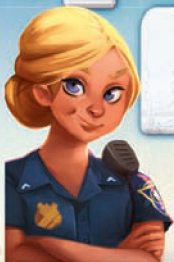


François Gandon



QUADRO POLIS



Stużby publiczne

Zawartość:

- 24 kafelki budynków
- 4 arkusze pomocy
- instrukcja



QUADROPOLIS



Przygotowanie do gry

Do gry w trybie „Classic” używa się 11 kafelków budynków służb publicznych z tego dodatku na rewersie oznaczonych napisem „Classic”. Do gry w trybie „Expert” używa się 13 kafelków budynków służb publicznych z tego dodatku na rewersie oznaczonych napisem „Expert”.

Odpowiednie kafelki budynków służby publicznej z tego dodatku należy potasować i utworzyć z nich zakryty stos obok placu budowy. Potem należy postępować zgodnie z zasadami przygotowania do gry z gry podstawowej.

Na początku gry należy odkryć pierwsze 4 kafelki ze stosu budynków służb publicznych i umieścić je awersami do góry obok placu budowy.

Podczas gry, gdy gracze wybierają standardowy budynek służby publicznej z placu budowy, mogą:

- umieścić ten budynek w swoim mieście i odrzucić jeden z widocznych kafelków budynków służb publicznych (spośród znajdujących się obok placu budowy)

ALBO

- odrzucić ten budynek i umieścić jeden z widocznych kafelków budynków służb publicznych (spośród znajdujących się obok placu budowy) w swoim mieście.

Janek chce wziąć komendę policji.



Umieszcza architekta przed standardowym budynkiem służby publicznej na placu budowy, bierze go, a następnie odrzuca, żeby umieścić komendę policji w swoim mieście.



Na koniec każdej rundy wszystkie pozostałe budynki służb publicznych (znajdujące się obok placu budowy) należy odrzucić. Następnie odkrywa się kolejne 4 kafelki ze stosu i umieszcza awersami do góry obok placu budowy. To pula na kolejną rundę. Gdy stos się wyczerpie, należy przetasować odrzucone kafelki i uformować z nich nowy stos budynków służb publicznych (składający się wyłącznie z kafelków z dodatku).



Podczas pierwszej rundy nikt nie wziął remizy. Zostaje odrzucona, a w jej miejsce pojawiają się 4 nowe budynki służb publicznych.

Classic



Punktowanie

Ratusz



Na koniec gry każdy budynek służby publicznej (wliczając ten) w Twoim mieście zapewnia 1 PZ.

Urząd celny



Na koniec gry otrzymasz 3 PZ, jeśli w Twoim mieście znajduje się cały rząd lub cała kolumna portów.

Biuro urbanistyczne



Na koniec gry każda w pełni zabudowana dzielnica w Twoim mieście (bez żadnych pustych pól) zapewnia 1 PZ. Jeśli zabudujesz całe miasto (nie będzie żadnych pustych pól), otrzymasz dodatkowo 1 PZ.



QUADROPOLIS

5

Elektrownia



Natychmiast otrzymujesz
2 jednostki energii.

Oddział położniczy



Natychmiast otrzymujesz
2 mieszkańców.

Remiza



Na koniec gry zapewnia
po 2 PZ za każdą sąsiadującą
z nią fabrykę.

Komenda policji



Na koniec gry każda kondygnacja
w najwyższym budynku mieszkalnym
w Twoim mieście zapewnia po 1 PZ.
Jeśli kilka budynków mieszkalnych
jest tej samej wysokości, punkty
zapewnia tylko jeden z nich.

Dzielnica parkowa



Na koniec gry każdy park w Twoim mieście zapewnia 1 PZ.

Szkoła



Na koniec gry każdy budynek mieszkalny (niezależnie od liczby kondygnacji) w Twoim mieście zapewnia po 1 PZ.

Oczyszczalnia ścieków



Na koniec gry otrzymujesz po 1 PZ za każde 2 jednostki energii umieszczone na tym budynku.

Na koniec gry na oczyszczalni ścieków można umieścić niezużyte jednostki energii, aby uniknąć kary punktowej, nawet jeśli ich liczba nie jest parzysta.

Siedziba stacji telewizyjnej



Na koniec gry możesz otrzymać po 1 mieszkańca za każdy sklep w Twoim mieście. Otrzymanych mieszkańców można od razu umieścić w sklepie jako klientów albo użyć ich do aktywacji innych budynków. Potem podlicz punkty.

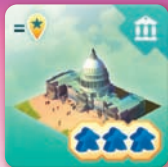


Expert



Punktowanie

Kapitol



Na koniec gry Kapitol liczy się jako budynek służby publicznej ORAZ pomnik. Kapitol zapewnia po 2 PZ za każdy sąsiadujący budynek służby publicznej, 3 PZ za każdy sklep i 5 PZ za każdy sąsiadujący park. Każda sąsiadująca fabryka lub port skutkuje karą -5 PZ.

Aktywacja Kapitolu wymaga 3 mieszkańców. Jako budynek służby publicznej zapewni 2 PZ, jeśli umieści się go obok pomnika.

Ratusz



Na koniec gry każdy budynek służby publicznej (wliczając ten) w Twoim mieście zapewni 1 PZ.

Urząd celny



Na koniec gry otrzymasz 5 PZ, jeśli w Twoim mieście znajduje się rząd lub kolumna portów.

Biuro urbanistyczne



Na koniec gry każda w pełni zabudowana dzielnica w Twoim mieście (bez żadnych pustych pól) zapewnia 1 PZ. Jeśli zabudujesz całe miasto (nie będzie żadnych pustych pól), otrzymasz dodatkowo 1 PZ.

Elektrownia



Natychmiast otrzymujesz 3 jednostki energii.

Centrum kongresowe



Na koniec gry centrum kongresowe liczy się jako budynek służby publicznej ORAZ biurowiec. Aby ustalić, ile punktów zapewniają biurowce, policz, ile z nich ze sobą sąsiaduje (tak jak w grze podstawowej). Do wyniku dodaj centrum kongresowe, jeśli sąsiaduje z jednym z biurowców. Następnie odnajdź właściwy rząd na arkuszu pomocy i sprawdź, ile punktów dostaniesz za każdy z biurowców (zależnie od liczby kondygnacji).

Centrum kongresowe nie jest tak naprawdę biurowcem, więc nie punktuje jako jeden z nich. Nie można kłaść go na kafelkach biurowców (nie tworzy kondygnacji). Dzięki niemu nie można też zdobyć więcej PZ za biurowce, niż podano w ostatnim rzędzie tabelki (5 sąsiadujących biurowców).



QUADROPOLIS



Remiza



Na koniec gry zapewnia po 3 PZ za każdą sąsiadującą z nią fabrykę.
W trybie „Expert” aktywacja remizy wymaga 2 mieszkańców.

Oddział położniczy



Natychmiast otrzymujesz 3 mieszkańców.

Dzielnica parkowa



Na koniec gry każdy park w Twoim mieście zapewnia 1 PZ.
W trybie „Expert” aktywacja dzielnicy parkowej wymaga 2 mieszkańców.

Komenda policji



Na koniec gry każda kondygnacja w najwyższym budynku mieszkalnym albo biurowcu w Twoim mieście zapewnia po 1 PZ. Jeśli kilka budynków mieszkalnych jest tej samej wysokości, punkty zapewnia tylko jeden z nich.

Oczyszczalnia ścieków



Na koniec gry otrzymujesz po 1 PZ za każdą jednostkę energii umieszczoną na tym budynku.

Szkola



Na koniec gry każdy budynek mieszkalny (niezależnie od liczby kondygnacji) w Twoim mieście zapewnia po 1 PZ.

Siedziba stacji telewizyjnej



Na koniec gry możesz otrzymać po 1 mieszkańcu za każdy sklep w Twoim mieście. Otrzymanych mieszkańców można od razu umieścić w sklepie jako klientów albo użyć ich do aktywacji innych budynków. Potem podlicz punkty.



QUADROPOLIS



Opracowanie

Projekt gry: François Gandon

Ilustracje: Sabrina Miramon

Opracowanie graficzne: Cyrille Daujean

Rozwój i produkcja: Adrien Martinot

Tłumaczenie: Martyna Skowron

Redakcja: Zespół Rebel

Specjalnie podziękowania dla: Gauthiera i jego zespołu, Dima i Anne-Cat, Muriel i François Richardów.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Quadropolis are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2016-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

The logo for Days of Wonder, featuring the words "DAYS OF" in white, bold, sans-serif capital letters above the word "WONDER" in a larger, white, bold, sans-serif font. A small registered trademark symbol (®) is located at the bottom right of the word "WONDER". The logo is set against a blue rectangular background.

**DAYS OF
WONDER®**