François Gardon

QUADROPOLIS™

V Quadropolis si na vlastní kůži vyzkoušíte roli starosty moderního města. Budete muset volit globální strategii, abyste postavili město s ohledem na potřeby jeho obyvatel a předčili snahy svých protihráčů. Vyšlete své architekty vztyčit nové budovy ve svém městě! Každá budova vám umožní získat vítězné body. K dispozici jsou různé typy budov s rozdílným vzorcem pro získání skóre – mnohé z nich mohou být kombinovány za účelem lepšího výsledku. Dokážete přijmout výzvu a stát se nejlepším starostou?

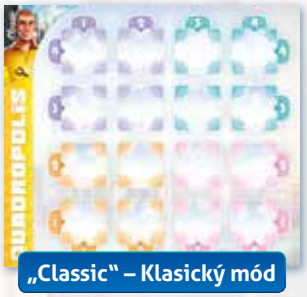
2-4 | 8+ | 30-60'

Herní součásti

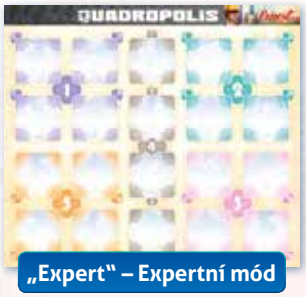
- 1 deska staveniště (25 políček)

Staveniště

- 4 oboustranné herní podložky reprezentující město každého hráče, rozdělené na čtvrtě



„Classic" – Klasický mód



„Expert" – Expertní mód

- 142 kartičkek budov

Budovy

- 20 architektů

Barevná strana pro klasický mód

Černobílá strana pro expertní mód

- 1 urbanista

- 1 starosta *(ukazatel prvního hráče)*

- 65 obyvatel *(modří panáčci)*

- 50 jednotek energie

- 4 přehledy hry
- tabulka skóre
- pravidla
- látkový sáček

Classic / Expert

Quadropolis se hraje ve dvou herních módech.

Doporučujeme vám zahájit první hru v klasickém módu, který vás seznámí s herními principy a různými strategiemi. Až se s hrou budete cítit dostatečně obeznámeni, můžete začít hrát v expertním módu, který předvede nové budovy a změnu pravidel pro intenzivnější zážitek.

Více informací viz str. 8.

Classic

Příprava hry

Umístěte staveniště (1) na stůl.

Umístěte obyvatele a jednotky energie (2) vedle staveniště.

Rozdejte každému hráči 1 herní podložku, 1 přehled hry (3) a 4 architekty jejich barvy očíslované od 1 do 4 (4).

Dejte stranou budovy označené vzadu jako „Expert". Budou použity v expertním módu.

Seřaďte všechny budovy podle čísla na zadní straně (od 1 do 4).

Dejte všechny budovy s číslem 1 do sáčku, pak je vylosujte a rozmístěte náhodně lícem dolů na staveniště (5).

Až skončíte, otočte budovy lícem nahoru:

- Ve hře 4 hráčů otočte všechny budovy lícem vzhůru.
- Ve hře 3 hráčů neotáčejte budovy s číslem 4.
- Ve hře 2 hráčů neotáčejte budovy s čísly 4 a 3-4.

Umístěte urbanistu vedle staveniště tak, aby na něj dosáhl každý hráč (6).

Určete prvního hráče pomocí metody, která vám vyhovuje, a dejte mu figurku starosty (7).

Příprava hry v expertním módu viz str. 7.

Cíl hry

Cílem hry je získat co největší množství vítězných bodů (VB). Zisk bodů závisí na budovách, které umístíte do svého města. Záleží také na jejich vzájemné poloze. Každá budova je hodnocena podle jiných kritérií.

Herní tah

Quadropolis se hraje ve 4 kolech. V jednom kole se provádějí 4 tahy.

Každý tah začíná první hráč a postupuje se po směru hodinových ručiček. Hráči vykonávají tyto akce:

1° zaberou budovu ze staveniště

2° pohybují urbanistou

3° umisťují budovy ve svém městě

4° získávají zdroje z budov (když je to možné)

Tah končí, jakmile hráči vykonají všechny tyto své akce.

Nový tah začne opět první hráč a postupuje se po směru hodinových ručiček. Jakmile hráči odehrají 4 tahy, kolo končí. V této fázi by všichni architekti měli být umístěni kolem staveniště.

Po skončení kola si všichni hráči vezmou své architekty zpět k sobě.

Zbývající budovy ze staveniště odložte do krabice, již je nebudete potřebovat, a urbanistu opět umístěte vedle staveniště.

1 Zaberte budovu ze staveniště

Zvolte řádek nebo sloupec staveniště a umístěte před něj architekta.

Avšak:

- nemůžete umístit architekta na jiného architekta
- váš architekt nesmí ukazovat na urbanistu.

Číslo uvedené na architektovi říká, v jakém řádku nebo sloupci zabíráte budovu pro umístění ve svém městě. Například když umístíte architekta s číslem 3 před 4. řádek, pak berete budovu z 3. sloupce tohoto řádku.

Hraje zelený hráč. Místa označená X jsou nedostupná, buď kvůli přítomnosti architektů, nebo kvůli urbanistovi.

Zelený hráč umístí svého architekta č. 2 před třetí řádek. Zabere budovu, která je ve druhém sloupci tohoto řádku – v tomto případě veřejná služba.

Poznámka: *V určité fázi hry se může stát, že architekt může zpřístupnit jen prázdná pole nebo budovy, které nechcete ve svém městě. Musíte jej umístit bez ohledu na to všechno – kdo ví, možná budete stále schopni zablokovat zajímavý výběr pro protihráče.*

2 Pohyb urbanisty

Hned, jakmile zaberete budovu na staveništi, pohněte urbanistou tak, aby zabíral políčko, kde byla tato budova.

Po zabrání své budovy zelený hráč pohne urbanistou na prázdné políčko.

Poznámka: *Na začátku hry můžete určit hráče, jehož úkolem bude pohybovat urbanistou po tahu každého hráče. To minimalizuje riziko zapomenutí tohoto důležitého tahu.*

3 Umístěte budovu ve svém městě

Budovu, kterou jste zabrali, můžete umístit:

- buď na prázdný čtverec v řádku, který odpovídá číslu vašeho architekta;
- nebo na prázdný čtverec ve sloupci, který odpovídá číslu vašeho architekta.

Protože zelený hráč použil architekta č. 2, může umístit svou budovu na jakýkoliv čtverec v řádku nebo sloupci č. 2.

Některé budovy (například paneláky) mohou být pokládány na sebe. V takovém případě je kterákoliv budova tohoto typu také považována za vhodný čtverec,

- jestliže řádek nebo sloupec odpovídá číslu architekta, které jste si v daném tahu zvolili;
- NEBO podlaží, které chcete postavit, odpovídá číslu architekta, které jste si v daném tahu zvolili.

S tímto architektem č. 3 může modrý hráč postavit panelák

- buď na čtverci, který je v řádku nebo sloupci č. 3;
- NEBO na 3. podlaží existujícího paneláku, i když není v řádku nebo sloupci č. 3.

V případě, že ve svém městě nemáte vhodné místo nebo můžete získat jen budovu, kterou nechcete, zvolte jednu dříve položenou budovu a tu odstraňte. Pokud tak učiníte, nezískáte v tomto tahu žádný zdroj z umístěné budovy.

4 Získávání zdrojů z budov

Vezměte tolik obyvatel a tolik jednotek energie, kolik je uvedeno v levém horním rohu políčka budovy a umístěte je vedle svého města. Budete je potřebovat k aktivaci budov a získání bodů na konci hry.

Červený hráč umístí ve svém městě přístav a okamžitě získá 1 obyvatele a 1 jednotku energie.

Vítězné body

Některé budovy poskytují vítězné body místo zdrojů. Tyto vítězné body si nezapočítáváte okamžitě. Body si přičtete na konci hry pokud budete mít budovu aktivovanou.

Přidejte hodnotu ke svému skóre na konci hry, je-li budova aktivována.

První hráč

Ve hře je jeden panelák, který umožňuje získat figurku starosty. Dovoluje vám stát se v příštím kole prvním hráčem. Jakmile jej postavíte, okamžitě získáváte figurku starosty od hráče, který ji vlastní, a umístíte ji před sebe.

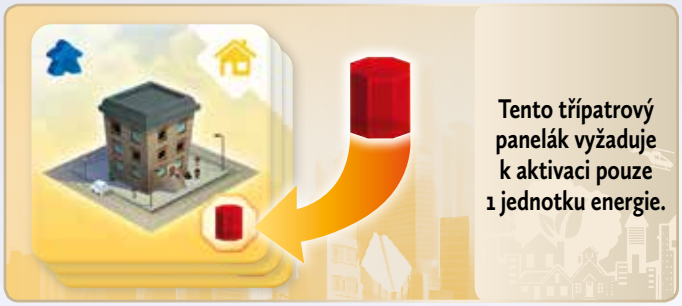
Umístění této budovy vám umožní stát se prvním hráčem příštího kola.

Aktivace budovy

Většina budov vyžaduje k aktivaci zdroje. V pravém dolním rohu budovy je proto malá ikonka. Umístěním požadovaných zdrojů danou budovu aktivujete.

Počet zdrojů, které potřebujete k její aktivaci, nezávisí na její výšce. Budova vyžaduje pouze zdroje zobrazené v nejvyšším patře.

Důležitá poznámka: *Zdroje (obyvatele a jednotky energie) na svých budovách můžete libovolně přemísťovat bez ohledu na herní fázi. Pouze na konci hry musíte rozhodnout, jak rozmístíte své zdroje, abyste maximalizovali výsledný součet VB, než začne zúčtování.*



Tento třípatrový panelák vyžaduje k aktivaci pouze 1 jednotku energie.

Konec kola

Jakmile kolo skončí, připravte se na další. Při přípravě postupujte stejně jako v předchozím kole.

Nezapomeňte: *Dejte stranou budovy označené jako „expert" – ty jsou určeny pro hraní v expertním módu.*

Dejte všechny budovy č. 2 do sáčku, pak je vytáhněte a umístěte náhodně lícem dolů na staveniště, ještě před začátkem 2. kola (viz příprava hry na straně 2). Pak je otočte lícem vzhůru s ohledem na omezení podle počtu hráčů, stejně jako v prvním kole.

Postupujte podobně v případě budov č. 3 ve třetím a budov č. 4 ve čtvrtém kole.

Majitel figurky starosty je v dalším kole prvním hráčem.

Konec hry

Hra končí po čtyřech kolech. V této fázi máte poslední příležitost přemístit zdroje na svých budovách, než začne vyúčtování.

Použijte tabulku skóre k zaznamenání vítězných bodů pro každou kategorii budov ve vašem městě (viz „Budovy Quadropolisu" pro detailní pochopení hodnot skóre budov. Hodnocení budov je také připomenuto na přehledech hry).

Pamatujte

Abyste získali VB, musí být budova aktivována.

Každá budova, která není na konci hry aktivována, bude odebrána z hráčova města, než začne vyúčtování.

Navíc:

- **každý obyvatel,** který není použit k aktivaci budovy nebo není umístěn jako zákazník v obchodě, penalizuje město -1 VB.
- **každá jednotka energie,** která není použita k aktivování budovy, je považována za znečištění a je také hodnocena jako -1 VB. Nicméně můžete umístit 1 jednotku energie na každý park ve svém městě, abyste tomu předešli (viz Parky).

Hráč s nejvíce vítěznými body vyhrává hru.

V případě shody vítězí hráči s nejvíce obyvateli. Jestliže i tak shoda trvá, vítězí hráč, který má ve svém městě méně prázdných polí.

Budovy Quadropolisu

V klasickém módu Quadropolisu je 6 typů budov.

- Každý typ budovy má svůj vlastní režim bodování, které závisí na různých faktorech, jako je jeho vytíženost, umístění a také, zda sousedí s jinou specifickou budovou či ne. Dílky sousedící diagonálně nejsou NIKDY považovány za „sousedící".
- Režimy bodování jednotlivých typů budov jsou připomenuty na přehledech.

Pamatujte: *Budova musí být aktivována, aby mohla být přičtena ke skóre VB na konci hry. Druh zdrojů potřebných k aktivaci budovy je znázorněn malou ikonou vpravo dole na každé budově.*

Tato budova veřejných služeb potřebuje k aktivaci 1 obyvatele.

Paneláky

poskytují VB v závislosti na své výšce (počet podlaží).

x32

- Přicházejí do hry s 1, 2 nebo 3 obyvateli.
- Aktivace paneláku vyžaduje 1 jednotku energie.
- Mohou být naskládány do 4 podlaží: každé další patro musí být postaveno architektem s odpovídajícím číslem.

V každém kole (vyjma prvního) je jeden panelák, který přichází do hry s 1 obyvatelem a symbolem figurky starosty. Hráč, který umístí tento dílek ve svém městě, se stává prvním hráčem v příštím kole.

Bodování

Každý **aktivovaný** panelák poskytuje VB následovně, v závislosti na počtu jeho podlaží.

Počet podlaží	Vítězné body
1	1
2	3
3	6
4	10

Obchody

poskytují VB v závislosti na počtu zákazníků, které přitahují, např. kolik obyvatel je na nich umístěno.

x15

- Aktivace obchodu vyžaduje 1 jednotku energie.
- Obchod může obsloužit maximálně 4 zákazníky.
- Nelze skládat na sebe.

Obyvatelé v hráčově městě mohou být přesouváni z budovy na budovu kdykoliv během hry, což platí i pro zákazníky obchodů. Až dojde na konci hry k zúčtování, je umístění všech obyvatel považováno za finální.

Bodování

Každý **aktivovaný** obchod poskytuje VB v závislosti na počtu zákazníků, tedy počtu obyvatel na něm umístěných.

Počet obyvatel	Vítězné body
1	1
2	2
3	4
4	7

Veřejné služby

poskytují VB v závislosti na tom, jak dobře rozšiřují své služby do ostatních čtvrtí.

x19

- Poskytují 0, 1 nebo 2 VB, které jsou přičteny k hráčovu součtu na konci hry.
- Aktivace veřejných služeb vyžaduje 1 obyvatele.
- Nelze skládat na sebe.

Při sčítání veřejných služeb nezapomeňte přidat případné VB označené na políčkách.

Bodování

Skóre **aktivovaných** veřejných služeb závisí na počtu různých čtvrtí, ve kterých jsou postaveny.

Počet čtvrtí s alespoň jedněmi veřejnými službami	Vítězné body
1	2
2	5
3	9
4	14

Parky

poskytují VB, když sousedí s paneláky.

x15

- K aktivaci nepotřebují zdroje.
- Nelze skládat na sebe.
- **Znečištění:** Parky absorbují znečištění. Na konci hry před zúčtováním můžete umístit 1 jednotku energie na každý park, abyste zamezili negativním VB (viz Konec hry).

Bodování

Každý park poskytuje VB v závislosti na počtu paneláků, které jsou s nimi přímo sousedící bez ohledu na jejich výšku. Jinými slovy, panelák s více patry se stále počítá jako jeden panelák.

Počet sousedících paneláků	Vítězné body
1	2
2	4
3	7
4	11

Továrny

poskytují VB, když sousedí s obchody a přístavy.

x19

- Přicházejí do hry s 1, 2 nebo 3 jednotkami energie.
- K aktivaci vyžadují 1 obyvatele.
- Nelze skládat na sebe.

Bodování

Každá **aktivovaná** továrna poskytuje 2 VB za každý sousedící obchod a 3 VB za každý sousedící přístav.

Typ sousedící budovy	Vítězné body
Obchod	2
Přístav	3

Chcete-li se podívat na příklady, jak počítat body, jděte na www.daysofwonder.com/quadropolis

Přístavy

poskytují VB, když jsou umístěny v řádku nebo sloupci.

x21

- Přicházejí do hry ve 4 různých verzích, v kombinaci s obyvateli, jednotkami energie a VB, které se na konci hry přičítají k hráčovu konečnému součtu.
- Aktivace přístavu vyžaduje 1 obyvatele.
- Nelze skládat na sebe.

Při sčítání přístavů nezapomeňte přidat případné VB označené na políčkách.

Bodování

Aktivované přístavy poskytují VB, jsou-li umístěny v řádku nebo sloupci, v závislosti na délce tohoto řádku nebo sloupce. Nicméně bez ohledu na počet řádků nebo sloupců přístavů, které jste postavili, přičítáte pouze nejlepší řádek a nejlepší sloupec. Jinými slovy, přičítáte pouze svůj nejdelší nepřerušený řádek a nejdelší sloupec.

Počet souvisle sousedících přístavů	Vítězné body
1	0
2	3
3	7
4	12

Tipy

- Ujistěte se, že rozumíte způsobu bodování jednotlivých budov ještě, než začnete hrát. V případě potřeby použijte přehled hry.
- Snažte se určit alespoň hrubou strategii. Chcete jít cestou industriálního rozmachu stavěním přístavů a továren? Jestli ano, pravděpodobně budete potřebovat postavit obchody, abyste maximalizovali zisky ztováren a parků a absorbovali znečištění. Zvolíte-li spíše rezidentní strategii, budete potřebovat stavět paneláky, veřejné služby a obchody lákající jejich početné obyvatele k nákupům.
- Plán: snažte se udržet dostatek prostoru ve svém městě a zabraňte zaplnění stejného řádku nebo sloupce (např. řádek 1 a sloupec 1) v prvních kolech, jinak byste mohli být v příštích tazích zablokováni.
- Na začátku každého kola se pokuste vyhlédnout budovy, o které bude na staveništi zájem, a naplánujte si způsob, jak je za pomoci svých architektů získáte.
- Ujistěte se, že máte dostatek zdrojů k aktivaci budov. Neaktivované budovy budou při závěrečném zúčtování naprosto ignorovány!
- Využívejte každé příležitosti, neváhejte zablokovat protihráče, když si všimnete, že byste mu tím mohli znemožnit zabrání budov ze staveniště.

Expert

Expertní mód

Po několika málo hrách můžete zatoužit po nových výzvách expertního módu. Tato varianta je vyhrazena pro hráče, kteří ovládli klasickou verzi a chtějí přidat nové zvraty do svých her.

Trvá také déle, protože se hraje **5 kol** namísto 4.

Následující odstavce vysvětlují rozdíly v přípravě a změny v hraní.

Příprava hry pro experty

Držte se klasických pokynů s následujícími výjimkami:

Herní podložka

Použijte expertní stranu své herní podložky.

Město tvoří 5 čtvrtí, každá s různým pozadím. Každá čtvrť má specifické číslo a je rozdělena na 4 čtverce, které také mají své číslo.

Když volíte budovu pro své město, měli byste ji umístit:

- buď na prázdný čtverec, jehož číslo odpovídá číslu architekta, kterého jste zahráli;
- nebo na prázdný čtverec ve čtvrti, která odpovídá číslu architekta, kterého jste zahráli.

Architekti

Hráči hrají s běžným počtem architektů. Otočí architekty černobílou stranou nahoru a přidají architekty s číslem 5 a umístí je vedle staveniště.

Ve hře ponechte pro každého hráče jednoho architekta s každým číslem (při hře dvou hráčů budou ve hře dva architekti s číslem 1, 2 architekti s číslem 2, atd.). Všechny zbývající architekty vraťte do krabice.

Architekti nepatří žádnému hráči. Během svého tahu jednoduše vezměte jednoho architekta umístěného ve hře. V tom samém kole můžete použít několik architektů stejného čísla, pokud je nezabere protihráč.

Důležité: *Jako v klasickém módu, jsou 4 tahy vkaždém kole. To znamená, že ne všichni architekti budou použiti. Na konci kola zbyde tolik architektů, kolik je hráčů.*

Na konci každého kola jsou všichni architekti umístěni zpět na hromádku vedle staveniště, aby byli kdispozici pro další kolo.

Budovy

Do hry přicházejí dva nové typy budov. Nahraďte budovy s „**Classic**" zadní stranou za budovy se zadní stranou „**Expert**".

Expertní budovy

Kancelářské věže

poskytují VB v závislosti na své výšce a sousedících kancelářských budovách.

x17

- Aktivace kancelářských věží vyžaduje 1 obyvatele **a** 1 jednotku energie.
- Lze skládat na sebe až do výšky 5 podlaží. Každé podlaží následující po prvním, postaví architekt s odpovídajícím číslem.

Bodování

K vypočítání bodů získaných kancelářskými věžemi spočítejte, kolik jich vzájemně sousedí. Pak se podívejte na odpovídající řádek vašeho přehledu, abyste zjistili, kolik VB získáváte za **každou** kancelářskou věž v závislosti na počtu jejích podlaží.

	1 Podlaží	2 Podlaží	3 Podlaží	4 Podlaží	5 Podlaží
1 samostatná kancelářská věž	0	1	3	6	10
2 sousedící kancelářské věže	1	3	6	10	15
3 sousedící kancelářské věže	2	5	9	14	20
4 sousedící kancelářské věže	3	7	12	18	25
5 sousedících kancelářských věží	4	9	15	22	30

Marie má tři sousedící kancelářské věže. Aby zjistila výsledek, musí se podívat na třetí řádek tabulky. Dvě z jejích věží mají 2 patra a každá poskytuje 5 VB, zatímco třetí má 3 podlaží a získává 9 VB.

Konečné skóre Mariiných kancelářských věží je 19 VB (5+5+9).

Monumenty

poskytují VB, když sousedí se specifickými budovami.

x4

- Ve hře je tolik monumentů, kolik hraje hráčů.
- K dispozici je 1 monument za kolo s výjimkou prvního kola (hra dvou hráčů – žádný monument v kolech 1, 4 a 5, hra tří hráčů – žádný monument v kolech 1 a 5).
- Není třeba aktivovat k získání VB.
- Nelze skládat na sebe.

Bodování

Každý monument poskytuje VB v závislosti na typu budov, se kterými sousedí.

Sousedící budova	Vítězné body
Továrna / Přístav	-5
Panelák Kancelářská věž jiný monument	0
Veřejné služby	2
Obchod	3
Park	5

Expertní bodování

Budovy poskytují body stejně jako v klasickém módu. Nicméně protože města hráčů jsou větší a protože je ve hře 5 architektů, **paneláky**, **veřejné služby** a **přístavy** poskytují více bodů než v klasickém módu, **obchody** obslouží více zákazníků a **parky** a **továrny** se vzájemně ovlivňují s budovami kancelářských věží.

Paneláky

(lze nyní skládat až do výše 5 podlaží)

Počet podlaží	Vítězné body
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Parky

(sousedící kancelářské věže nyní také přidávají body)

Počet sousedících paneláků / kancelářských věží	Vítězné body
1	2
2	4
3	7
4	11

Obchody

(mohou nyní obsloužit 5 zákazníků)

Počet zákazníků	Vítězné body
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Továrny

(sousedící kancelářské věže nyní také přidávají body)

Typ sousedící budovy	Vítězné body
Obchod	2
Přístav	3
Kancelářská věž	4

Přístavy

(mohou nyní zformovat nepřerušenou linii 5 políček)

Počet sousedících přístavů	Vítězné body
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Veřejné služby

(mohou být umístěny v 5 různých čtvrtích)

Počet čtvrtí s alespoň jedněmi veřejnými službami	Vítězné body
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Poděkování

Herní Design
François Gandon
Ilustrace: Sabrina Miramon
Grafika: Cyrille Daujean
Vývoj a produkce: Adrien Martinot

Autor by rád poděkoval Davidu Martinezovi z herního obchodu La Carte Chance v Paříži za to, že byl hlavním testerem mnoha her, byl vždy důsledný a poskytoval hodnotné rady. Mnoho díků těm, kteří hráli prototyp a pomohli z něj udělat hru – mé ženě Valerii a dceři Juliette, mým drahým přátelům Mathieu, Patricii, Jean-Marii, Virginii, Frédérikovi, Geneviève a Anně-Lauře a jejím dětem Gaspardovi, Fanny, Mathildě a Else. A obrovský dík porotě 33. mezinárodní soutěže designérů Boulogne Billancourt za ocenění hry, a tím otevření dveří k její publikaci.

Days of Wonder Online

Zaregistrujte svoji deskovou hru

Zveme vás k připojení k naší online komunitě hráčů na Days of Wonder Online, kde hostujeme několik online verzí našich her.

Abyste mohli použít své Days of Wonder Online číslo, přidejte jej ke svému existujícímu Days of Wonder Online účtu nebo si vytvořte nový účet na www.daysofwonder.com/Quadropolis a klikněte na tlačítko „New Player“ na hlavní straně. Pak následujte instrukce.

Dozvíte se také o dalších hrách Days of Wonder, pokud nás navštívíte na

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.