

François Gandon

QUADROPOLIS™

In Quadropolis kruipt de spelers in de huid van architecten die verantwoordelijk zijn voor de bouw van een metropool. Om hun stad uit te bouwen, krijgen ze verschillende jaren de tijd: dit wordt voorgesteld door 4 (of 5) speelrondes. Om de beurt kiezen ze in spelersvolgorde gebouwen op een gezamenlijke werf. Maar opgelet: bij het plaatsen van hun bouwwerk moeten ze rekening houden met de stedenbouwkundige voorschriften! Willen ze veel overwinningpunten scoren, dan zullen ze dus hun bouwplannen moeten optimaliseren.



Spelmateriaal

■ 1 Bord met de Centrale Bouwwerf



■ 4 dubbelzijdige spelerborden die de stad van elke speler voorstellen, opgedeeld in districten



■ 142 Gebouwentegels



Gebouwen

■ 20 Architecten



■ Gekleurde tegels voor het Klassieke Spel

■ Grijs tegels voor de Expert-variant

■ 1 Bouwmeester



■ 1 Burgemeester



■ 65 Inwoners (Blaue Meebles)



■ 50 Energie-eenheden



■ 1 Scoreblok

■ 4 Overzichtskaarten

■ De spelregels

■ 1 Stoffen zak



Classic / Expert

Quadropolis telt twee spelvarianten.

We raden aan om voor de eerste paar spelletjes het Klassieke Spel (**Classic**) te kiezen, om de spelmechanismen en de mogelijke strategieën onder de knie te krijgen. Eens je daarmee vertrouwd bent, kun je de Expert-variant spelen (**Expert**), die nieuwe gebouwen introduceert en nieuwe regels toevoegt om het spel uitdagender te maken.

Vind meer informatie op p.7.



Leg de Bouwwerf **1** sul tavolo. in het midden van de tafel.
Leg de Inwoners **2** en de Energie-eenheden naast de Bouwwerf.

Geef elke speler 1 Spelerbord, 1 Overzichtskaart **3** en de 4 Architecten in zijn kleur, die genummerd zijn van #1 tot #4. **4**

Laat de Gebouwen met op de achterzijde de markering 'Expert' in de doos: deze worden enkel bij de Expert-variant gebruikt.

Sorteer de andere gebouwen volgens het cijfer op de achterzijde (#1 tot #4).

Stop alle Gebouwen met #1 in de zak **5**. Trek ze willekeurig, en leg ze gedekt op de Bouwwerf.

Als alle Gebouwen er liggen, worden ze omgedraaid:

■ In een spel voor 4 spelers worden alle Gebouwen omgedraaid.

■ In een spel voor 3 spelers worden de Gebouwen met het cijfer 4 niet omgedraaid.

■ In een spel voor 2 spelers worden de Gebouwen met de cijfers 4 en 3•4 niet omgedraaid.

Leg de Bouwmeester naast het bord zodat elke speler erbij kan. **6**

Kies willekeurig de startspeler en geef hem de Burgemeesterpion. **7**



De spelvoorbereiding voor de Expert-variant vind je op p.7.

Doel van het spel

Het doel van het spel is om de meeste Overwinningpunten te scoren (OP's). Het aantal punten dat je scoort, is afhankelijk van de gebouwen die je in je stad plaatst, maar ook van hun respectievelijke locaties. Elk gebouw scoort punten volgens een ander patroon.

Een spelbeurt

Quadropolis verloopt over 4 rondes. Elke ronde telt 4 beurten. Elke beurt voeren de spelers de volgende acties uit, te beginnen met de startspeler en vervolgens in wijzerzin.

- 1° Neem een Gebouw van de Bouwwerf,
- 2° Beweeg de Bouwmeester,
- 3° Plaats het Gebouw in je stad,
- 4° Inkomsten van het Gebouw (indien van toepassing).

Een beurt is voorbij als alle spelers één Architect hebben gespeeld.

Hierna begint de nieuwe beurt weer met de startspeler, en vervolgens in wijzerzin. Als alle spelers 4 beurten hebben gespeeld, is de ronde voorbij. Nu zouden alle Architecten naast de Bouwwerf moeten liggen.

Als de ronde voorbij is, nemen alle spelers hun Architecten terug en plaatsen ze deze naast hun stad.

Neem de overgebleven Gebouwen op de Bouwwerf weg en stop ze weer in de doos. Plaats de Bouwmeester terug naast de Bouwwerf.

1 Neem een Gebouw van de Bouwwerf

Kies een rij of kolom van de Bouwwerf en plaats er een Architect voor. Opgelet:

- Je mag een Architect niet bovenop een andere Architect plaatsen;
- Je Architect mag niet naar de Bouwmeester wijzen.

Het nummer op je Architect bepaalt welk Gebouw je mag nemen en in je stad plaatsen. Leg je bijvoorbeeld je Architect met het cijfer 3 bij de vierde rij, dan neem je het derde Gebouw in die rij.

3 Plaats het Gebouw in je stad

Kies een vierkant in je stad en plaats er je Gebouw op:

- ofwel een leeg vak in de rij waarvan het cijfer overeenstemt met dat van je gespeelde Architect;
- ofwel een leeg vak in de kolom waarvan het cijfer overeenstemt met dat van je gespeelde Architect.



De locaties met een X mogen niet door andere Architecten worden ingenomen, totdat de Bouwmeester opnieuw is verplaatst.



De Groene speler moet nu zijn Openbaar Gebouw plaatsen in een kolom of een rij die overeenstemt met de waarde van de Architect die hij speelde om het Gebouw te nemen.

Sommige Gebouwen (zoals Flatgebouwen) mogen worden gestapeld. In dat geval is elk bestaand gebouw van dat type ook een toegestane locatie om op te bouwen, op voorwaarde dat het cijfer van de etage die je wil bouwen overeenstemt met het cijfer op je zonet gespeelde Architect.

Etages

4^{de}
3^{de}
2^{de}
1^{ste}



Opmerking: Naarmate het spel vordert, kan het gebeuren dat je Architect je enkel toegang kan verlenen tot een leeg vierkant, of tot Gebouwen die je niet aan je stad wil toevoegen. Je bent toch verplicht om er een te plaatsen. Wie weet kun je daardoor met behulp van de Bouwmeester alsnog een tegenstander dwarsbomen.

2 Verplaats de Bouwmeester

Zodra je een Gebouw van de Bouwwerf neemt, moet je de Bouwmeester verplaatsen naar het vak waarop dat Gebouw lag.



Nadat hij zijn beurt heeft genomen, verplaatst de Groene speler de Bouwmeester naar het lege vak dat nu is vrijgekomen.

Opmerking: Aan het begin van het spel kun je een speler aanwijzen die de Bouwmeester na de beurt van elke speler moet verplaatsen. Hierdoor vermijd je het risico dat je deze belangrijke stap vergeet.



Blauwe #3 Architect bouwt een Flatgebouw

De Blauwe speler gebruikt zijn Architect met het cijfer 3 om de 3de etage van zijn Flatgebouw te bouwen, zelfs al ligt het niet in lijn of kolom 3.

Als er geen vierkant in je stad in aanmerking komt, of je Architect je enkel een Gebouw kan laten nemen dat je niet wil in je stad, kun je het Gebouw dat je koos gewoon afleggen. In dat geval sla je de volgende fase "Inkomsten van het Gebouw" over: je krijgt geen Inkomsten als je een Gebouw aflegt.

4 Inkomsten van het Gebouw

Neem het aantal Inwoners of Energie-eenheden dat links bovenaan op het Gebouw is afgebeeld en plaats de Inkomsten naast je stad. Je moet ze gebruiken om je Gebouwen te activeren en punten te scoren aan het einde van het spel.



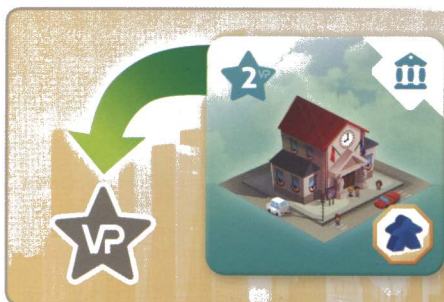
De Rode speler plaatst deze Haven in zijn stad en ontvangt onmiddellijk 1 Inwoner en 1 Energie-eenheid.



Dit Flatgebouw met 3 etages vereist voor zijn activatie slechts 1 Energie-eenheid.

OP

Op sommige Gebouwen staan OP's afgebeeld in plaats van Inkomsten. Deze OP's worden niet onmiddellijk gescoord. Ze worden op het einde van het spel toegevoegd aan de score van de speler, indien het Gebouw geactiveerd is.



2 OP worden op het einde van het spel toegevoegd aan de score van de speler, indien dit Gebouw geactiveerd is.

Burgemeesterpion

Elke ronde is er één Flatgebouw beschikbaar waarop de Burgemeesterpion staat afgebeeld. Hiermee word je de startspeler in de volgende ronde. Nadat je dit Gebouw bouwt, neem je onmiddellijk de Burgemeesterpion en plaats je die voor je neer.



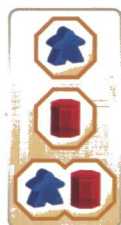
Door dit Gebouw in je stad te plaatsen, word je in de volgende ronde de startspeler.

Een Gebouw activeren

In de meeste gevallen moet je om OP's te kunnen scoren Gebouwen met behulp van Inkomsten activeren. In dat geval staat er een klein pictogram rechts onderaan het Gebouw. Om een gebouw te activeren, plaats je er de benodigde Inkomsten op.

De hoeveelheid Inkomsten die nodig is om een Gebouw te activeren, staat los van zijn hoogte: ongeacht het aantal etages zal het Gebouw altijd de hoeveelheid nodig hebben die op de bovenste etage is afgebeeld.

Opmerking: Spelers mogen op elk moment tijdens het spel hun Inkomsten naar believen herverdelen over hun Gebouwen (Inwoners en Energie-eenheden). Aan het einde van het spel moeten ze beslissen hoe ze de Inkomsten een laatste keer willen verdelen, om zo hun OP's te optimaliseren voordat er wordt gescoord.



Einde van een ronde

Aan het einde van de ronde wordt de volgende ronde voorbereid volgens de principes van de spelvoorbereiding.

Onthoud: Om er OP's mee te kunnen scoren, moet een Gebouw geactiveerd zijn.

Stop alle Gebouwen met het cijfer 2 in de zak, trek ze willekeurig en plaats ze gedekt op de Bouwwerf voordat je begint met ronde 2 (zie Spelvoorbereiding op p.2.). Draai dan de Gebouwen om en hou daarbij rekening met de uitzonderingen voor 2 of 3 spelers, zoals in ronde 1.

Doe hetzelfde voor de Gebouwen met het cijfer 3 in de derde ronde, en voor de Gebouwen met het cijfer 4 in de vierde ronde.

Einde van het spel

Het spel is voorbij na vier speelrondes. Alle spelers krijgen nu de mogelijkheid om de Inkomsten op hun Gebouwen nog een laatste keer te herverdelen. Daarna worden er OP's gescoord.

De spelers gebruiken het Scoreblok om de Overwinningspunten op te noteren van elke categorie van Gebouwen in hun stad (zie 'De Gebouwen van Quadropolis' voor een gedetailleerde omschrijving van het scoren van de Gebouwen. OP's voor elk Gebouw vind je ook terug op de Overzichtskaarten).



Onthoud

Om er OP's mee te kunnen scoren, moet een Gebouw geactiveerd zijn.

Gebouwen die niet geactiveerd zijn aan het einde van het spel worden van de stad van de speler verwijderd voordat de OP's worden geteld.

Daarnaast geldt:

- **elke Inwoner** die niet werd gebruikt voor de activatie van een Gebouw of als klant in een Winkel geldt als strafpunt en is -1 OP waard.
- **elke Energie-eenheid** die niet werd gebruikt voor de activatie van een Gebouw wordt beschouwd als vervuiling, en is ook -1 OP waard. Je mag per Park in je stad 1 Energie-eenheid wegnemen om deze strafpunten te vermijden (zie Parken).

De speler met de meeste Overwinningspunten wint het spel.

Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste Inwoners. Is er nog steeds een gelijkspel, dan wint de speler met de minste lege plaatsen in zijn stad.

De Gebouwen van Quadropolis

Er zijn 6 types van Gebouwen in het Klassieke Spel van Quadropolis.

- Elk type van Gebouw scoort op een andere manier punten. Soms hangt de score af van de locatie van het Gebouw, van hoe vaak het in de stad voorkomt, of van welke andere specifieke Gebouwen ernaast zijn gebouwd.
- Hoe elk type van Gebouw precies punten scoort, vind je ook terug op de Overzichtskaarten.

Onthoud: om er OP's voor te kunnen scoren, moet een Gebouw geactiveerd zijn aan het einde van het spel. Het type van Inkomsten dat nodig is om een Gebouw te activeren, staat rechts onderaan op het gebouw met een klein pictogram afgebeeld. Dit Openbaar Gebouw vereist 1 Inwoner om er OP's voor te kunnen scoren.



Flatgebouwen

Scoren OP's afhankelijk van hun hoogte (aantal etages).



- ◆ Je krijgt er 1, 2 of 3 Inwoners voor.
- ◆ De activatie van een Flatgebouw kost 1 Energie-eenheid.
- ◆ Je kunt ze stapelen tot maximum 4 etages: met uitzondering van de 1ste etage mag je etages bouwen met een Architect die hetzelfde cijfer heeft.

In elke ronde (behalve de laatste) is er één Flatgebouw dat zowel een Inwoner-symbool als een Burgemeester-symbool toont. De speler die deze tegel in zijn stad plaatst, wordt in de volgende ronde de nieuwe start-speler.

Score

Elk **geactiveerd** Flatgebouw scoort als volgt OP's, afhankelijk van zijn aantal etages.

# Etages	Overwinningpunten
1	1
2	3
3	6
4	10

Winkels

Scoren OP's afhankelijk van het aantal Inwoners dat ze aantrekken.



- ◆ De activatie van een Winkel kost 1 Energie-eenheid.
- ◆ Een Winkel kan maximum 4 Klanten aantrekken.
- ◆ Je kunt ze niet stapelen..

Inwoners van de stad van een speler kunnen op elk moment tijdens het spel van één Gebouw naar een ander worden verplaatst. Dit geldt ook voor de klanten van de Winkels. Vlak voor de puntenverdeling aan het einde van het spel mag je de Inwoners nog een laatste keer verplaatsen.

Score

Elke **geactiveerd** Winkel scoort OP's afhankelijk van het aantal Klanten (Inwoners die erop staan).

# Inwoners	Overwinningpunten
1	1
2	2
3	4
4	7

Openbare Gebouwen

Scoren OP's afhankelijk van hoe ze zijn verdeeld over de stadsdistricten.



- ◆ Leveren 0, 1 of 2 extra OP's op aan het einde van het spel.
- ◆ De activatie van een Openbaar Gebouw kost 1 Inwoner.
- ◆ Je kunt ze niet stapelen.

Vergeet bij het scoren van een Openbaar Gebouw de OP's niet die op je tegel staan!

Score

Geactiveerde Openbare Gebouwen scoren OP's afhankelijk van het aantal verschillende Districten waarin je ze hebt gebouwd.

# Districten met ten minste 1 Openbaar Gebouw	Overwinningpunten
1	2
2	5
3	9
4	14

Parken

Scoren OP's als er Flatgebouwen naast liggen.



x15

- ◆ Je hoeft ze niet te activeren.
- ◆ Je kunt ze niet stapelen.
- ◆ Parken absorberen vervuiling. Voordat je punten scoort aan het einde van het spel, mag je 1 overtollige Energie-eenheid in elk Park plaatsen om strafpunten te vermijden (zie Einde van het Spel).

Fabrieken

Scoren punten voor aangrenzende Winkels en Havens.



x19

- ◆ Je krijgt er 1, 2 of 3 Energie-eenheden voor.
- ◆ De activatie van een Fabriek kost 1 Inwoner.
- ◆ Je kunt ze niet stapelen.

Havens

Scoren OP's als je ze in één rij of één kolom plaatst.



x21

- ◆ Vier verschillende varianten, met een combinatie van Inwoners, Energie-eenheden en extra OP's die je aan het einde van het spel scoort.
- ◆ De activatie van een Haven kost 1 Inwoner.
- ◆ Je kunt ze niet stapelen.

Vergeet bij het scoren van een Haven de OP's niet die op je tegel staan!

Score

Elk Park scoort OP's afhankelijk van het aantal Flatgebouwen dat er rechtstreeks aan grenst, ongeacht hun hoogte. Met andere woorden, een Flatgebouw met meerdere etages telt nog steeds als één Flatgebouw.

# Aangrenzende Flatgebouwen	Overwinningpunten
1	2
2	4
3	7
4	11

Score

Elke **geactiveerde** Fabriek scoort 2 OP's voor elke aangrenzende Winkel en 3 OP's voor elke aangrenzende Haven.

# Type Gebouw	Overwinningpunten
Winkel	2
Haven	3



Vind score voorbeelden op:
www.daysofwonder.com/quadropolis

Score

Geactiveerde Havens scoren OP's als ze naast elkaar in een rij of kolom liggen, afhankelijk van de lengte van die rij of kolom. Het aantal rijen of kolommen dat je hebt gebouwd, maakt niet uit: je scoort enkel je beste rij en je beste kolom.

# Uitgelijnde Havens	Overwinningpunten
1	0
2	3
3	7
4	12

Tips

- ◆ Zorg ervoor dat je vertrouwd bent met de verschillende manieren waarop de gebouwen OP's opleveren, voordat je begint te spelen. Gebruik hiervoor je Overzichtskaart.
- ◆ Probeer een basisstrategie te bedenken. Wil je een industriestad, met Havens en Fabrieken? Dan zul je Winkels moeten bouwen om de winst van je Fabrieken te verhogen en Parken om vervuiling tegen te gaan. Kies je voor een residentiële stad, dan moet je Flatgebouwen, Openbare Gebouwen en Winkels bouwen om de Inwoners van je Flatgebouwen aan te trekken.

- ◆ Plan vooruit. Hou wat plaats vrij in je stad en vul gedurende de eerste rondes niet meteen dezelfde rijen of kolommen (bijvoorbeeld rij 1 en kolom 1). Anders blokkeer je jezelf in de volgende rondes.
- ◆ Probeer aan het begin van elke ronde te kijken welke Gebouwen op de Bouwwerf voor jou interessant kunnen zijn, en hoe je ze met je Architecten binnen kunt halen.
- ◆ Zorg ervoor dat je voldoende Inkomsten hebt om je Gebouwen mee te activeren. Gebouwen die niet geactiveerd zijn, leveren geen punten op!
- ◆ Wees opportunistisch: aarzel niet om een tegenstander dwars te zitten als je ziet dat je hem kunt tegenhouden om op de Bouwwerf een specifiek Gebouw te nemen.

De Expert Variant

Na een paar spelletjes vind je in de Expert-variant misschien wel een nieuwe uitdaging. Deze variant is voor spelers die al vertrouwd zijn met het Klassieke Spel en een nieuwe twist aan het spel willen geven.

Het spel duurt langer, aangezien je **5 rondes** speelt in plaats van 4.

De paragrafen hieronder beschrijven hoe de spelvoorbereiding en het spelverloop veranderen.

Nieuwe Spelvoorbereiding

Volg de klassieke spelvoorbereiding, met de volgende uitsonderingen:

Bord

De stad is opgedeeld in 5 Districten, elk met een andere achtergrond. Elk District heeft een cijfer en is opgedeeld in 4 vierkanten, die ook elk een cijfer hebben.



Bij het kiezen van een Gebouw voor je stad, mag je het plaatsen:

- op een leeg vak waarvan het nummer overeenstemt met het nummer van je gespeelde Architect, of;
- op een leeg vak in het District waarvan het nummer overeenstemt met je gespeelde Architect.

Architecten

De spelers gebruiken een algemene voorraad van Architecten. Draai de Architecten naar hun grijze kant. Voeg de Architecten met het cijfer 5 toe aan het spel en plaats ze naast de Bouwwerf.



Er is voor elke speler één architect van elke waarde (in een spel met 2 spelers zijn er bijvoorbeeld twee Architecten met het cijfer 1, twee Architecten met het cijfer 2, enzovoort). Stop alle overgebleven Architecten terug in de doos.

Architecten behoren niet toe aan de spelers zelf. Als je aan de beurt bent, neem je één Architect uit de voorraad. Als je tegenstanders ze laten liggen, mag je in dezelfde ronde dus verschillende Architecten met hetzelfde cijfer nemen.

Belangrijk: Net zoals in het Klassieke Spel zijn er 4 beurten per ronde. Dat betekent dat niet alle Architecten zullen worden gebruikt. Aan het einde van de ronde zullen er nog net zoveel Architecten zijn als het aantal spelers.

Aan het begin van elke volgende ronde worden alle Architecten weer in de voorraad naast de Bouwwerf gelegd.

Gebouwen

We gebruiken twee nieuwe types van Gebouwen. Vervang de Gebouwen met een "Classic" achtergrond door de Gebouwen met een "Expert" achtergrond.

Expert Gebouwen

Kantoorgebouwen

Kantoorgebouwen scoren OP's afhankelijk van hun hoogte en respectievelijke positie.



x17

- ◆ De activatie van een Kantoorgebouw kost 1 Inwoner en 1 Energie-eenheid.
- ◆ Je kunt ze stapelen tot een hoogte van maximum 5 etages: met uitzondering van de 1ste etage mag je etages bouwen met een Architect die hetzelfde cijfer heeft. Diagonaal aangrenzende tegels worden NIET als aangrenzend beschouwd.

Score

Om de score van je Kantoorgebouwen te berekenen, tel je hoeveel er naast elkaar liggen. Daarna bekijk je de rijen op je Overzichtskaart om te achterhalen hoeveel OP's je scoort per Kantoorgebouw, afhankelijk van het aantal etages.

	1 Etage	2 Etages	3 Etages	4 Etages	5 Etages
1 Kantoorgebouw	0	1	3	6	10
2 Aangrenzende Kantoorgebouwen	1	3	6	10	15
3 Aangrenzende Kantoorgebouwen	2	5	9	14	20
4 Aangrenzende Kantoorgebouwen	3	7	12	18	25
5 Aangrenzende Kantoorgebouwen	4	9	15	22	30



Marie heeft drie aangrenzende Kantoorgebouwen.

Om haar score te berekenen, bekijkt ze de derde rij van de tabel. Twee van haar Kantoorgebouwen tellen 2 etages en scoren elk 5 OP's. Het derde Kantoorgebouw telt 4 etages en scoort 14 OP's.

De totale score voor de Kantoorgebouwen van Marie is 24 OP's (5+5+14).

Monumenten

Monumenten scoren OP's afhankelijk van welke Gebouwen ernaast liggen.



- ♦ Er zijn net zoveel Monumenten in het spel als er spelers zijn.
- ♦ Er is één Monument per ronde, behalve in de 1ste ronde. Bij een spel met 2 spelers zijn er geen Monumenten in rondes 1, 4 en 5. Bij een spel met 3 spelers zijn er geen monumenten in rondes 1 en 5.
- ♦ Ze moeten niet geactiveerd zijn om OP's te scoren.
- ♦ Je kunt ze niet stapelen.

Score

Elk Monument scoort OP's afhankelijk van de types van Gebouwen die ernaast liggen.

Gebouwen	Overwinningpunten
Fabriek / Haven	-5
Flatgebouw	
Kantoorgebouw	0
Ander Monument	
Openbaar Gebouw	2
Winkel	3
Park	5

Alternatieve Scores

Gebouwen scoren op dezelfde manier als in het Klassieke Spel, maar aangezien het bord groter is en er 5 Architecten zijn, scoren **Flatgebouwen**, **Openbare Gebouwen** en **Havens** meer OP's dan in het Klassieke Spel. **Parken** en **Fabrieken** werken ook op een andere manier samen met de nieuwe **Kantoorgebouwen**.

Flatgebouwen

Nu kan je tot 5 verdiepingen stapelen

# Etages	Overwinningpunten
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Winkels

(Aangrenzende Kantoorgebouwen tellen nu ook mee voor de eindscore)

# Type Gebouw	Overwinningpunten
Winkel	2
Haven	3
Kantoorgebouw	4

Havens

(Kunnen nu met 5 naast elkaar liggen)

# Uitgelijnde Havens	Overwinningpunten
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Parken

(Aangrenzende Kantoorgebouwen tellen nu ook mee voor de eindscore)

# Aangrenzende Flatgebouwen en Kantoorgebouwen	Overwinningpunten
1	2
2	4
3	7
4	11

Winkels

(Mogen nu 5 Klanten hebben)

# Inwoners	Overwinningpunten
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Openbare Gebouwen

(Kunnen nu punten opleveren in 5 Districten)

# Districten met ten minste 1 Openbaar Gebouw	Overwinningpunten
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Credits

Spelontwerp: François Gandon

Illustraties: Sabrina Miramon

Grafisch Ontwerp: Cyrille Daujean

Ontwikkeling en Productie:
Adrien Martinot

De auteur wil graag David Martinez bedanken, van de spellenwinkel La Carte Chance in Parijs. Hij is de belangrijkste tester van vele spelen en verleent altijd grondig en betrouwbaar advies. Veel dank gaat ook uit naar iedereen die het prototype speelde en geholpen heeft om er een spel van te maken: mijn vrouw Valérie en mijn dochter Juliette, mijn goede vrienden Mathieu, Patricia, Jean-Marie, Virginie, Frédéric, Geneviève en Anne-Laure en hun toegewijde kinderen: Gaspard, Fanny, Mathilde en Elsa. Hartelijk dank ook aan de jury van de 33^{ste} International Game Designers Contest van Boulogne Billancourt voor de prijs die jullie gaven aan Quadropolis. Dit maakte de publicatie van het spel mogelijk.

Days of Wonder Online

Registreer je bordspel

Please find this code on the other booklet.



We nodigen je uit om onze online gemeenschap van spelers te vervoegen bij Days of Wonder Online, waar we een aantal online versies van onze spellen aanbieden. Om je nummer van Days of Wonder Online te gebruiken, voeg je het toe aan je reeds bestaande account bij Days of Wonder, of registreer je je via: www.daysofwonder.com/Quadropolis door te klikken op de knop **New Player** op de hoofdpagina.

Daarna volg je gewoon de instructies. Om meer te weten te komen over de andere spellen van Days of Wonder, kun je terecht op:

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.

François Gandon

QUADROPOLIS™

Dans Quadropolis, vous incarnez le maire d'une ville moderne en plein développement. À l'aide de vos architectes, vous allez faire construire différents bâtiments dans votre ville pour répondre aux besoins de vos citoyens et surpasser vos adversaires. Chaque bâtiment vous permet de marquer des points de victoire, et nombre d'entre eux peuvent être combinés pour être encore plus efficaces. Serez-vous capable de relever le défi et d'inscrire votre nom dans l'histoire de la ville ?



Matériel

- 1 chantier (de 25 cases)



- 4 tableaux individuels représentant la ville de chaque joueur et ses quartiers



- 142 tuiles Bâtiment



- 20 architectes



Côté couleur pour le mode Classic



Côté grisé pour le mode Expert

- 1 urbaniste



- 1 maire (marqueur de 1^{er} joueur)



- 65 habitants (meeples bleus)



- 50 barils d'énergie (barils rouges)



- 1 bloc de score
- 4 aides de jeu
- 1 livret de règles
- 1 sac en tissu



Classic / Expert

Il existe deux modes de jeu pour Quadropolis.

Nous vous recommandons de disputer vos premières parties en mode Classic afin de vous familiariser avec la mécanique du jeu et explorer les différentes stratégies possibles. Une fois que vous vous sentirez prêt, vous pourrez relever les nouveaux défis du mode Expert qui modifie certaines règles et propose de nouveaux bâtiments.

Voyez p.7 pour plus d'informations.



Mise en place du jeu

Placez le chantier **1** au centre de la table.

Placez les habitants et les barils d'énergie **2** à proximité du chantier.

Chaque joueur reçoit un tableau individuel, une aide de jeu **3** et les 4 architectes correspondant à sa couleur (numérotés de 1 à 4). **4**

Expert Mettez de côté les tuiles Bâtiment marquées "Expert" au dos : elles ne sont pas utilisées en mode Classic.

Classez les tuiles restantes en quatre catégories selon le numéro indiqué au dos (de 1 à 4).

Mettez toutes les tuiles portant le numéro 1 dans le sac **5**, puis placez-les au hasard face cachée sur le chantier.

Retournez ensuite les tuiles face visible :

■ À 4 joueurs, retournez toutes les tuiles.

■ À 3 joueurs, ne retournez pas les tuiles marquées "4".

■ À 2 joueurs, ne retournez ni les tuiles marquées "4", ni celles marquées "3-4".

Placez l'urbaniste à proximité du chantier. **6**

Désignez le premier joueur selon la méthode de votre choix et donnez-lui le pion du maire. **7**



Pour la mise en place en mode Expert, voyez p.7.

But du jeu

Le but du jeu est de marquer le plus de points de victoire. Vous marquez des points en fonction des bâtiments que vous placez dans votre ville et de leur agencement.

Tour de jeu

Une partie de **Quadropolis** se joue en 4 manches. Il y a 4 tours par manche.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le premier joueur. Lors de son tour, chaque joueur effectue successivement les 4 actions suivantes :

- 1° Prendre un bâtiment sur le chantier (avec un architecte)
- 2° Déplacer l'urbaniste
- 3° Placer le bâtiment dans sa ville
- 4° Recevoir les ressources du bâtiment (s'il en rapporte)

Lorsque tous les joueurs ont fini ces actions, le tour est terminé.

Un nouveau tour s'engage alors à partir du premier joueur.

Lorsque tous les joueurs ont effectué 4 tours, la manche est

terminée. À ce stade, tous les architectes ont normalement été placés autour du chantier.

Lorsque la manche est terminée, les joueurs récupèrent leurs architectes et les replacent à côté de leur ville.

Les bâtiments qui n'ont pas été pris sont retirés du chantier et replacés dans la boîte. L'urbaniste est remis à proximité du chantier.

1 Prendre un bâtiment sur le chantier

Choisissez une ligne ou une colonne du chantier, puis placez un architecte en regard de celle-ci, en respectant les contraintes suivantes :

- Vous ne pouvez pas placer un architecte sur un autre architecte ;
- Votre architecte ne doit pas pointer vers l'urbaniste.

Le numéro de votre architecte indique à quelle distance se trouve le bâtiment que vous allez prendre. Par exemple, si vous placez votre architecte n°3 au bout de la 4^e ligne du chantier, vous prenez le bâtiment qui se trouve sur la 3^e case de cette ligne.



C'est au tour du joueur vert. Les emplacements marqués d'une croix ne sont pas accessibles à cause des autres architectes et de l'urbaniste.



Le joueur vert place son architecte n°2 au bout de la 3^e ligne. Il prend donc le bâtiment qui se trouve sur la 2^e case de cette ligne. Ici, il s'agit d'un service public.

Note : il peut arriver qu'un architecte ne vous donne accès qu'à des emplacements vides ou à des bâtiments qui ne vous intéressent pas. Dans ce cas, vous devez tout de même jouer un architecte à votre tour, et déplacer l'urbaniste en fonction (voir ci-dessous).

2 Déplacer l'urbaniste

Dès que vous avez pris un bâtiment sur le chantier, placez l'urbaniste sur l'emplacement laissé vacant. Si l'architecte que vous avez joué donne accès à un emplacement vide, vous devez tout de même déplacer l'urbaniste sur cet emplacement.



Le joueur vert déplace l'urbaniste à l'endroit où il vient de prendre son bâtiment.

Note : il est facile d'oublier cette étape, pourtant très importante; aussi nous vous conseillons de désigner un joueur au début de la partie dont la mission sera de déplacer l'urbaniste.

3 Placer le bâtiment dans sa ville

- Vous pouvez placer le bâtiment que vous avez pris :
- soit sur une case vide dans la ligne correspondant au numéro de l'architecte que vous avez joué ;
 - soit sur une case vide dans la colonne correspondant au numéro de l'architecte que vous avez joué.



Puisque le joueur vert a utilisé son architecte n°2, il peut placer le bâtiment dans toute case de la ligne ou de la colonne n°2 de sa ville.

Certains bâtiments (comme les habitations) peuvent être empilés pour former des immeubles. Dans ce cas, tout bâtiment de ce type est considéré comme une case éligible :

- si la ligne ou colonne où il se trouve correspond au numéro de l'architecte qui a été joué ;
- ou si l'étage que vous construisez correspond au numéro de l'architecte qui a été joué.

Étages




Le joueur bleu a pris une habitation avec son architecte n°3. Il peut :

- la placer sur une case de la ligne ou colonne n°3 ;
- OU**
- construire le 3^e étage de l'habitation de deux étages, même si celle-ci n'est pas dans la ligne ou colonne n°3.

S'il n'y a aucune case éligible dans votre ville, ou si l'architecte que vous jouez vous donne accès à un bâtiment qui ne vous intéresse pas, défaussez simplement ce bâtiment. Dans ce cas, ignorez l'étape suivante "Recevoir les ressources" : un bâtiment défaussé ne rapporte rien.

4 Recevoir les ressources du bâtiment

La plupart des bâtiments rapportent des ressources, indiquées dans le coin supérieur gauche de la tuile. Lorsque vous placez ces bâtiments, prenez le nombre de ressources indiqué (habitants et/ou barils d'énergie) et placez-les à proximité de votre ville. Vous en aurez besoin pour activer vos bâtiments et marquer des points à la fin de la partie.



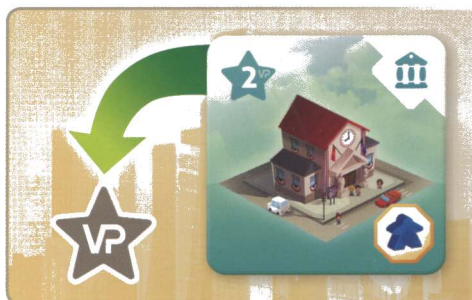
Le joueur rouge place un port dans sa ville et reçoit aussitôt un habitant et un baril d'énergie.



Cet immeuble d'habitations de 3 étages ne demande qu'un seul baril d'énergie pour être activé.

Points de victoire

Certains bâtiments rapportent des points : ceux-ci ne sont pas accordés immédiatement, mais seront ajoutés à votre score à la fin de la partie si le bâtiment est activé.



Ce service public rapporte 2 points supplémentaires s'il est activé à la fin de la partie.

Premier joueur

Certaines tuiles habitation (une par manche, sauf la dernière) sont marquées du symbole du maire dans leur coin inférieur gauche. Lorsque vous placez une telle habitation dans votre ville, prenez immédiatement le pion du maire : vous serez le premier joueur de la manche suivante. Si personne ne prend la tuile pendant une manche, le premier joueur ne change pas.



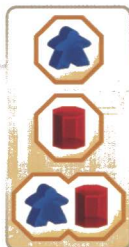
Cette habitation vous permet de devenir premier joueur à la manche suivante.

Activer un bâtiment

La plupart des bâtiments nécessitent des ressources pour être activés et marquer des points. Un bâtiment qui requiert une activation se reconnaît à l'icône octogonale qui se trouve dans son coin inférieur droit. Pour activer un bâtiment, il vous suffit de placer les ressources requises sur cette icône.

Le nombre de ressources requises pour activer un bâtiment est indépendant de sa hauteur. Un immeuble de plusieurs étages ne requiert que les ressources indiquées sur le dernier étage.

Note importante : vous êtes libre de réassigner vos ressources d'un bâtiment à l'autre pendant toute la partie (habitants / barils d'énergie). Ce n'est qu'à la fin de la partie que vous devez décider de la répartition définitive de vos ressources.



Fin de la manche

Une fois la première manche terminée, retirez du chantier les bâtiments restants, puis mettez toutes les tuiles portant le numéro 2 dans le sac. Placez-les au hasard **face cachée** sur le chantier avant de commencer la 2^e manche (voir *Mise en place du jeu* p.2). Retournez-les ensuite face visible en appliquant les mêmes restrictions que précédemment pour les parties à 2 ou 3 joueurs.

Le joueur qui a le pion du maire commence la 2^e manche.

Procédez de la même façon avec les bâtiments portant le numéro 3 pour la 3^e manche, et les bâtiments portant le n°4 pour la 4^e manche.

Fin du jeu

La partie s'arrête à l'issue de la 4^e manche. Vous pouvez encore réassigner les différentes ressources sur vos bâtiments à ce moment-là, avant de procéder au décompte des points.

Utilisez le bloc de scores pour noter les points dans chaque catégorie de bâtiments (voir *Les bâtiments de Quadropolis* p.5 pour une explication détaillée ; les aides de jeu vous indiquent aussi comment les bâtiments marquent des points).



Important

Pour marquer des points, un bâtiment doit être activé.
Tout bâtiment non activé à la fin de la partie est retiré de la ville du joueur avant le décompte des points.

De plus :

■ **Chaque habitant** non placé dans la ville (ni pour activer un bâtiment, ni dans un commerce) pénalise le joueur et inflige un malus d'1 point.

■ **Chaque baril d'énergie** non placé est considéré comme de la pollution et inflige un malus d'1 point. Les parcs peuvent cependant absorber la pollution pour limiter ce malus en absorbant 1 baril d'énergie chacun (voir *Parcs* p.6).

Le joueur qui a le plus de points de victoire remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'habitants placés dans sa ville remporte l'égalité. Si cela ne suffit pas à départager les ex-æquo, c'est le joueur qui a le moins de cases vides dans sa ville qui l'emporte.



Les bâtiments de Quadropolis

Il y a 6 types de bâtiments dans le mode Classic de Quadropolis.

■ Chaque type de bâtiment a sa propre manière de marquer des points. Celle-ci dépend de plusieurs facteurs tels que le nombre de bâtiments de même type construits, leur emplacement, et les bâtiments auxquels ils sont adjacents. Des bâtiments placés à la diagonale l'un de l'autre ne sont pas considérés comme adjacents.

■ Les aides de jeu vous indiquent comment décompter les points pour chaque bâtiment.

Rappel : un bâtiment doit être activé pour marquer des points à la fin de la partie. L'icône octogonale dans le coin inférieur droit de la tuile indique quelles ressources sont nécessaires pour activer le bâtiment.



Habitations

Marquent des points en fonction de leur hauteur (nombre d'étages)



- ◆ Fournissent 1, 2 ou 3 habitants.
- ◆ Coût d'activation : 1 baril d'énergie.
- ◆ Peuvent être empilées jusqu'à 4 étages. Chaque étage au-dessus du premier peut être construit avec l'architecte du numéro correspondant à l'étage.

À chaque manche, à l'exception de la dernière, **une** des habitations (identifiée par le symbole du maire) permet au joueur qui la construit de devenir premier joueur de la manche suivante. Cette habitation fournit également un habitant.

Score

Chaque immeuble d'habitations **activé** marque des points comme suit, en fonction du nombre d'étages qui ont été construits.

Nombre d'étages	Points de victoire
1	1
2	3
3	6
4	10

Commerces

Marquent des points en fonction du nombre de clients qui s'y trouvent (nombre d'habitants placés sur la tuile)



- ◆ Coût d'activation : 1 baril d'énergie.
- ◆ Peuvent accueillir jusqu'à 4 clients (habitants).
- ◆ Ne peuvent pas être empilés.

Les habitants d'une ville peuvent être déplacés à tout moment d'un bâtiment à un autre. Cela s'applique également aux clients des commerces. Ce n'est qu'au moment du décompte final que la répartition des habitants est considérée comme définitive.

Score

Chaque commerce **activé** marque des points comme suit, en fonction du nombre de clients qui s'y trouvent (les habitants qui ont été placés dessus).

Nombre d'habitants	Points de victoire
1	1
2	2
3	4
4	7

Services publics

Marquent des points en fonction de leur répartition dans les différents quartiers



- ◆ Rapportent 0, 1 ou 2 points qui seront ajoutés au score final du joueur à la fin du jeu.
- ◆ Coût d'activation : 1 habitant.
- ◆ Ne peuvent pas être empilés.

N'oubliez pas de compter les points directement imprimés sur vos tuiles lorsque vous faites le décompte des points !

Score

Comptez le nombre de quartiers qui comportent au moins un service public **activé** et marquez les points comme suit.

Nombre de quartiers comprenant au moins un service public	Points de victoire
1	2
2	5
3	9
4	14

Parcs

Marquent des points en fonction du nombre d'habitations adjacentes



x15

- ◆ Aucun coût d'activation.
- ◆ Ne peuvent pas être empilés.
- ◆ Les parcs absorbent la pollution. À la fin de la partie, avant de faire le décompte des points, vous pouvez placer 1 baril d'énergie par parc pour éviter de subir des malus de pollution (voir *Fin de partie* p.4).

Usines

Marquent des points pour chacun des commerces et ports adjacents



x19

- ◆ Fournissent 1, 2 ou 3 barils d'énergie
- ◆ Coût d'activation : 1 habitant.
- ◆ Ne peuvent pas être empilées.

Ports

Marquent des points lorsqu'ils sont placés en ligne / colonne continue



x21

- ◆ Existents en différentes versions qui fournissent soit des habitants, soit de l'énergie, soit une combinaison des deux, soit des points qui seront ajoutés au score du joueur à la fin de la partie.
- ◆ Coût d'activation : 1 habitant.
- ◆ Ne peuvent pas être empilés.

N'oubliez pas de compter les points directement imprimés sur vos tuiles lorsque vous faites le décompte des points !

Score

Chaque parc marque des points comme suit, en fonction du nombre d'immeubles d'habitations qui lui sont adjacents, et quelle que soit leur hauteur.

Nombre d'immeubles d'habitations adjacents	Points de victoire
1	2
2	4
3	7
4	11

Score

Chaque usine **activée** marque 2 points pour chaque commerce adjacent et 3 points pour chaque port adjacent.

Type de bâtiment adjacent	Points de victoire
Commerce	2
Port	3



Découvrez des exemples de villes sur www.daysofwonder.com/quadropolis

Score

Les ports **activés** marquent des points lorsqu'ils sont placés de façon continue en ligne ou en colonne, et en fonction de la longueur de celle-ci. Au moment du décompte, seule la plus longue ligne et la plus longue colonne donnent des points de victoire.

Nombre de ports adjacents alignés	Points de victoire
1	0
2	3
3	7
4	12

Conseils

- ◆ Avant la partie, prenez le temps de bien regarder comment chaque bâtiment marque des points. Utilisez votre aide de jeu si nécessaire.
- ◆ Essayez de définir une stratégie d'ensemble : préférez-vous une approche industrielle, en construisant des ports et des usines ? Si oui, vous devrez probablement construire des commerces pour optimiser les bénéfices de vos usines et des parcs pour absorber la pollution. Si vous optez pour une approche résidentielle, vous devez construire des immeubles d'habitations, des services publics, et des commerces pour attirer les habitants de votre ville.

- ◆ Anticipez : gardez de la place dans votre ville et évitez de remplir une ligne et une colonne du même numéro dès le début (par exemple ligne 1 et colonne 1). Vous risqueriez d'être bloqué lors des tours futurs.
- ◆ Au début de chaque tour, repérez les bâtiments qui vous intéressent sur le chantier et cherchez le meilleur endroit pour placer vos architectes afin de les récupérer.
- ◆ Ne négligez pas les ressources pour activer vos bâtiments : un bâtiment non activé est complètement ignoré lors du décompte final !
- ◆ Faites preuve d'opportunisme : n'hésitez pas à bloquer un adversaire si vous voyez que votre architecte peut l'empêcher de prendre un bâtiment qui l'intéresse sur le chantier.

Mode Expert

Après quelques parties, vous voudrez peut-être découvrir de nouveaux bâtiments et de nouvelles stratégies... le mode Expert est là pour vous. Il est réservé aux joueurs qui connaissent déjà bien le mode Classic, mais qui souhaitent maintenant relever de nouveaux défis.

Une partie en mode Expert dure un peu plus longtemps : **5 manches** au lieu de 4.

Les paragraphes suivants expliquent les changements de règles apportés par le mode Expert.

Mise en place

Suivez les étapes de la mise en place décrite pour le mode Classic, avec les exceptions suivantes :

Tableau individuel

Utilisez votre tableau de joueur du côté Expert.

Votre ville se découpe en 5 quartiers de couleurs différentes. Chaque quartier est identifié par un numéro et se compose de 4 cases, chaque case étant elle aussi identifiée par un numéro.

Lorsque vous placez un bâtiment dans votre ville, vous pouvez le placer :

- soit sur une case vide dont le numéro correspond à l'architecte que vous avez joué ;
- soit sur une case vide se trouvant dans le quartier dont le numéro correspond à l'architecte que vous avez joué.

Architectes

Les joueurs utilisent une réserve d'architectes commune. On joue avec les architectes côté grisé visible : ajoutez les architectes n°5 à la réserve et placez l'ensemble à proximité du plateau de jeu.



La réserve contient autant d'architectes de chaque numéro que le nombre de joueurs (par exemple, à 2 joueurs, il y aura 2 architectes n°1, 2 architectes n°2, etc.). Les architectes inutilisés sont replacés dans la boîte.

Les architectes n'appartiennent pas à un joueur en particulier. À votre tour, vous pouvez choisir un architecte parmi ceux qui sont disponibles. Il peut donc arriver que vous jouiez plusieurs architectes de même numéro dans la même manche, si vos adversaires ne s'en servent pas.

Important : tout comme en mode Classic, il y a 4 tours par manche. Cela signifie que tous les architectes ne seront pas utilisés. À la fin de la manche, il restera dans la réserve autant d'architectes inutilisés que le nombre de joueurs.

À la fin de chaque manche, les joueurs remettent les architectes utilisés dans la réserve pour la prochaine manche.

Bâtiments

Deux nouveaux types de bâtiment font leur apparition. Remplacez les bâtiments marqués "Classic" par ceux marqués "Expert".

Bâtiments Experts

Bureaux

Marquent des points en fonction de leur hauteur (nombre d'étages) et du nombre d'immeubles de bureaux adjacents.



- ◆ Coût d'activation : 1 habitant + 1 baril d'énergie.
- ◆ Peuvent être empilés jusqu'à 5 étages. Chaque étage au-dessus du premier peut être construit avec l'architecte du numéro correspondant à l'étage.

Score

Pour calculer le score de vos bureaux, commencez par compter le nombre d'immeubles de bureaux adjacents. Référez-vous ensuite à la ligne correspondante dans votre aide de jeu (ou ci-dessous) pour savoir combien de points vous marquez pour chaque immeuble de bureaux **activé**, en fonction de sa hauteur (nombre d'étages).

	1 étage	2 étages	3 étages	4 étages	5 étages
1 immeuble	0	1	3	6	10
2 immeubles adjacents	1	3	6	10	15
3 immeubles adjacents	2	5	9	14	20
4 immeubles adjacents	3	7	12	18	25
5 immeubles adjacents	4	9	15	22	30



Éloïse a trois immeubles de bureaux adjacents.

Elle doit donc consulter la troisième ligne du tableau. Deux de ses immeubles de bureaux ont 2 étages et marquent 5 points chacun, et un troisième a 3 étages et marque donc 9 points.

Le score final d'Éloïse, pour ses bureaux, est donc de 19 points (5+5+9).

Monuments

Marquent des points en fonction des bâtiments adjacents.



- Il y a autant de monuments en jeu qu'il y a de joueurs.
- Il n'y a jamais de monument à la première manche. À 3 joueurs, il n'y a pas de monument lors de la dernière manche. À 2 joueurs, il n'y a pas non plus de monument lors de l'avant-dernière manche.
- Aucun coût d'activation.
- Ne peuvent pas être empilés.

Score

Chaque monument marque des points comme suit, en fonction des bâtiments qui lui sont adjacents.

Bâtiment adjacent	Points de victoire
Usine / Port	-5
Habitation	
Bureau	0
Autre monument	
Service Public	2
Commerce	3
Parc	5

Décompte des points en mode Expert

Les bâtiments marquent des points comme en mode Classic. Toutefois, comme les villes des joueurs sont plus grandes et comme il y a des architectes n°5, les **habitations**, **services publics** et **ports** peuvent marquer encore plus de points. Les **commerces** peuvent accueillir plus de clients, et les **parcs** et **usines** interagissent désormais aussi avec les bureaux.

Habitations

peuvent atteindre 5 étages

Nombre d'étages	Points de victoire
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Usines

interagissent aussi avec les bureaux adjacents

Bâtiment adjacent	Points de victoire
Commerce	2
Port	3
Immeuble de bureaux	4

Ports

peuvent former une ligne continue de 5 cases adjacentes

Nombre de ports adjacents alignés	Points de victoire
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Parcs

interagissent aussi avec les bureaux adjacents

Nombre d'immeubles (habitations / bureaux) adjacents	Points de victoire
1	2
2	4
3	7
4	11

Commerces

peuvent accueillir jusqu'à 5 clients

Nombre de clients	Points de victoire
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Services publics

peuvent être placés dans 5 quartiers différents

Nombre de quartiers avec au moins un service public	Points de victoire
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Crédits

Auteur du jeu : François Gandon

Illustrations: Sabrina Miramon

Création Graphique : Cyrille Daujean

Développement & Production :
Adrien Martinot

Traduction : Antoine Prono

Merci à David Martinez du magasin La Carte Chance à Paris, toujours là pour tester des jeux, et qui m'a fourni de précieux conseils pendant l'élaboration de Quadropolis. Merci également à tous les testeurs du prototype qui m'ont permis d'en faire le jeu qu'il est devenu : ma femme Valérie et ma fille Juliette, mes chers amis Mathieu, Patricia, Jean-Marie, Virginie, Frédéric, Geneviève et Anne-Laure, et leurs enfants : Gaspard, Fanny, Mathilde et Elsa. Enfin, un grand merci au jury du 33^e Concours international de créateurs de jeux de société de Boulogne-Billancourt pour avoir décerné au jeu un prix, ouvrant la voie vers sa publication.

Days of Wonder Online

Enregistrez votre jeu

QP10-4385-1323-7691



Voici votre numéro d'accès à Days of Wonder Online – rejoignez la communauté en ligne des jeux de société où TOUS vos amis peuvent jouer ! Enregistrez vos jeux sur www.daysof wonder.com/quadropolis pour obtenir des coupons de réduction, discuter avec d'autres joueurs, et raconter votre expérience en tant que nouveau maire. Cliquez simplement sur le bouton **Nouveau Joueur** en haut à droite du site et suivez les instructions.

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.