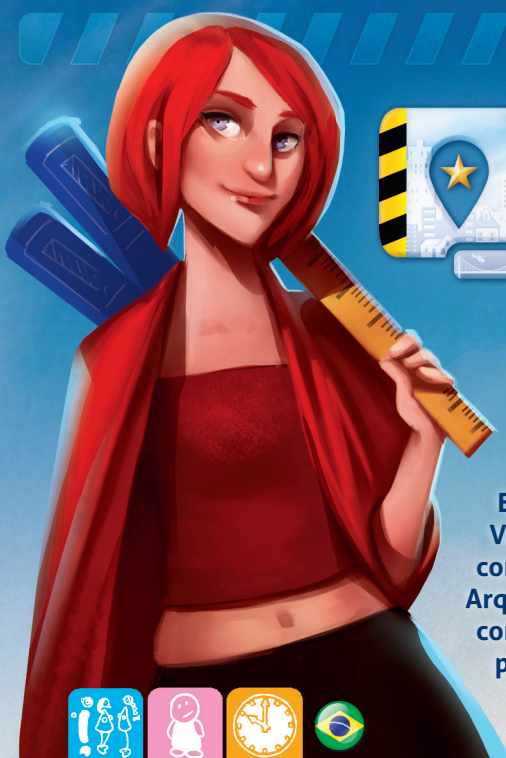


François Gandon

QUADROPOLIS™



Em Quadropolis, você assume o papel de Prefeito de uma cidade moderna. Você precisa definir uma estratégia global para construir sua cidade de acordo com as necessidades dos habitantes e superar seus oponentes, enviando seus Arquitetos para ter várias Construções erguidas em sua cidade. Cada Construção concede pontos de vitória. Há vários tipos de Construções com diferentes padrões de pontuação; muitas delas podem ser combinadas para se obter um efeito melhor. Você será capaz de encarar o desafio e se tornar o maior Prefeito da história?



Componentes do jogo

- 1 Tabuleiro de Construção (25 espaços)



A Zona de Construção

- 4 Tabuleiros Individuais dupla face representando as cidades de cada jogador, divididos em distritos



Modo Classic



Modo Expert

- 142 Peças de Construções



Construções

- 20 Arquitetos



Lado colorido para o Modo Classic



Lado cinza para o Modo Expert

- 1 Urbanista



- 1 Prefeito (peão de primeiro jogador)



- 65 Habitantes (meeples azuis)



- 50 Unidades de Energia (cilindros vermelhos)



- 1 Bloco de Pontos

- 4 Informativos

- 1 Livro de Regras

- 1 Saco de Pano



Classic / Expert

Há dois modos de jogo em Quadropolis.

Recomendamos que você jogue sua(s) primeira(s) partida(s) no Modo Classic, que o ajudará a descobrir a mecânica do jogo e as várias estratégias disponíveis. Assim que se sentir confiante o suficiente, você pode jogar usando o Modo Expert, que introduz novas Construções e mudanças de regras para um desafio maior.

Veja a página 7 para mais informações.



Classic

Preparando o jogo

Coloque a Zona de Construção **1** na mesa.

Coloque os Habitantes e as Unidades de Energia **2** próximos à Zona de Construção.

Dê a cada jogador 1 Tabuleiro Individual, 1 Informativos **3** e os 4 Arquitetos de suas cores, numerados de #1 a #4 **4**.

Deixe de lado as Construções com a marca "Expert" no verso: elas serão usadas apenas no Modo Expert.

Organize todas as demais Construções pelo número no verso (#1 a #4).

Coloque todas as Construções #1 no saco **5**, então compre-as e coloque-as aleatoriamente com a face virada para baixo na Zona de Construção.

Ao terminar, vire as Construções para cima:

■ Em uma partida para 4 jogadores, vire todas as Construções.

■ Em uma partida para 3 jogadores, não vire as Construções marcadas com um 4.

■ Em uma partida para 2 jogadores, não vire as Construções marcadas com um 4 e 3-4.

Coloque o Urbanista próximo à Zona de Construção com fácil acesso para todos os jogadores **6**.

Escolha o primeiro jogador pelo método que achar melhor e dê a ele o marcador de Prefeito **7**.



Veja a página 7 para a Preparação do Modo Expert.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é marcar o maior número de Pontos de Vitória (PV). Pontos são contabilizados dependendo das Construções que você colocará na sua cidade e suas respectivas localizações; cada uma delas pontua de acordo com um padrão diferente.

O turno do jogo

Uma partida de Quadropolis é jogada em 4 rodadas e há 4 turnos por rodada.

Em cada turno, começando pelo primeiro jogador e seguindo o sentido horário, devem ser executadas as seguintes ações:

- 1° Pegue uma Construção da Zona de Construção;
- 2° Mova o Urbanista;
- 3° Coloque a Construção em sua cidade;
- 4° Receba os Recursos da Construção (se possível).

Um turno é completado quando todos realizam esses passos.

Um novo turno se inicia, começando com o primeiro

jogador e seguindo novamente o sentido horário. Assim que todos os jogadores completam os 4 turnos, a rodada termina. Nesta fase, todos os Arquitetos devem ter sido colocados em torno da Zona de Construção.

Quando a rodada termina, todos os jogadores recolhem seus Arquitetos e colocam-nos perto de suas cidades.

A Zona de Construção é esvaziada de todas as Construções restantes, que devem ser colocadas de volta na caixa, e o Urbanista é colocado próximo ao Local de Construção novamente.

1 Pegue uma Construção da Zona de Construção

Escolha uma linha ou coluna da Zona de Construção e coloque um Arquiteto na frente dela. Entretanto:

- Você não pode colocar um Arquiteto em cima de outro;
- Seu Arquiteto não pode apontar para o Urbanista.

O número marcado no Arquiteto indica de qual espaço você deve pegar uma Construção para colocá-la em sua cidade. Por exemplo, se você colocar seu Arquiteto #3 na frente da linha 4, então você vai pegar a Construção do espaço 3 dessa linha.





É o turno do jogador Verde. Por causa dos Arquitetos / Urbanista existentes, lugares marcados com um X estão bloqueados.



O jogador Verde coloca seu Arquiteto #2 na frente da terceira linha. O jogador pega a Construção que está no segundo espaço dessa linha: um Serviço Público.

Nota: Em algum ponto do jogo, pode acontecer de seu Arquiteto lhe dar acesso apenas a espaços vazios ou a Construções que você não quer adicionar na sua cidade. Você deve posicionar seu Arquiteto ainda assim.

2 Mova o Urbanista

Assim que você pegar uma Construção da Zona de Construção, mova o Urbanista para ele ocupar o espaço onde a Construção estava. Se o Arquiteto que você posicionou der acesso a um espaço vazio, mesmo assim você deve mover o Urbanista para aquele espaço.



O Urbanista agora será movido para o segundo espaço da terceira linha.

Nota: No começo do jogo, você pode designar um jogador cuja missão será mover o Urbanista depois de cada turno de jogador. Isto vai minimizar o risco de esquecer esse importante movimento.

3 Coloque a Construção na sua cidade

Você pode colocar a Construção que você pegou:

- ou em um espaço vazio na **linha** cujo número corresponde ao número do Arquiteto com que você jogou;
- ou em um espaço vazio na **coluna** cujo número corresponde ao número do Arquiteto com que você jogou.



Visto que o jogador Verde usou seu Arquiteto #2, ele pode colocar sua Construção em qualquer espaço na linha ou coluna #2.

Algumas Construções (como os Blocos Residenciais, por exemplo) podem ser empilhadas. Nesse caso, qualquer Construção existente desse tipo também é considerada um espaço disponível, se:

- a **linha** ou **coluna** onde ela está corresponde ao número do Arquiteto com que você está jogando;
- ou o **andar** que você quer construir corresponde ao número do Arquiteto com que você está jogando.

Andares



Com o Arquiteto #3, o jogador Azul pode construir este Bloco Residencial:



- ou em um espaço que está na linha ou coluna #3;
- OU
- ou no 3º andar de seu Bloco Residencial, mesmo se ele não estiver na linha ou coluna #3

Se não houver um espaço disponível na sua cidade, ou se o seu Arquiteto lhe permitir escolher apenas uma Construção que você não quer construir, você simplesmente descarta a Construção que escolheu. Nesse caso, pule a próxima fase "Receba Recursos": você não ganha nenhum recurso quando descarta uma Construção.

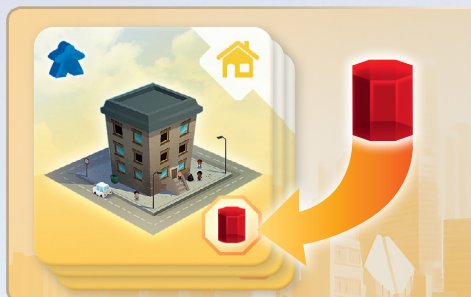
4 Receba Recursos da Construção

Pegue o número de Habitantes e/ou Unidades de Energia da reserva, como indicado no canto esquerdo superior da peça de Construção, e coloque-os perto de sua cidade. Você precisará deles para ativar suas Construções e pontuar no fim do jogo.





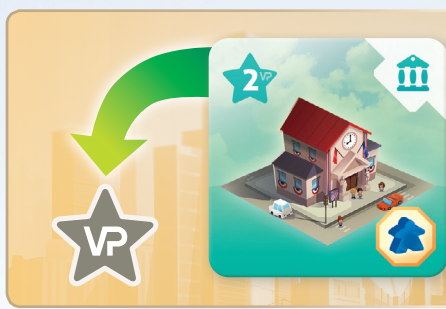
O jogador Vermelho coloca este Porto na sua cidade e imediatamente recebe 1 Habitante e 1 Unidade de Energia.



Este Bloco Residencial de 3 andares requer apenas 1 Unidade de Energia para ser ativado.

Pontos de Vitória

algumas Construções vêm com PV em vez de recursos. Esses PV não são recebidos imediatamente. Eles serão acrescentados à sua pontuação no fim do jogo se a Construção foi ativada.



Adicione o valor à sua pontuação no fim do jogo se a Construção estiver ativada.

Primeiro Jogador

Há um Bloco Residencial em cada rodada do jogo que concede o marcador de Prefeito. Ele permite que você se torne o primeiro jogador na próxima rodada. Quando você o constrói, você imediatamente pega o marcador de Prefeito do jogador que o possui e coloca-o à sua frente. Se ninguém pegar o Bloco Residencial, então o atual primeiro jogador será mantido na próxima rodada.



Colocar esta Construção na sua cidade permite que você seja o primeiro jogador da próxima rodada.

Ativando uma Construção

A maioria das Construções requer Recursos para ser ativada e pontuar PV. Nesse caso, um ícone pequeno pode ser visto no canto inferior direito da Construção. Para ativar a Construção, simplesmente coloque o(s) Recurso(s) requerido(s) nela.



O número de recursos requeridos para ativar uma Construção independe de sua altura: não importa o número de andares, a Construção sempre vai requerer os recursos indicados em seu andar mais alto.

Nota Importante: Você pode realocar seus Recursos nas suas Construções livremente e sem limitações a qualquer tempo durante o jogo (Habitantes e Unidades de Energia). Apenas no fim do jogo você deve decidir como quer alocá-los definitivamente para poder maximizar seus PV antes de começar a pontuação.

Fim da rodada

Assim que a primeira rodada estiver completa, remova todas as Construções #1 restantes da Zona de Construção e então prepare a segunda rodada. Coloque todas as Construções #2 no saco, compre-as e coloque-as aleatoriamente viradas para baixo na Zona de Construção antes de começar a segunda rodada (veja a Preparação do Jogo na página 2). Então, vire-as para cima com as mesmas restrições para as partidas de 2 e 3 jogadores, como na primeira rodada.

O jogador que possui o marcador de Prefeito é o primeiro jogador da nova rodada.

Proceda da mesma forma com as Construções #3 para a terceira rodada e com as Construções #4 para a quarta rodada.

Fim do Jogo

O jogo termina após quatro rodadas. Nessa etapa, você tem a oportunidade de realocar os Recursos nas suas Construções pela última vez antes de começar a pontuação.

Use o Bloco de Pontos para marcar os PV de cada categoria de Construção na sua cidade (Veja "As Construções de Quadropolis" para uma explicação detalhada dos valores de pontos das Construções. Valores de Pontuação também estão disponíveis nos Informativos).

Lembre-se
Para receber PV, a Construção deve estar ativada. Qualquer Construção que não está ativada no fim do jogo é removida da cidade do jogador antes de calcular sua pontuação.

Adicionalmente:

- cada Habitante que não está sendo usado para ativar uma Construção, ou não é colocado como Cliente em uma Loja penaliza a cidade e vale -1 PV.
- cada Unidade de Energia que não está sendo usada para ativar uma Construção é considerada como poluição e também vale -1 PV. Entretanto, você pode colocar 1 Unidade de Energia em cada Parque da sua cidade para evitar esses pontos negativos (veja Parques na página 6).

O jogador com o maior número de Pontos de Vitória ganha o jogo.

Em caso de empate, o jogador com o maior número de habitantes vence. Se os jogadores ainda estiverem empatados, o jogador com menos espaços vazios em sua cidade vence.

As Construções de Quadropolis

Existem 6 tipos de Construções no Modo Classic de Quadropolis.

- Cada tipo de Construção tem seu próprio modo de pontuação que depende dos vários fatores, tais como sua distribuição, sua localização e se está adjacente a outra Construção específica ou não. Peças posicionadas diagonalmente NUNCA são consideradas adjacentes.
- Modos de Pontuação para cada tipo de Construção estão disponíveis nos Informativos.

Lembre-se: uma Construção deve estar ativada para pontuar PV no fim do jogo. Os tipos de Recursos requeridos para ativar uma Construção são identificados com um pequeno ícone no canto inferior direito de cada Construção.



Este Serviço Público requer 1 Habitante para ser ativado.

Blocos Residenciais

pontuam PV dependendo de sua altura (número de andares).



- ◆ Vem com 1, 2 ou 3 habitantes.
- ◆ Ativar um Bloco Residencial requer 1 Unidade de Energia
- ◆ Podem ser empilhados em até 4 andares: qualquer andar após o primeiro pode ser construído com qualquer Arquiteto que tenha o número correspondente.

Em cada rodada (exceto na última), existe um Bloco Residencial que vem com 1 Habitante e tem o símbolo do marcador de Prefeito. Um jogador que colocar essa peça em sua cidade é o primeiro jogador da próxima rodada.

Pontuação

Cada Bloco Residencial **ativado** pontua PV da seguinte maneira, dependendo do número de andares que possui.

Número de Andares	Pontos de Vitória
1	1
2	3
3	6
4	10

Lojas

pontuam PV dependendo do número de Clientes que atraem, ou seja, quantos Habitantes são colocados nelas.



- ◆ Ativar uma Loja requer 1 Unidade de Energia;
- ◆ Uma Loja pode receber até 4 clientes no máximo;
- ◆ Não podem ser empilhados.

Os Habitantes na cidade de um jogador podem ser movidos de uma Construção para outra a qualquer momento durante o jogo, e isso também se aplica aos Clientes nas Lojas. Apenas quando ocorre a pontuação no fim do jogo que a alocação de Habitantes é considerada definitiva.

Pontuação

Cada Loja **ativada** pontua PV dependendo do número de Clientes que possui, ou seja, Habitantes que estão colocados nela.

Número de Habitantes	Pontos de Vitória
1	1
2	2
3	4
4	7

Serviços Públicos

pontuam PV dependendo do quão bem espalhados estão nos vários distritos da cidade.



- ◆ Garante 0, 1 ou 2 PV, que serão adicionados ao total do jogador no fim do jogo;
- ◆ Ativar um Serviço Público requer 1 Habitante;
- ◆ Não podem ser empilhados.

Ao calcular a pontuação dos Serviços Públicos, lembre-se de adicionar os PV marcados nas peças, se houver!

Pontuação

Serviços Públicos **Ativados** pontuam PV dependendo do número de Distritos diferentes onde você os construiu.

Número de Distritos com pelo menos 1 Serviço Público	Pontos de Vitória
1	2
2	5
3	9
4	14

Parques

pontuam PV quando Blocos Residenciais estão adjacentes a eles.



- ◆ Não requerem nenhum Recurso para serem ativados.
- ◆ Não podem ser empilhados.
- ◆ Parques absorvem poluição: no fim do jogo, antes da pontuação, você pode colocar 1 Unidade de Energia que esteja sobrando em cada Parque para evitar pontos negativos (veja Fim de Jogo).

Pontuação

Cada Parque pontua PV dependendo do número de Blocos Residenciais que estão diretamente adjacentes a ele, independentemente do número de andares. Em outras palavras, um Bloco Residencial com vários andares ainda conta como um Bloco Residencial.

Número de Blocos Residenciais adjacentes	Pontos de Vitória
1	2
2	4
3	7
4	11

Fábricas

pontuam PV quando Lojas e Portos estão adjacentes a elas.



- ◆ Vem com 1, 2 ou 3 Unidades de Energia;
- ◆ Ativar uma Fábrica requer 1 Habitante;
- ◆ Não podem ser empilhados.

Pontuação

Cada Fábrica **ativada** pontua 2 PV para cada Loja adjacente e 3 PV para cada Porto adjacente.

Tipo de Construção Adjacente	Pontos de Vitória
Loja	2
Porto	3



Encontre exemplos de pontuação em www.daysof wonder.com/quadropolis

Portos

pontuam PV quando colocados em uma linha ou coluna.



- ◆ Vem em 4 versões diferentes, com uma combinação de Habitantes, Unidades de Energia e PV que são adicionados ao total do jogador no fim do jogo.
- ◆ Ativar um Porto requer 1 Habitante.
- ◆ Não podem ser empilhados.

Quando calcular a pontuação do Porto, lembre-se de adicionar os PV marcados nas peças, se houver!

Pontuação

Portos **Ativados** pontuam PV quando colocados em linha ou coluna, dependendo do comprimento daquela linha ou coluna. Independentemente do número de linhas ou colunas de Portos que você construiu, você só pontuará pela sua linha contínua mais longa e sua coluna contínua mais longa.

Número de Portos Alinhados Adjacentes	Pontos de Vitória
1	0
2	3
3	7
4	12

Dicas

- ◆ Certifique-se de que entendeu o modo de pontuação de cada Construção diferente antes de jogar: use o seu Informativo se necessário.
- ◆ Tente definir uma estratégia específica: você quer seguir uma abordagem industrial, construindo Portos e Fábricas? Se sim, você provavelmente precisará construir Lojas para maximizar os lucros de suas Fábricas e Parques para absorver a poluição. Se você escolher uma estratégia mais residencial, você precisará construir Blocos Residenciais, alguns Serviços Públicos e Lojas para atrair os vários Habitantes de seus Blocos Residenciais.

- ◆ Planeje com antecedência: mantenha algum espaço na sua cidade e evite preencher uma mesma linha ou coluna (exemplo: linha 1 e coluna 1) nas primeiras rodadas - do contrário, você pode ser bloqueado nos próximos turnos.
- ◆ No começo de cada rodada, tente detectar as Construções que são do seu interesse na Zona de Construção e pense na melhor maneira de adquiri-las com seus Arquitetos.
- ◆ Certifique-se de que você tem Recursos suficientes para ativar suas Construções. Construções que não são ativadas são completamente ignoradas na pontuação!
- ◆ Seja oportunista: não hesite em bloquear um oponente se você perceber que seu movimento pode impedir seu oponente de pegar o que ele quer na Zona de Construção.

Modo Expert

Depois de alguns jogos, você pode querer um novo desafio com o Modo Expert. Essa variante é reservada para jogadores que dominaram a versão Classic e querem adicionar um novo desafio às suas partidas.

Ela também dura mais, já que você jogará **5 rodadas** em vez de 4.

Os parágrafos abaixo explicam a Preparação diferente e as mudanças do jogo.

Preparação Expert

Siga a Preparação do Modo Classic, com as seguintes exceções:

Tabuleiro Individual

Use seu Tabuleiro Individual no lado Expert.

A cidade é composta por 5 Distritos, cada um com um fundo diferente. Cada Distrito tem um número específico e é dividido em 4 espaços, que também têm um número em cada um deles.



Ao escolher uma Construção para sua cidade, ela pode ser colocada:

- ou em um espaço vazio cujo número seja correspondente ao número do Arquiteto com que você jogou;
- ou em um espaço vazio em um Distrito cujo número corresponde ao número do Arquiteto com que você jogou.

Arquitetos

Jogadores compartilham o mesmo grupo de Arquitetos. Vire os Arquitetos para o seu lado cinza, adicione o Arquiteto #5 ao grupo e coloque-os perto da Zona de Construção.



Deve haver um Arquiteto de cada número por jogador (por exemplo, com 2 jogadores, coloque 2 Arquitetos #1, 2 Arquitetos #2 etc.). Todos os Arquitetos restantes são colocados de volta na caixa.

Arquitetos não pertencem a nenhum jogador. No seu turno, simplesmente pegue um Arquiteto entre aqueles que estão disponíveis para jogar. No mesmo turno, você pode usar vários Arquitetos com o mesmo número, se seus oponentes não os pegarem.

Importante: Como no Modo Classic, existem 4 turnos em cada rodada. Isso significa que nem todos os Arquitetos serão usados: no fim da rodada, haverá a mesma quantidade de Arquitetos restantes que o número de jogadores.

No fim de cada rodada, todos os Arquitetos são colocados novamente juntos para a próxima rodada, ao lado da Zona de Construção.

Construções

Dois novos tipos de Construção entram em jogo. Substitua as Construções que têm "Classic" no verso com Construções que possuem "Expert" no verso.

Construções Expert

Torres de Escritório

Pontuam PV dependendo da altura e quando estão adjacentes entre si.



- ◆ Ativar uma Torre de Escritório requer 1 Habitante e 1 Unidade de Energia;
- ◆ Podem ser empilhados em até 5 andares: qualquer andar construído após o primeiro pode ser construído com qualquer arquiteto de número correspondente.

Pontuação

Para calcular a pontuação de suas Torres de Escritório, conte quantas estão adjacentes entre si. Então cheque a linha correspondente no seu Informativo para saber quantos PV você pontua por Torre de Escritório, dependendo do seu número de andares.

	1 Andar	2 Andares	3 Andares	4 Andares	5 Andares
1 Torre de Escritório única	0	1	3	6	10
2 Torres de Escritório adjacentes	1	3	6	10	15
3 Torres de Escritório adjacentes	2	5	9	14	20
4 Torres de Escritório adjacentes	3	7	12	18	25
5 Torres de Escritório adjacentes	4	9	15	22	30



Mary tem três Torres de Escritório adjacentes. Assim, ela precisa checar a terceira linha da tabela para calcular sua pontuação. Duas das Torres de Escritório tem 2 andares e pontuam 5 PV cada, enquanto a terceira tem 3 andares e pontua 9 PV.

A pontuação final das Torres de Escritório de Mary é 19 PV (5+5+9).

Monumentos

Pontuam PV quando adjacentes a Construções específicas.



- ◆ Há tantos Monumentos em jogo quanto o número de jogadores;
- ◆ Há 1 monumento por rodada, exceto na primeira (Partidas de 2 jogadores: não há monumentos nas rodadas #1, #4 e #5; Partidas de 3 jogadores: não há monumentos nas rodadas #1 e #5);
- ◆ Não precisam ser ativados para pontuar;
- ◆ Não podem ser empilhados.

Pontuação

Cada Monumento pontua PV dependendo dos tipos de Construções que estão adjacentes a eles.

Construção Adjacente	Pontos de Vitória
Fábrica / Porto	-5
Bloco Residenciais	0
Torre de Escritório	0
Outro Monumento	0
Serviço Público	2
Loja	3
Parque	5

Créditos

Design do jogo
François Gandon

Ilustrações: **Sabrina Miramon**
Design Gráfico: **Cyrille Daujean**

Desenvolvimento e Produção: **Adrien Martinot**

Tradução: **Miguel Oliveira**

Revisão: **Gabriela Orosco, Kévila Cordas e Marina Soares**
www.GalapagosJogos.com.br

O autor gostaria de agradecer a David Martinez da Loja de jogos La Carte Chance em Paris por ser seu principal tester de vários jogos, sempre fornecendo conselhos consistentes e confiáveis. Muito obrigado também a todos que jogaram o protótipo e ajudaram-no a se tornar um jogo: minha esposa Valérie e minha filha Juliette, meus queridos amigos Mathieu, Patricia, Jean-Marie, Virginie, Frédéric, Geneviève e Anne-Laure e seus filhos: Gaspard, Fanny, Mathilde e Elsa. E muito obrigado ao júri do 33º Concurso Internacional de Game Designers de Boulogne Billancourt por premiar o jogo e abrir o caminho para sua publicação.

Pontuação Expert

Construções são pontuadas como no Modo Classic. Entretanto, uma vez que o tamanho das cidades é maior e que há a inclusão do Arquiteto #5, **Blocos Residenciais**, **Serviços Públicos** e **Portos** podem pontuar mais PV do que no Modo Clássico, **Lojas** podem receber mais Clientes, e **Parques** e **Fábricas** também interagem com as novas Construções de Torres de Escritório.

Blocos Residenciais

podem agora ser empilhados em até 5 andares

Número de Andares	Pontos de Vitória
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Fábricas

Torres de Escritório adjacentes agora também contam na pontuação

Tipo de Construção Adjacente	Pontos de Vitória
Loja	2
Porto	3
Torre de Escritório	4

Portos

Agora podem formar uma linha consecutiva de 5

Número de Portos alinhados	Pontos de Vitória
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Parques

Torres de Escritório adjacentes agora também contam na pontuação

Número de Blocos Residenciais adjacentes e Torres de Escritório	Pontos de Vitória
1	2
2	4
3	7
4	11

Lojas

Agora podem ser ocupadas por 5 Clientes

Número de Clientes	Pontos de Vitória
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Serviços Públicos

Agora podem ser colocados em 5 Distritos diferentes

Número de Distritos com pelo menos 1 Serviço Público	Pontos de Vitória
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Days of Wonder Online

Registre seu jogo



Convidamos você a entrar em nossa comunidade online de jogadores em Days of Wonder Online, onde mantemos várias versões online de nossos jogos. Para usar seu código Online da Days of Wonder, adicione-o à sua conta existente ou crie uma nova conta em: www.daysof wonder.com/quadropolis e clique no botão **New Player Signup** na página inicial. Depois é só seguir as instruções. Você também pode aprender sobre outros jogos de Days of Wonder ou nos visitar em:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Days of Wonder, o logo de Days of Wonder e Quadropolis são todas marcas registradas de Days of Wonder, Inc. e Direitos Autorais © 2016-2019 Days of Wonder, Inc. Todos os Direitos Reservados.