

François Gandon



QUADROPOLIS™

В Квадрополисе вы принимаете на себя роль мэра современного города. Вам необходимо будет определить общую стратегию застройки вашего города в соответствии с нуждами его жителей и превзойти своих оппонентов, посылая архитекторов для возведения различных зданий в городе. Есть несколько типов зданий с разным порядком подсчёта очков; многие из них можно комбинировать между собой для получения лучшего эффекта. Сможете ли вы принять вызов и стать самым влиятельным мэром в истории?



Компоненты игры

■ 1 поле стройплощадки (25 клеток)



Строительная площадка

■ 4 двусторонних игровых планшета, изображающих город каждого игрока, разделённый на районы



Классический режим



Экспертный режим

■ 142 тайла зданий



Здания

■ 20 архитекторов



■ Цветная сторона для классического режима



■ Серая сторона для экспертного режима

■ 1 урбанист



■ 1 мэр (маркер первого игрока)



■ 65 жителей (синие миплы)



■ 50 энергоблоков (красные цилиндры)



■ 1 блокнот подсчёта очков



■ 4 памятки

■ 1 книга правил

■ 1 тканевый мешок



Classic / Expert

В Квадрополисе есть два игровых режима.

Для ваших первых игр мы рекомендуем использовать классический режим, который поможет вам изучить игровую механику и выявить доступные стратегии. Когда почувствуете себя более уверенно, можете сыграть в экспертном режиме, в котором представлены новые здания, а правила изменены для более сложных задач.

См. стр.7 для подробной информации



Classic

Подготовка к игре

Разместите стройплощадку **1** на столе.

Положите жителей и энергоблоки **2** рядом со стройплощадкой.

Раздайте каждому игроку 1 игровой планшет, 1 памятку **3** и 4 архитекторов его цвета, пронумерованных от 1 до 4.

Отложите здания, обозначенные "Expert" на обороте: они будут использоваться только в экспертном режиме.

Остальные здания рассортируйте по номерам на обороте (от #1 до #4).

Положите все #1 здания в мешок **5**, затем достаньте их и разложите в случайном порядке на стройплощадке лицом вниз.

Сделав это, переверните здания лицом вверх:

■ В игре на 4 игроков, переверните все здания лицом вверх.

■ В игре на 3 игроков, не переворачивайте здания, отмеченные 4.

■ В игре на 2 игроков, не переворачивайте здания, отмеченные 4 и 3•4.

Поставьте урбаниста рядом со стройплощадкой

в доступности для каждого игрока **6**.

Определите первого игрока любым способом на ваш вкус и вручите ему фишку мэра **7**.

См. стр.7 для подготовки в экспертном режиме.



Цель игры

Цель игры – набрать как можно больше победных очков (ПО). Очки начисляются за здания, которые вы строите в своём городе и соответствующие им территории, каждая из которых считается по-разному.

Игровой ход

Игра Квадрополис проходит за 4 раунда, в каждом из которых делается по 4 хода.

Каждый ход, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки выполняют следующие действия:

- 1° Взять здание со стройплощадки,
- 2° Передвинуть урбаниста,
- 3° Построить здание в своём городе,
- 4° Получить ресурсы от здания (если возможно).

Ход заканчивается, когда все игроки выполнят эти шаги.

Затем начинается новый ход, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Как только все игроки сделают по 4 хода, раунд заканчивается. В этот момент все архитекторы должны быть размещены вокруг стройплощадки.

Когда раунд заканчивается, все игроки возвращают своих архитекторов и кладут рядом со своим городом.

Стройплощадка очищается от оставшихся зданий, которые убираются в коробку, а урбанист снова ставится рядом со стройплощадкой.

1 Взять здание со стройплощадки

Выберите ряд или колонку стройплощадки и положите напротив неё архитектора. Однако:

- Вы не можете положить архитектора поверх любого другого архитектора;
- Ваш архитектор не может указывать на урбаниста.

Цифра, изображённая на архитекторе, указывает с какой клетки вы берёте здание для того, чтобы построить его в своём городе. Например, если вы кладёте #3 архитектора напротив четвёртого ряда, вы берёте здание из третьей клетки в этом ряду.



Ход зелёного игрока.

Из-за лежащих архитекторов и урбаниста места, обозначенные X, заблокированы.



Зелёный игрок кладёт архитектора #2 in напротив третьего ряда.

Игрок берёт здание со второй клетки этого ряда: здесь - коммунальная служба.

Примечание: В некоторых случаях может случиться так, что ваш архитектор даёт вам доступ только к пустой клетке или к зданию, которое вы не хотите строить в своём городе. Тем не менее вы обязаны положить своего архитектора.

2 Передвинуть урбаниста

Как только вы взяли здание со стройплощадки, передвиньте урбаниста на то место, где лежало это здание. Если архитектор, которого вы сыграли, дал вам доступ к пустой клетке, вы должны передвинуть урбаниста на неё.



Сейчас урбанист передвигается на вторую клетку третьего ряда.

Примечание: В начале игры вы можете определить игрока, который будет передвигать урбаниста после хода каждого игрока. Это уменьшит риск упущения этого важного действия.

3 Построить здание в своём городе

Вы можете построить здание, которое взяли:

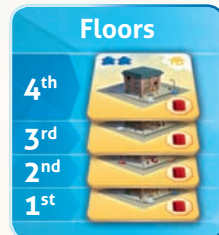
- или на пустой клетке в **ряду**, чей номер совпадает с номером архитектора, которого вы сыграли;
- или на пустой клетке в **колонке**, чей номер совпадает с номером архитектора, которого вы сыграли.



Так как зелёный игрок использовал архитектора #2, он может построить здание в любой клетке ряда или колонки #2.

Некоторые здания (такие как, например, многоэтажка) могут складываться стопкой. В этом случае любое построенное здание этого типа может считаться доступной клеткой, если:

- **ряд** или **колонка**, на которой оно расположено, совпадает с номером сыгранного архитектора;
- или **этаж**, который вы хотите построить, совпадает с номером сыгранного архитектора.



С архитектором #3 синий игрок может построить эту многоэтажку:

* на клетке в ряду или колонке #3;

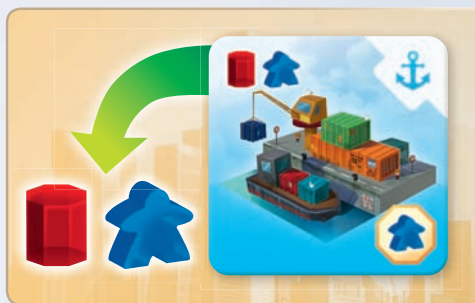
ИЛИ

• на третьем этаже уже построенной многоэтажки, даже если она не находится в ряду или колонке #3.

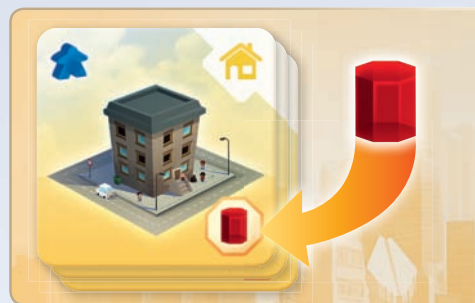
Если в вашем городе нет доступных клеток или ваш архитектор позволяет вам взять здание, которое вы не хотите строить, вы просто сбрасываете выбранное вами здание. В этом случае вы пропускаете следующую фазу "Получение ресурсов": вы не получаете ресурсов, когда сбрасываете здание.

4 Получить ресурсы от здания

Возьмите из запаса жителей и/или энергоблоки в количестве, указанном в верхнем левом углу тайла здания и положите их рядом с вашим городом. Они понадобятся вам для активации ваших зданий и получения очков в конце игры.



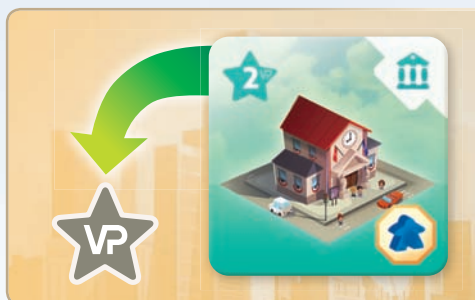
Красный игрок строит в своём городе порт и немедленно получает 1 жителя и 1 энергоблок.



Этому 3 этажу многоквартирки требуется только 1 энергоблок для активации.

Победные очки

Некоторые здания вместо ресурсов приносят ПО. Вы не получаете эти ПО сразу же. Они будут добавлены к вашему счёту в конце игры, если здание активировано.



Добавьте значение к вашему счёту в конце игры, если здание активировано.

Конец раунда

Как только завершится первый раунд, очистите стройплощадку от оставшихся #1 зданий, затем подготовьтесь ко второму раунду. Сложите все #2 здания в мешок, вытащите их и в случайном порядке разложите на стройплощадке лицом вниз (см. подготовку к игре на стр.2). Затем переверните их лицом вверх с теми же ограничениями для игры на 2 или 3 игроков, что и в первом раунде.

Игрок, владеющий фишкой мэра, будет первым игроком в новом раунде.

Действуйте таким же образом с #3 зданиями в третьем раунде и #4 зданиями в четвёртом раунде.

Первый игрок

Каждый раунд в игре есть одна многоквартирка, которая даёт вам фишку мэра. Это позволяет вам стать первым игроком в следующем раунде. Когда вы строите её, вы немедленно получаете фишку мэра от владеющего ею игрока и ставите перед собой. Если никто не взял её, то текущий первый игрок остаётся таковым на следующий раунд.



Постройка этого здания в вашем городе позволяет вам быть первым игроком в следующем раунде.

Окончание игры

Игра заканчивается после четырёх раундов. На этом шаге у вас есть возможность в последний раз перераспределить ресурсы между вашими зданиями до начала подсчёта очков.

Используйте блокнот подсчёта очков для записи победных очков в каждой категории зданий вашего города (см. "Здания Квадрополиса", стр.5 для подробного описания значений очков зданий. Значения очков также описаны в памятке).

ЗАПОМНИТЕ

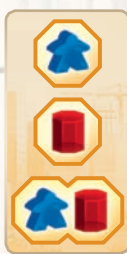
Для получения ПО здания должны быть активированы.
В конце игры любое неактивированное здание удаляется из города игрока перед подсчётом очков.

Активация здания

Большинство зданий требуют ресурсы для активации и получения ПО. В этом случае в нижнем правом углу тайла изображен маленький значок. Для активации здания положите на него требуемые ресурсы.

Количество ресурсов, требуемых для активации, не зависит от его высоты: независимо от количества этажей зданию всегда требуются ресурсы, указанные на его верхнем этаже.

Важное замечание: Вы можете свободно и без ограничений перераспределять ресурсы между вашими зданиями в течение игры (жителей и энергоблоки). Только в конце игры вы должны окончательно решить, как вы хотите распределить их для увеличения ПО до начала подсчёта очков.



Дополнительно:

■ **каждый житель**, не использованный для активации или не размещённый в качестве покупателя в магазине штрафует ваш город на 1 ПО.

■ **каждый энергоблок**, не использованный для активации здания считается загрязнением и также штрафует на 1 ПО. Однако, вы можете положить по 1 энергоблоку на каждый парк в вашем городе, чтобы избежать этих отрицательных очков (см. Парки, стр.6).

Побеждает игрок с наибольшим количеством ПО.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим числом жителей в зданиях. Если по-прежнему ничья, побеждает игрок, у которого меньше пустых клеток в городе.



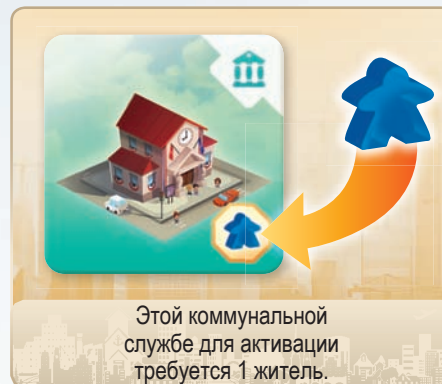
Здания Квадрополиса

В классическом режиме Квадрополиса есть 6 типов зданий.

■ У каждого типа здания свой способ подсчёта очков, который зависит от разных условий, таких как его размещение, местоположение, а также соседство с другими особыми зданиями. Диагональное расположение тайлов НИКОГДА не считается соседним.

■ Порядок подсчёта очков для каждого типа зданий есть в памятках.

Запомните: здание должно быть активировано для получения ПО в конце игры. Тип ресурсов, необходимый для активации здания, обозначен маленьким значком в нижней правой части каждого здания.



Этой коммунальной службе для активации требуется 1 житель.

Многоэтажки

ПО начисляются в зависимости от высоты (количества этажей).



- ◆ Идёт с 1, 2 или 3 жителями
- ◆ Для активации многоэтажки требуется 1 энергоблок
- ◆ Может складываться стопкой до 4 этажей: любой этаж после первого может быть построен архитектором, совпадающим по номеру этажа

В каждом раунде (кроме последнего) есть одна многоэтажка с 1 жителем и символом фишки мэра. Игрок, строящий этот тайл в своём городе, становится первым игроком в следующем раунде.

Подсчёт очков

Каждая активированная многоэтажка приносит ПО, как указано ниже, в зависимости от количества этажей в ней.

# этажей	Победные очки
1	1
2	3
3	6
4	10

Магазины

ПО начисляются за количество привлечённых покупателей (сколько на нём стоит жителей)



- ◆ Для активации магазина требуется 1 энергоблок
- ◆ Магазин может принять до 4 покупателей
- ◆ Не складываются стопкой

Жители города могут быть передвинуты из одного здания в другое в любой момент игры, и это также применимо и к покупателям в магазинах. И только при подсчёте очков в конце игры место жителей должно быть определено окончательно.

Подсчёт очков

Каждый активированный магазин приносит ПО в зависимости от количества покупателей в нём, т.е. от жителей на тайле.

# жителей	Победные очки
1	1
2	2
3	4
4	7

Коммунальные службы

ПО начисляются в зависимости от их распределения по районам города.



- ◆ Приносят 0, 1 или 2 ПО, которые будут добавлены к счёту игрока в конце игры
- ◆ Для активации коммунальной службы требуется 1 житель
- ◆ Не складываются стопкой

При подсчёте очков за коммунальные службы не забудьте добавить ПО, указанные на тайлах, если они есть!

Подсчёт очков

Активированные коммунальные службы приносят ПО в зависимости от числа разных районов, где они построены.

# районов хотя бы с 1 Коммунальной службой	Победные очки
1	2
2	5
3	9
4	14

Парки

ПО начисляются за построенные рядом с ними многоэтажки.



x15

- ◆ Не ребуют ресурсов для активации
- ◆ Не складываются стопкой
- ◆ Парки поглощают загрязнения: в конце игры, перед подсчётом очков, вы можете разместить по 1 лишнему энергоблоку в каждый парк, чтобы избежать получения отрицательных очков (см. Окончание игры).

Подсчёт очков

Каждый парк приносит ПО в зависимости от количества построенных рядом с ним многоэтажек, независимо от их высоты. Другими словами, многоэтажка с несколькими этажами будет считаться как одна.

# соседних многоэтажек	Победные очки
1	2
2	4
3	7
4	11

Фабрики

ПО начисляются за построенные рядом с ними магазины и порты.



x19

- ◆ Идёт с 1, 2 или 3 энергоблоками
- ◆ Для активации фабрики требуется 1 житель
- ◆ Не складываются стопкой

Подсчёт очков

Каждая активированная фабрика приносит по 2 ПО за каждый построенный рядом магазин и 3 ПО – за каждый порт.

# тип здания	Победные очки
Магазин	2
Порт	3

Ищите примеры подсчёта очков на www.daysof wonder.com/quadropolis

Порты

ПО начисляются за размещение в ряду или колонке.



x21

- ◆ Бывают 4 разных видов, с сочетаниями жителей, энергоблоков и ПО, получаемых в конце игры.
- ◆ Для активации порта требуется 1 житель
- ◆ Не складываются стопкой

При подсчёте очков за порты не забудьте добавить ПО, указанные на тайлах, если они есть!

Подсчёт очков

Активированные порты приносят ПО если они выстроены в одну непрерывную колонку или ряд, в зависимости от длины этой колонки или ряда. Неважно сколько рядов или колонок портов вы построили, вы получаете очки только за самый длинный ряд и самую длинную колонку.

# портов в линии	Победные очки
1	0
2	3
3	7
4	12

Подсказки

- ◆ Перед игрой убедитесь, что вы поняли способы подсчёта очков для разных зданий: если необходимо, используйте памятки.
- ◆ Постарайтесь определить примерную стратегию: хотите ли вы следовать промышленным путём, строить порты и фабрики? Если да, то возможно вам понадобится строить магазины, чтобы увеличить прибыль от ваших фабрик и парки, чтобы поглощать загрязнения. Если вы выберете жилищную стратегию, то вам понадобится строить многоэтажки, несколько коммунальных служб и магазины для привлечения многочисленных жителей спальных районов.



fl ž % %
E

- ◆ В начале каждого раунда старайтесь отметить интересующие вас здания на стройплощадке и думать о наилучшем способе их получения.
- ◆ Убедитесь, что у вас достаточно ресурсов для активации ваших зданий. Неактивированные здания полностью игнорируются при подсчёте очков!
- ◆ Будьте меркантильны: не стесняйтесь блокировать оппонента, если вы видите, что своим ходом можете помешать ему взять со стройплощадки то, что он хочет.

The Expert Mode

После нескольких игр вам вероятно захочется принять новый вызов в экспертном режиме. Этот вариант предназначен для игроков, которые освоили классический режим и хотят добавить в игру новые особенности.

Он также дольше длится, так как вы будете играть **5 раундов** вместо 4.

В пунктах ниже объясняется другая подготовка к игре и изменения в игровом процессе.

Экспертная подготовка

Действуйте как при подготовке в классическом режиме со следующими изменениями:

Игровой планшет

Используйте свой игровой планшет на экспертной стороне,

Город состоит из 5 районов, каждый с разным фоном. Каждый район имеет свой номер и поделён на 4 клетки, каждая из которых также имеет номер.



Когда берёте здание, вы можете его построить:

- или на пустой клетке, чей номер совпадает с номером сыгранного вами архитектора;
- или на пустой клетке в районе, чей номер совпадает с номером сыгранного вами архитектора.

Архитекторы

Игроки берут архитекторов из общего запаса.

Переверните архитекторов на серую сторону, добавьте архитектора #5 в запас и положите его рядом со стройплощадкой.



Должно быть по одному архитектору каждого номера на игрока (например, на 2 игроков используйте 2 архитекторов #1, 2 архитекторов #2 и т.д.). Все неиспользуемые архитекторы убираются обратно в коробку.

Архитекторы не принадлежат никому из игроков. В свой ход просто берите архитектора из имеющихся. В одном раунде вы можете сыграть нескольких архитекторов с одинаковыми номерами, если ваши оппоненты их не возьмут.

Важно: Как и в классическом режиме, в каждом раунде делается по 4 хода. Это означает, что не все архитекторы будут использованы: в конце раунда останется столько же архитекторов, сколько игроков.

В конце каждого раунда все архитекторы убираются обратно в запас на следующий раунд, рядом со стройплощадкой.

Здания

В игру входит два новых типа зданий. Замените здания с обратной стороной "Classic" зданиями с обратной стороной "Expert".

Экспертные здания

Офисные башни

ПО за офисные башни начисляются в зависимости от их высоты и соседства друг с другом.



- ◆ Для активации офисной башни требуется 1 житель и 1 энергоблок,
- ◆ Могут складываться стопкой до 5 этажей: любой этаж после первого может быть построен только архитектором с соответствующим номером.

Подсчёт очков

Для подсчёта очков за ваши офисные башни сосчитайте сколько их построено рядом друг с другом. Затем сверьтесь с соответствующей строчкой на памятке, чтобы узнать сколько ПО вы получите за каждую офисную башню, в зависимости от количества этажей в ней.

	1 этаж	2 этажа	3 этажа	4 этажа	5 этажей
1 офисная башня	0	1	3	6	10
2 соседних офисных башни	1	3	6	10	15
3 соседних офисных башни	2	5	9	14	20
4 соседних офисных башни	3	7	12	18	25
5 соседних офисных башен	4	9	15	22	30



У Мэри три соседних офисных башни.

В результате ей нужно свериться с третьей строкой таблицы для подсчёта очков. В двух офисных башнях по 2 этажа и каждая приносит по 5 ПО, в то время как в третьей – 3 этажа, она приносит 9 ПО.
Финальный счёт Мэри за офисные башни – 19 ПО.
(5+5+9).

Памятники

Памятники приносят ПО когда построены рядом с особыми зданиями.



- ◆ Памятников в игре столько же, сколько игроков.
- ◆ В каждом раунде, кроме первого, есть по одному памятнику (в игре на 2 игроков: нет памятника в раундах 1, 4 и 5; в игре на 3 игроков: нет памятника в раундах 1 и 5).
- ◆ Не нуждается в активации при подсчёте очков
- ◆ Не складываются стопкой

Подсчёт очков

Каждый памятник приносит ПО в зависимости от типа здания, построенных рядом с ним.

Тип здания	Победные очки
Фабрика / Порт	-5
Многоэтажка	0
Офисная башня	0
Другой памятник	0
Коммунальная служба	2
Магазин	3
Парк	5

Экспертный подсчёт очков

Здания считаются так же, как и в классическом режиме. Однако, так как города игроков больше и добавлен архитектор #5, **многоэтажки**, **коммунальные службы** и **порты** могут принести больше ПО, чем в классическом режиме, **магазины** могут принять больше покупателей; **парки** и **фабрики** также взаимодействуют с новыми офисными башнями.

Многоэтажки

Могут быть сложены стопкой до 5 этажей

# этажей	Победные очки
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Парки

Соседние офисные башни теперь также учитываются при подсчёте очков

# соседних многоэтажек и офисных башен	Победные очки
1	2
2	4
3	7
4	11

Магазины

Теперь могут принять до 5 покупателей

# жителей	Победные очки
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Фабрики

Соседние офисные башни теперь также учитываются при подсчёте очков

# тип здания по соседству	Победные очки
Shop	2
Harbor	3
Office Tower	4

Порты

Теперь могут быть выстроены в непрерывную линию из 5

# портов в линии	Победные очки
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Коммунальные службы

Теперь могут быть построены в 5 разных районах

# районов хотя бы с 1 Коммунальной службой	Победные очки
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

Register your boardgame



We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games. To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at www.daysof wonder.com/Quadropolis and click on the **New Player Signup** button on the home page. Then just follow the instructions. You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

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.