 GyP-t ér.

■ **minden olyan energiaegység**, ami nem lett felhasználva épület aktiválásához, környezetszennyezésnek számít, és szintén -1 GyP-t ér. Azonban mindegyik, a városodban lévő parkra letehetsz 1-1 energiaegységet, hogy elkerüld ezek negatív pontjait (lásd: Park, a 6. oldalon).

Akinek a legtöbb győzelmi pontja van, az nyeri a játékot.

Holtverseny esetén az nyer, akinek a legtöbb lakosa van az épületein. Ha még mindig holtverseny van, akkor az nyer közülük, akinek a legkevesebb üres mező van a városában.



A Quadropolis épületei

A Quadropolis klasszikus változatában 6 féle épület van.

■ Minden épülettípusnak saját pontozási módja van, ami különböző tényezőktől függ, mint például az elhelyezkedése, a helye és, hogy van-e a szomszédságában más, különleges épület, vagy nincs. Átlósan letett lapkák SOHA nem tekinthetők szomszédosnak!

■ Az egyes épületek pontozási módja megtalálható a segédleten is.

Emlékeztető: az épületeket aktiválni kell ahhoz, hogy a játék végén győzelmi pontot érjenek. Az épületek aktiválásához szükséges erőforrásokat az egyes épületek jobb alsó sarkában látható jelek adják meg.



Ennek a közműszolgáltatónak az aktiválásához 1 lakosra van szükség.

Toronyház

Az érte járó GyP a magasságától függ (a szintek számától).



- ◆ 1, 2 vagy 3 lakost ad.
- ◆ Egy toronyház aktiválásához 1 energiaegység kell.
- ◆ Legfeljebb 4 szint építhető egymásra: az első szint után minden szintet a szint számával egyező számú építész építhet. Minden fordulóban (kivéve az utolsót) van 1 olyan toronyház, ami 1 lakost ad, és a polgármesterbábu jele van rajta. Aki ezt a lapkát felépíti a városában, az lesz a következő forduló kezdőjátékosa.

Értékelés

Minden **aktivált** toronyházépület a szintjei számától függően ad győzelmi pontokat, ahogy a táblázatban látható:

Szintek száma	Győzelmi pont
1	1
2	3
3	6
4	10

Bolt

Az érte járó GyP a vásárlók számától függ (mennyi lakos került rá).



- ◆ A bolt aktiválásához 1 energiaegység kell.
- ◆ Egy bolt legfeljebb 4 vásárlót fogadhat.
- ◆ Nem lehet tornyozni.

A játékos a játék során a városában bármikor átmozgathatja a lakosokat egyik épületről a másikra, és ez vonatkozik az üzletben lévő vásárlókra is. Csak amikor a játék végén a pontozásra kerül sor, akkor számít a lakosok elhelyezkedése.

Értékelés

Minden **aktivált** bolt a rajta lévő vásárlók számától (azaz a rákerült lakosok számától) függően ad GyP-t:

Lakosok száma	Győzelmi pont
1	1
2	2
3	4
4	7

Közműszolgáltató

Az érte járó GyP attól függ, hogy mennyire vannak jól szétosztva a város különböző kerületeiben.



- ◆ A játék végén 0, 1, vagy 2 győzelmi pontot ad a játékos pontjaihoz.
- ◆ A Közműszolgáltató aktiválásához 1 lakos kell.
- ◆ Nem lehet tornyozni.

Amikor a Közműszolgáltatóért járó GyP-ket számoljátok, akkor ne felejtsetek el hozzáadni, ha van, a lapkákon látható GyP-eket is!

Értékelés

Az **aktivált** Közműszolgáltatók attól függően adnak pontot, hogy mennyi különböző kerületben lettek építve:

A kerületek száma, amiben legalább 1 közműszolgáltató van	Győzelmi pont
1	2
2	5
3	9
4	14

Park

Az érte járó GyP attól függ, hogy mennyi toronyház szomszédos vele.



- ◆ Nincs szükség erőforrásra az aktiválásához.
- ◆ Nem lehet tornyozni.
- ◆ A parkok elnyelik a környezetszennyezést: a játék végén, az értékelés előtt, minden parkodra rátehetsz 1-1 felesleges energiaegységet, hogy elkerüld az érték járó negatív pontokat (lásd a játék vége).

Értékelés

Minden park a vele közvetlenül szomszédosan épült toronyházak számától függően ad GyP-t, és függetlenül azok magasságától. Más szavakkal, a több szintes toronyház ugyanannyit ér, mint az egy szintes.

A szomszédos toronyházak száma	Győzelmi pont
1	2
2	4
3	7
4	11

Gyár

Az érte járó GyP attól függ, hogy mennyi bolt és kikötő szomszédos vele.



- ◆ 1, 2, vagy 3 energiaegységet ad.
- ◆ A gyár aktiválásához 1 lakos kell.
- ◆ Nem lehet tornyozni.

Értékelés

Minden **aktivált** gyár 2 GyP-t ad minden szomszédos boltért, és 3 GyP-t minden szomszédos kikötőért.

Épülettípusok darabja	Győzelmi pont
Bolt	2
Kikötő	3



Keress a pontozási példákat itt:
www.daysof Wonder.com/quadropolis

Kikötő

Akkor jár érte GyP, ha egy sorba vagy oszlopba került le.



- ◆ 4 különböző verziója van, ami a lakosok, energiaegységek, és GyP-k különböző kombinációját adják (ez utóbbit természetesen a játék végén).
- ◆ A kikötő aktiválásához 1 lakos kell.
- ◆ Nem lehet tornyozni.

Amikor a Kikötőkért járó GyP-eket számoltátok, akkor ne felejtsetek el hozzáadni, ha van, a lapkákon látható GyP-eket is!

Értékelés

Az **aktivált** kikötők akkor adnak GyP-t, ha folyamatos sort vagy oszlopot alakítanak, a sor vagy oszlop hosszától függően. Függetlenül attól, hogy mennyi kikötősorod és oszlopod van, csak a leghosszabb folyamatos kikötősorodat és a leghosszabb folyamatos kikötőoszlopodat értékelheted.

A sorba rakott kikőszáma	Győzelmi pont
1	0
2	3
3	7
4	12

Tippek

- ◆ Győződj meg arról a játék előtt, hogy a különböző épülettípusok értékelését megértetted: használd a segédletet, ha kell.
- ◆ Próbáld egy vázlatos stratégiát meghatározni: ipari megközelítést szeretnél, kikötőket és gyárakat építeni? Ha igen, akkor valószínűleg boltokra is szükséged lesz, hogy maximáld a gyárakért kapható nyereséget és parkokra is, hogy a környezetszennyezést eltüntesd. Ha inkább lakosság alapú stratégiát választanál, akkor toronyházakat, néhány Közműszolgáltatót és boltokat kell építened, ami vonzza a toronyházaid lakóit.

- ◆ Tervezz előre: tarts meg néhány helyet a városodban, és ne töltsd fel teljesen az első fordulóban ugyanazt a sort és oszlopot (pl az 1-es sort és az 1-es oszlopot) - mert a későbbi fordulóban saját magad akadályoznád ezzel.
- ◆ Minden forduló elején próbáld kiszűrni a legérdekesebb épületeket az építési területen, amikről azt gondold, hogy a legjobb lenne megépíteni az építészeiddel.
- ◆ Figyelj arra, hogy legyen elegendő erőforrásod aktiválni az épületeidet. A nem aktivált épületek az értékelés során teljesen figyelmen kívül lesznek hagyva!
- ◆ Legyél opportunistá: ne habozz megakadályozni ellenfeled, ha úgy látod, hogy a lépéseddel megakadályozod abban, hogy az építési területéről azt vegye el, amit szeretne.

A Szakértő mód

Néhány játék után szeretnétek a szakértő mód új kihívását kipróbálni. Ez a variáció azoknak lett készítve, akik már mesterei a klasszikus módnak, és új csavarokat szeretnének a játékba.

Ez a változat tovább tart: **5 fordulót** játszottok a 4 helyett.

Az alábbi bekezdések részletezik a játék előkészületeinek a változását, és a játékmenet módosításokat.

Előkészületek

Kövessétek a klasszikus előkészületet, a következő kivételekkel:

Játékos tábla

A játékos táblátok szakértő (expert) oldalát használjátok.

A város 5 kerületből áll, mindegyik háttere más. Mindegyik kerületnek saját száma van (1-5), és 4 mezőből áll, amik szintén számozottak (1-4).



Ha épületet veszel a városodba, akkor azt:

- vagy egy olyan üres mezőre teheted, aminek a száma megegyezik a kijátszott építész számával;
- vagy egy olyan terület üres mezőjére, aminek a száma megegyezik a kijátszott építész számával.

Építésszek

A játékosok egy közös építész készletet használnak. Fordítsátok szürke oldalukra az építésszeket, adjátok az 5-ös építésszeket is a készlethez, és tegyétek őket az építési terület mellé.



A közös készletbe játékosonként minden építészből (különböző számozásúak) egyet kell tenni (például 2 játékos esetén 2 db 1-es építész, 2 db 2-es építész, stb.). A megmaradó építésszek kerüljenek vissza a dobozba.

Az építésszek egyik játékoshoz sem tartoznak. A körben a játékos egyszerűen elvesz egy elérhető építész, és kijátssza. Ugyanabban a fordulóban a játékos több ugyanolyan számú építész is kijátszhat, ha az ellenfelei nem vették el őket.

Fontos: Mint a klasszikus változatban, itt is minden forduló 4 körből áll. Ez azt jelenti, hogy nem minden építész lesz felhasználva: a forduló végére a játékoszámmal egyező építész fog megmaradni.

Minden forduló végén az összes építész visszakerül a közös készletbe, az építési terület mellé.

Épületek

Két új épülettípus kerül játékba. Cseréljétek le a "Classic" hátlapú épületeket az "Expert" hátlapú épületekkel.

Szakértő Épületek

Irodaház

Az Irodaházakért járó GyP attól függ, hogy milyen magasak, és hogy mennyi épült egymás szomszédságába.



- ◆ Az irodaház aktiválásához 1 lakos és 1 energiaegység kell.
- ◆ Legfeljebb 5 szint építhető egymásra: az első szint után minden szintet a szint számával egyező számú bármelyik építész építhet.

Értékelés

Az Irodaházaid pontjainak kiszámolásához meg kell nézni, hogy mennyi szomszédos közülük egymással. Ezután a segédleten a megfelelő sort figyelve megkapod, hogy mennyi GyP jár az egyes Irodaházakért a magasságuk függvényében:

	1 szint	2 szint	3 szint	4 szint	5 szint
1 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



Esztinek 3 szomszédos irodaháza van. Emiatt neki a táblázat 3. sorát kell megnéznie ahhoz, hogy kiszámolja a pontjait. Két Irodaházának 2 szintje van és 5-5 GyP-t érnek, míg a harmadiknak 3 szintje van és 9 GyP-t ér. Eszti Irodaházainak összesített pontja 19 GyP (5+5+9).

Emlékművek

Az Emlékművek akkor adnak pontot, ha bizonyos épületekkel szomszédosak.



- ◆ Annyi emlékmű kerül a játékba, amennyi játékos van.
- ◆ Az első forduló kivételével minden fordulóban 1 emlékmű van. (2 játékos esetén nincs emlékmű az 1., 4. és 5. fordulóban; 3 játékos esetén: nincs emlékmű az 1. és 5. fordulóban.)
- ◆ Nem kell aktiválni az értékeléshez.
- ◆ Nem lehet tornyozni.

Értékelés

Minden emlékmű a vele szomszédos épülettípusok függvényében ad GyP-t.

Épülettípus	Győzelmi pont
Gyár /Kikötő	-5
Toronyház	0
Irodaház	0
Másik emlékmű	0
Közműszolgáltató	2
Bolt	3
Park	5

Stáblista

Tervező:

François Gandon

Illusztrátor: Sabrina Miramon

Grafikai tervezés: Cyrille Daujean

Fejlesztés és gyártás:
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.

Szakértő pontozás

Az épületek értékelése olyan, mint a klasszikus módban. Azonban mivel a játékosok városai nagyobbak, és mert 5-ös építések is vannak, a **Toronyház**, a **Közműszolgáltató** és a **Kikötő** több GyP-t adhat, mint a klasszikus módban, a **Bolt** több vásárlót tud fogadni; a **Parkra** és a **Gyárra** hat az új Irodaház-épület is.

Toronyház

Mostantól max. 5 szint építhető egymásra.

Szintek száma	Győzelmi pont
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Bolt

Mostantól 5 vásárlót is fogadhat.

Lakosok száma	Győzelmi pont
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Kikötő

Most már lehet egymást követő 5 kikötő is.

A sorba/oszlopba rakott kikötők száma	Győzelmi pont
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Park

A szomszédos Irodaházak is számítanak az értékeléskor

A szomszédos toronyházak és Irodaházak száma	Győzelmi pont
1	2
2	4
3	7
4	11

Gyár

A szomszédos Irodaházak is számítanak az értékeléskor.

A szomszédos Épülettípusok darabja	Győzelmi pont
Bolt	2
Kikötő	3
Irodaház	4

Közműszolgáltató

5 különböző kerületbe kerülhetnek.

A kerületek száma, amiben legalább 1 közműszolgáltató van	Győzelmi pont
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Days of Wonder Online

Regisztráld a játékod



Meghívunk, hogy csatlakozz a Days of Wonder Online játékosok online közösséghez, ahol számos játékunk online változatát megtalálhatod. Ahhoz, hogy használhasd a Days of Wonder Online számod, add hozzá a létező Days of Wonder Online fiókodhoz, vagy hozz létre egy új fiókot www.daysof wonder.com/Quadropolis oldalon, és kattints a **New Player Signup** gombra. Ezután egyszerűen kövesd a honlap utasításait. A többi Days of Wonder játékkal is megismerkedhetsz, ha meglátogatod:

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.