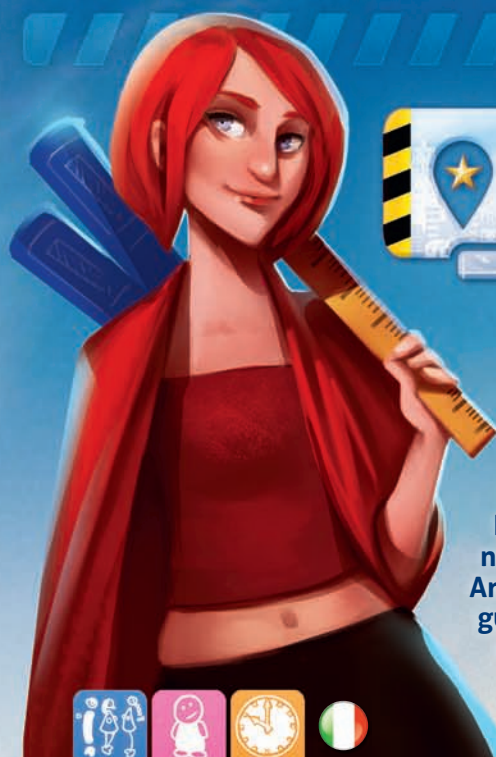




François Gandon

QUADROPOLIS™

In Quadropolis interpreti il ruolo di Sindaco di una metropoli moderna. Devi definire una strategia globale per costruire la tua città in base alle necessità dei tuoi abitanti, superare in astuzia i tuoi avversari e inviare i tuoi Architetti a erigere vari edifici nella tua città. Ogni edificio ti permette di guadagnare dei punti vittoria. Esistono diversi tipi di edifici con vari meccanismi di punteggio, molti dei quali possono essere combinati tra loro per ottenere degli effetti migliori. Riuscirai a vincere la sfida e a diventare il più prestigioso Sindaco della storia?



Contenuto

- 1 Tabellone Cantiere (25 caselle)



Il Cantiere

- 4 Schede del Giocatore a due facce, che rappresentano la città di ogni giocatore, suddivisa in quartieri



Modalità Classic



Modalità Expert

- 142 Tessere Edificio



Edifici

- 20 Architetti



Lato colorato per la Modalità Classic



Lato grigio per la Modalità Expert

- 1 Urbanista



- 1 Sindaco (segnalino 1° giocatore)



- 65 Abitanti (pedine blu)



- 50 Unità Energia (cilindri rossi)



- 4 Schede Riassuntive
- 1 Blocco Segnapunti
- 1 Regolamento
- 1 Sacchetto di stoffa



Classic / Expert

Esistono due modalità di gioco in Quadropolis.

Vi consigliamo di giocare le vostre prime partite usando la Modalità Classic, che vi permetterà di familiarizzare con le meccaniche di gioco e le varie strategie possibili. Quando vi sentirete sufficientemente sicuri, potrete giocare in Modalità Expert, che introduce nuovi Edifici e alcuni cambiamenti alle regole per una sfida più impegnativa.

Vedi pagina 7 per ulteriori informazioni.

QUADROPOLIS

Preparazione del Gioco

Collocate il Tabellone Cantiere **1** sul tavolo.

Collocate gli Abitanti e le Unità Energia **2** accanto al Tabellone Cantiere.

Assegnate a ogni giocatore 1 Scheda del Giocatore, 1 Scheda Riassuntiva **3** e 4 Architetti dello stesso colore, numerati da 1 a 4. **4**

Mettete da parte gli Edifici contrassegnati come "Expert" sul retro: si usano solo nella Modalità Expert.

Suddividete tutti gli altri Edifici in base al numero sul retro (da #1 a #4).

Collocate tutti gli Edifici #1 nel sacchetto **5**, poi pescateli e disponeteli a caso a faccia in giù sul Tabellone Cantiere.

Fatto questo, girate gli Edifici a faccia in su:

■ In una partita a 4 giocatori, girate a faccia in su tutti gli Edifici.

■ In una partita a 3 giocatori, non girate a faccia in su gli Edifici contrassegnati con un 4.

■ In una partita a 2 giocatori, non girate a faccia in su gli Edifici contrassegnati con un 4 e un 3+4.

Collocate l'Urbanista accanto al Tabellone Cantiere, a portata di mano di ogni giocatore. **6**

Scegliete il primo giocatore nel modo che preferite e assegnategli la pedina del Sindaco. **7**

Vedi pagina 7 per la Preparazione della Modalità Expert.

Obiettivo del gioco

L'obiettivo del gioco è accumulare il totale più alto di Punti Vittoria (PV). Guadagnerete punti in base agli Edifici che collegherete nella vostra città e alla loro rispettiva posizione: ognuno di loro fornisce punti in base a uno schema diverso.

Il turno di gioco

Una partita di **Quadropolis** si svolge in 4 round. Ogni round è composto da 4 turni.

A ogni turno, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario, i giocatori effettuano le azioni seguenti:

- 1° Prendere un Edificio dal Cantiere,
- 2° Muovere l'Urbanista,
- 3° Collocare l'Edificio nella propria città,
- 4° Ricevere Risorse dall'Edificio (se previsto).

Un turno si conclude quando tutti i giocatori hanno effettuato queste azioni.

Poi ha inizio un nuovo turno, partendo dal primo giocatore e procedendo in senso orario. Una volta che tutti i giocatori

hanno svolto 4 turni, il round finisce. A questo punto, tutti gli Architetti dovrebbero essere stati collocati attorno al Tabellone Cantiere.

Quando il round finisce, tutti i giocatori recuperano i loro Architetti e li collocano accanto alla loro città. Il Tabellone Cantiere viene poi sgombrato da tutti gli Edifici rimanenti, che vanno rimessi nella scatola, e l'Urbanista viene collocato di nuovo accanto al Tabellone Cantiere.

1 Prendere un Edificio dal Cantiere

Scegliete una riga o una colonna del Cantiere e collocate un Architetto accanto a essa, ma attenzione:

- non potete collocare un Architetto sopra un altro Architetto;
- Il vostro Architetto non può indicare la riga o la colonna in cui è presente l'Urbanista.

Il numero indicato sull'Architetto indica da quale riga o colonna prenderete un Edificio al fine di collocarlo nella vostra città. Per esempio, se collocate il vostro Architetto #3 davanti alla 4ª riga, dovrete prendere l'Edificio della 3ª colonna su quella riga.



È il turno di gioco del giocatore verde. Le posizioni indicate con una X sono bloccate a causa degli Architetti già esistenti o a causa dell'Urbanista.



Il giocatore verde colloca il suo Architetto #2 davanti alla terza riga. Prende l'Edificio che si trova nella seconda colonna in questa riga: in questo caso, un Servizio Pubblico.

Nota: A un certo punto del gioco, potrebbe accadere che un Architetto vi dia accesso solo a delle caselle vuote o a degli Edifici che non desiderate aggiungere alla vostra città. Dovrete collocarlo comunque.

2 Muovere l'Urbanista

Non appena prendete un Edificio dal Cantiere, muovete l'Urbanista in modo che vada a occupare la casella in cui si trovava quell'Edificio. Se l'Architetto giocato dava accesso a una casella vuota, dovete comunque muovere l'Urbanista in quella casella.



L'Urbanista deve ora essere spostato nella seconda casella della terza riga.

Nota: All'inizio del gioco, potete designare un giocatore che abbia il compito di muovere l'Urbanista dopo il turno di ogni giocatore. Ciò ridurrà al minimo il rischio di dimenticare questa importante mossa.

3 Collocare l'Edificio nella propria città

Potete collocare l'Edificio che avete preso:

- su una casella vuota della **riga** il cui numero corrisponda al numero dell'Architetto che avete giocato;
- OPPURE su una casella vuota della **colonna** il cui numero corrisponda al numero dell'Architetto che avete giocato.



Dal momento che il giocatore verde ha usato il suo Architetto #2, può collocare il suo Edificio su una qualsiasi casella della riga o della colonna #2.

Alcuni Edifici (come i Condomini, per esempio) possono essere impilati. In questo caso, ogni Edificio esistente di quel tipo è considerato anche una casella selezionabile

- se la **riga** o la **colonna** in cui si trova corrisponde al numero dell'Architetto che avete giocato;
- OPPURE se il **piano** che desiderate costruire corrisponde al numero dell'Architetto che avete giocato.

Piani

4°
3°
2°
1°



Usando l'Architetto #3, il giocatore blu può costruire questo Condominio

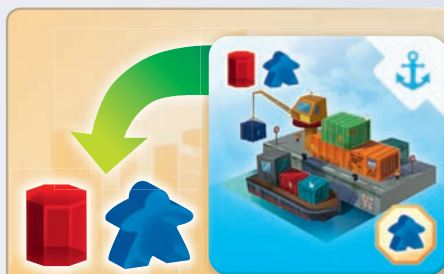


- su una casella situata sulla riga o sulla colonna #3;
- OPPURE
- sul 3° piano del suo Condominio già esistente, anche se questo non si trova sulla riga o sulla colonna #3.

Se non avete nessuna casella selezionabile nella vostra città, o se il vostro Architetto vi consente solo di prendere un Edificio che non desiderate costruire, vi è sufficiente scartare l'Edificio che avete scelto. In quel caso, saltate la fase successiva, "Ricevere Risorse dall'Edificio": non ottenete nessuna Risorsa quando scartate un Edificio.

4 Ricevere Risorse dall'Edificio

Prendete il numero di Abitanti e/o Unità Energia dalla riserva come indicato nell'angolo in alto a sinistra della Tessera Edificio e collocateli accanto alla vostra città. Ne avrete bisogno per attivare i vostri Edifici e guadagnare punti alla fine della partita.



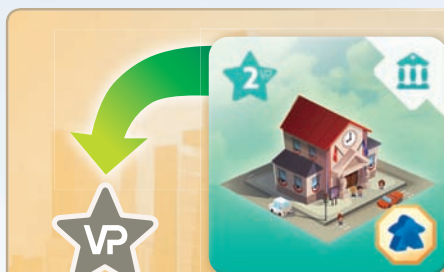
Il giocatore rosso colloca questo Porto nella sua città e riceve immediatamente 1 Abitante e 1 Unità Energia.



Questo Condominio a 3 piani richiede 1 sola Unità Energia per essere attivato.

Punti Vittoria

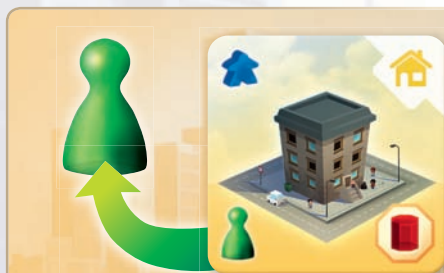
Alcuni Edifici forniscono PV anziché Risorse. Questi PV non vengono assegnati immediatamente. Saranno aggiunti al vostro punteggio alla fine della partita se l'Edificio viene attivato.



Aggiungete il valore indicato al vostro punteggio alla fine della partita se questo Edificio viene attivato.

Primo Giocatore

Durante ogni round c'è in gioco un Condominio che conferisce la pedina del Sindaco. Essa consente a chi la riceve di diventare il primo giocatore nel round successivo. Quando lo costruite, prendete immediatamente la pedina del Sindaco dal giocatore che la possedeva e collocatela davanti a voi. Se nessuno la prende, il primo giocatore attuale rimane tale anche nel round successivo.



Collocare questo Edificio nella vostra città vi permette di diventare il Primo Giocatore nel round successivo.

Attivare un Edificio

Molti Edifici richiedono delle Risorse per essere attivati e procurare PV. In questi casi è visibile una piccola icona nell'angolo in basso a destra dell'Edificio. Per attivare un Edificio è sufficiente mettere la Risorsa o le Risorse richieste su di esso.

Il numero di Risorse richiesto per attivare un Edificio è indipendente dalla sua altezza: a prescindere dal suo numero di piani, l'Edificio avrà sempre bisogno delle Risorse indicate sul suo ultimo piano.

Nota importante: Potete riassegnare le vostre Risorse sui vostri Edifici liberamente e senza limiti in qualsiasi momento della partita (sia che si tratti di Abitanti che di Unità Energia). Soltanto alla fine della partita dovrete decidere come intendete assegnarle definitivamente per massimizzare i vostri PV prima che il calcolo finale dei punteggi abbia inizio.



Fine del round

Quando il primo round si è concluso, rimuovete qualsiasi Edificio #1 rimanente dal Tabellone Cantiere, dopodiché preparate il secondo round. Mettete tutti gli Edifici #2 nel sacchetto, poi pescateli e collocateli a faccia in giù sul Tabellone Cantiere prima che inizi il secondo round (vedi *Preparazione del Gioco* a pagina 2). Quindi girateli a faccia in su con le stesse restrizioni del primo round previste per le partite a 2 e a 3 giocatori.

Il giocatore che possiede la pedina del Sindaco sarà il primo giocatore del nuovo round.

Procedete allo stesso modo con gli Edifici #3 nel terzo round e con gli Edifici #4 nel quarto round.

Fine della partita

La partita termina alla fine del quarto round. In quel momento avrete l'opportunità di riassegnare le Risorse presenti sui vostri Edifici un'ultima volta prima di iniziare il calcolo dei punteggi.

Usate il Blocco Segnapunti per annotare i Punti Vittoria di ogni categoria di Edificio della vostra città (vedi *Gli Edifici di Quadropolis* a pagina 5 per una spiegazione dettagliata dei punteggi associati agli Edifici. I punteggi sono ripetuti anche sulle Schede Riassuntive).



Importante

Per guadagnare PV, un Edificio deve essere attivato.
Ogni Edificio che non è attivato alla fine della partita viene rimosso dalla città del giocatore prima di calcolare il suo punteggio.

Inoltre:

■ **ogni Abitante** che non viene usato per attivare un Edificio o non viene collocato come Cliente in un Negozio penalizza la città e vale -1 PV.

■ **ogni Unità Energia** che non viene usata per attivare un Edificio è considerata inquinante e vale a sua volta -1 PV. Tuttavia, è possibile collocare 1 Unità Energia su ogni Parco della propria città per evitare questi punti negativi (vedi *Parchi*, pagina 6).

Il giocatore con il maggior numero di Punti Vittoria vince la partita.

In caso di parità, vince il giocatore con il maggior numero di Abitanti negli Edifici. Se la parità persiste, vince il giocatore che ha meno caselle vuote nella sua città.

Gli Edifici di Quadropolis

Esistono 6 tipi di Edifici nella Modalità Classic di Quadropolis.

■ A ogni tipo di Edificio è abbinata una particolare modalità di punteggio che dipende da vari fattori come la sua frequenza, la sua posizione e gli eventuali Edifici che gli sono adiacenti o meno. Le tessere in diagonale non sono MAI considerate adiacenti.

■ Le modalità di punteggio per ogni tipo di Edificio sono indicate sulle Schede Riassuntive.

Importante: Un Edificio deve essere attivato al fine di poter fornire PV alla fine della partita. Il tipo di Risorse richiesto per attivare un Edificio è indicato da una piccola icona nell'angolo in basso a destra di ogni Edificio.



Condomini

Forniscono PV in base alla loro altezza (il loro numero di piani).



- ◆ Forniscono 1, 2 o 3 Abitanti.
- ◆ Per attivare un Condominio è richiesta 1 Unità Energia.
- ◆ È possibile impilare fino a 4 piani: ogni piano oltre il 1° può essere costruito tramite un qualsiasi Architetto con il numero corrispondente.

A ogni round (tranne l'ultimo) c'è un Condominio che fornisce 1 Abitante e il simbolo della pedina del Sindaco. Quando un giocatore colloca questa tessera nella sua città, diventa il primo giocatore nel round successivo.

Punteggi

Ogni Condominio **attivato** fornisce i PV seguenti, in base al numero di piani di cui è composto.

Numero di Piani	Punti Vittoria
1	1
2	3
3	6
4	10

Negozi

Forniscono PV in base al numero di Clienti che attraggono (il numero di Abitanti che viene collocato su di essi).



- ◆ Per attivare un Negozio è richiesta 1 Unità Energia.
- ◆ Un Negozio può contenere al massimo 4 Clienti.
- ◆ I Negozi non possono essere impilati.

Gli Abitanti della città di un giocatore possono essere spostati da un Edificio all'altro in qualsiasi momento durante il gioco, cosa che vale anche per i Clienti nei Negozi. È soltanto quando si calcolano i punteggi alla fine della partita che l'assegnazione degli Abitanti è considerata definitiva.

Punteggi

Ogni Negozio **attivato** fornisce i PV seguenti in base al numero di Clienti che contiene, vale a dire il numero di Abitanti che viene collocato su di essi.

Numero di Clienti	Punti Vittoria
1	1
2	2
3	4
4	7

Servizi Pubblici

Forniscono PV in base a quanto sono diffusi capillarmente nei vari quartieri cittadini.



- ◆ Conferiscono 0, 1 o 2 PV da aggiungere al punteggio del giocatore alla fine della partita.
- ◆ Per attivare un Servizio Pubblico è richiesto 1 Abitante.
- ◆ I Servizi Pubblici non possono essere impilati.

Al momento di calcolare i punteggi dei Servizi Pubblici, ricordate di aggiungere i PV indicati sulle tessere, se ce ne sono!

Punteggi

I Servizi Pubblici **attivati** forniscono PV in base al numero di diversi Quartieri in cui sono stati costruiti.

Numero di Quartieri con almeno 1 Servizio Pubblico	Punti Vittoria
1	2
2	5
3	9
4	14

Parchi

Forniscono PV quando hanno dei Condomini adiacenti.



x15

- ◆ I Parchi non richiedono nessuna Risorsa per essere attivati.
- ◆ I Parchi non possono essere impilati.
- ◆ I Parchi assorbono l'inquinamento: alla fine della partita, prima di calcolare i punteggi, potete collocare 1 Unità Energia in eccesso su ogni Parco per evitare di ricevere punti negativi (vedi *Fine della Partita* a pagina 4).

Punteggi

Ogni Parco fornisce PV in base al numero di Condomini direttamente adiacenti a esso, a prescindere dalla loro altezza. In altre parole, un Condominio a più piani conta sempre come un Condominio.

Numero di Condomini adiacenti	Punti Vittoria
1	2
2	4
3	7
4	11

Fabbriche

Forniscono PV quando hanno dei Negozi e dei Porti adiacenti.



x19

- ◆ Forniscono 1, 2 o 3 Unità Energia.
- ◆ Per attivare una Fabbrica è richiesto 1 Abitante.
- ◆ Le Fabbriche non possono essere impilate.

Punteggi

Ogni Fabbrica **attivata** fornisce 2 PV per ogni Negozio adiacente e 3 PV per ogni Porto adiacente.

Numero e tipo di Edificio adiacente	Punti Vittoria
Negozio	2
Porto	3

Puoi trovare esempi di calcolo dei punteggi all'indirizzo:
www.daysofwonder.com/quadropolis

Porti

Forniscono PV quando vengono collocati lungo una riga o una colonna.



x21

- ◆ Esistono 4 versioni diverse di porti, ognuna con una combinazione differente di Abitanti, Unità Energia e PV da aggiungere al punteggio del giocatore alla fine della partita.
- ◆ Per attivare un Porto è richiesto 1 Abitante.
- ◆ I Porti non possono essere impilati.

Al momento di calcolare i punteggi dei Porti, ricordatevi di aggiungere i PV indicati sulle tessere, se ce ne sono!

Punteggi

I Porti **attivati** forniscono PV quando vengono collocati in riga o in colonna, in base alla lunghezza di quella riga o di quella colonna. A prescindere dal numero di righe o di colonne di Porti composte, ottenete solo il punteggio relativo alla vostra riga continua più lunga e a quello della vostra colonna continua più lunga.

Numero di Porti adiacenti allineati	Punti Vittoria
1	0
2	3
3	7
4	12

Suggerimenti

- ◆ Assicuratevi di capire la modalità di punteggio di ogni tipo diverso di Edifici prima di giocare: usate le Schede Riassuntive se necessario.
- ◆ Cercate di definire una strategia di massima: volete seguire un approccio industriale e costruire Porti e Fabbriche? In questo caso probabilmente dovrete costruire dei Negozi per massimizzare i profitti delle vostre Fabbriche e dei Parchi per assorbire l'inquinamento. Se scegliete una strategia più residenziale, avrete bisogno di costruire dei Condomini, dei Servizi Pubblici e dei Negozi per attirare i numerosi Abitanti dei vostri Condomini.

- ◆ Pianificate: Tenete un po' di spazio nella vostra città ed evitate di riempire la stessa riga o la stessa colonna (per esempio la riga 1 e la colonna 1) nei primi round: altrimenti nei turni successivi potreste rimanere bloccati.
- ◆ All'inizio di ogni round, cercate di notare gli Edifici più interessanti all'interno del Cantiere e cercate il modo migliore per recuperarli (attraverso i vostri Architetti).
- ◆ Assicuratevi di avere abbastanza Risorse per attivare i vostri Edifici. Gli Edifici che non vengono attivati saranno completamente ignorati al momento di calcolare i punteggi!
- ◆ Siate opportunisti: non esitate a bloccare un avversario se notate che il vostro movimento potrebbe impedirgli di prendere ciò che vuole dal Cantiere.

Modalità *Expert*

Dopo alcune partite potreste decidere di affrontare una nuova sfida in Modalità Expert. Questa variante è riservata ai giocatori che ormai hanno padroneggiato la versione Classic e desiderano cimentarsi in una sfida più impegnativa.

La partita ha una durata maggiore: si giocano **5 round** anziché 4.

I paragrafi sottostanti spiegano le varie modifiche alla preparazione e alle meccaniche di gioco.

Preparazione Expert

Si seguono le istruzioni relative alla preparazione Classic, ma con le eccezioni seguenti:

Scheda del Giocatore

Si usa la Scheda del Giocatore sul suo lato Expert.

La città è composta da 5 Quartieri, ognuno con un fondale diverso. Ogni Quartiere è contrassegnato da un numero specifico ed è suddiviso in 4 caselle, ognuna delle quali è contrassegnata a sua volta da un numero.

Quando scegliete un Edificio per la vostra città, potete collocarlo:

- su una casella vuota il cui numero corrisponda al numero dell'Architetto che avete giocato;
- OPPURE su una casella vuota nel Quartiere il cui numero corrisponda al numero dell'Architetto che avete giocato.

Architetti

I giocatori utilizzano una riserva comune di Architetti. Girate gli Architetti sul lato grigio, aggiungete gli Architetti #5 e collocateli accanto al Tabellone Cantiere.



Deve esserci un Architetto di ogni numero per ogni giocatore (per esempio, in una partita a 2 giocatori collocate 2 Architetti #1, 2 Architetti #2 ecc.). Tutti gli Architetti rimanenti vanno rimessi nella scatola.

Gli Architetti non appartengono a nessun giocatore. Nel vostro turno non dovete fare altro che prendere un Architetto tra quelli disponibili per giocare. Nello stesso round potete usare vari Architetti con lo stesso numero, se i vostri avversari non li prendono.

Importante: Come nella Modalità Classic, ogni round è composto da 4 turni. Questo significa che tutti gli Architetti non saranno usati: alla fine del round rimarrà un numero di Architetti pari al numero dei giocatori.

Alla fine di ogni round, tutti gli Architetti vengono collocati nella riserva per il round successivo, accanto al Tabellone Cantiere.

Edifici

Due nuovi tipi di Edifici entrano in gioco. Sostituite gli Edifici con il retro "Classic" con quelli con il retro "Expert".

Edifici della Modalità Expert

Palazzi degli Uffici

Forniscono PV in base alla loro altezza (il loro numero di piani) e all'adiacenza l'uno con l'altro.



x17

- ◆ Per attivare un Palazzo degli Uffici sono richiesti 1 Abitante e 1 Unità Energia.
- ◆ È possibile impilare fino a 5 piani: ogni piano oltre il 1° può essere costruito tramite un qualsiasi Architetto con il numero corrispondente.

Punteggi

Per calcolare i punteggi dei vostri Palazzi degli Uffici, contate quanti ce ne sono di adiacenti l'uno all'altro. Dopodiché consultate la riga corrispondente sulla vostra Scheda Riassuntiva per determinare quanti PV ottenete per ogni Palazzo degli Uffici, in base al numero dei loro piani.

	1 piano	2 piani	3 piani	4 piani	5 piani
1 singolo Palazzo degli Uffici	0	1	3	6	10
2 Palazzi degli Uffici adiacenti	1	3	6	10	15
3 Palazzi degli Uffici adiacenti	2	5	9	14	20
4 Palazzi degli Uffici adiacenti	3	7	12	18	25
5 Palazzi degli Uffici adiacenti	4	9	15	22	30



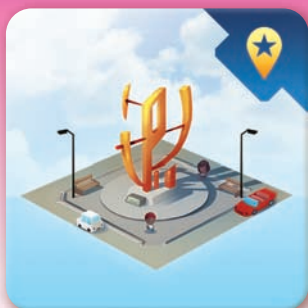
Denise possiede tre Palazzi degli Uffici adiacenti.

Di conseguenza deve consultare la terza riga della tabella per calcolare il suo punteggio. Due dei Palazzi degli Uffici hanno 2 piani e forniscono 5 PV ciascuno, mentre il terzo ha 3 piani e fornisce 9 PV.

Il punteggio finale dei Palazzi degli Uffici di Denise è 19 PV (5+5+9).

Monumenti

Forniscono PV in base agli Edifici adiacenti.



- Si mette in gioco un numero di Monumenti pari al numero dei giocatori.
- Si usa 1 Monumento per round tranne nel primo round (nelle partite a 2 giocatori: nessun Monumento nei round #1, #4 e #5; nelle partite a 3 giocatori: nessun Monumento nei round #1 e #5).
- I Monumenti non devono essere attivati per fornire PV.
- I Monumenti non possono essere impilati.

Punteggi

Ogni Monumento fornisce PV per ogni tipo di Edificio a esso adiacente.

Numero e tipo di Edificio adiacente	Punti Vittoria
Fabbrica / Porto	-5
Condominio	
Palazzo degli Uffici	0
Altro Monumento	
Servizio Pubblico	2
Negozio	3
Parco	5

Punteggi della Modalità Expert

Gli Edifici forniscono punti come nella Modalità Classic. Tuttavia, dal momento che le città dei giocatori sono più grandi e sono presenti gli Architetti #5, i **Condomini**, i **Servizi Pubblici** e i **Porti** possono fornire più PV che nella Modalità Classic. I **Negozi** possono accogliere più Clienti, e sia i **Parchi** che le **Fabbriche** possono interagire con i nuovi Palazzi degli Uffici.

Condomini

Ora è possibile impilare fino a 5 piani

Numero di Piani	Punti Vittoria
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Fabbriche

I Palazzi degli Uffici adiacenti ora vengono conteggiati quando si calcolano i PV

Numero e tipo di Edificio adiacente	Punti Vittoria
Negozio	2
Porto	3
Palazzo degli Uffici	4

Porti

Ora possono formare una linea consecutiva di 5

Numero di Porti adiacenti allineati	Punti Vittoria
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Parchi

I Palazzi degli Uffici adiacenti ora vengono conteggiati quando si calcolano i PV

Numero di Condomini / Palazzi degli Uffici adiacenti	Punti Vittoria
1	2
2	4
3	7
4	11

Negozi

Ora possono essere occupati anche da 5 Clienti

Numero di Clienti	Punti Vittoria
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Servizi Pubblici

Ora possono essere collocati anche in 5 Quartieri diversi

Numero di Quartieri con almeno 1 Servizio Pubblico	Punti Vittoria
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Riconoscimenti

Autore: François Gandon

Illustrazioni: Sabrina Miramon

Design grafico: Cyrille Daujean

Sviluppo e produzione: Adrien Martinot

L'autore desidera ringraziare David Martinez del negozio La Carte Chance di Parigi, per essere stato il principale playtester di numerosi giochi, fornendo consigli utili e preziosi. L'autore ringrazia anche coloro che hanno giocato il prototipo e aiutato nella realizzazione del gioco: la moglie Valérie e la figlia Juliette, i cari amici Mathieu, Patricia, Jean-Marie, Virginie, Frédéric, Geneviève e Anne-Laure e i loro figli: Gaspard, Fanny, Mathilde e Elsa. Un enorme ringraziamento va anche alla giuria del 33° International Game Designers Contest di Boulogne Billancourt per avere assegnato il premio a questo gioco, aprendo la via alla sua pubblicazione.

Days of Wonder Online

Register your board game



Siete invitati a unirvi alla nostra comunità online di giocatori su Days of Wonder Online, dove sono disponibili numerose versioni online dei nostri giochi. Potete usare il vostro codice di accesso a Days of Wonder Online semplicemente aggiungendolo al vostro account di Days of Wonder Online già esistente o creando un nuovo account su: www.daysof wonder.com/Quadropolis e cliccando sul pulsante **New Player Signup** sulla home page. Poi basterà seguire le istruzioni. Potete scoprire di più sugli altri giochi Days of Wonder visitando il nostro sito:

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.