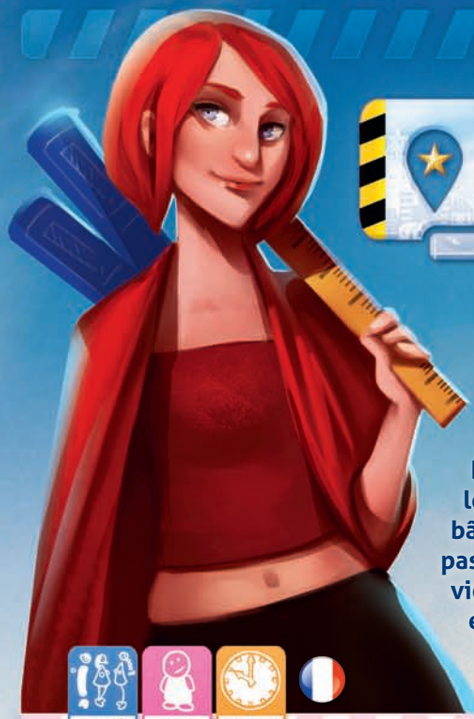
François Gandon

QUADROPOLIS™



2-4 | 8+ | 30-60'

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 ?

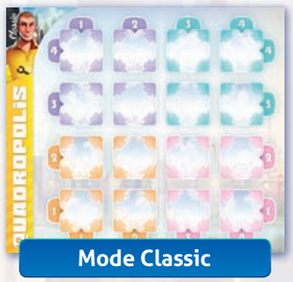
Matériel

- 1 chantier (de 25 cases)



Le chantier

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



Mode Classic



Mode Expert

- 142 tuiles Bâtiment



Bâtiments

- 20 architectes



Côté couleur pour le mode Classic



Côté grisé pour le mode Expert

- 1 urbaniste



- 1 maire *(marqueur de 1er 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.

QUADROPOLIS

[OP] Rules FR V1.indd 1 30/11/15 11:38

Classic 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

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 4e ligne du chantier, vous prenez le bâtiment qui se trouve sur la 3e case de cette ligne.

[QP] Rules FR V1.indd 2 30/11/15 11:38





C'est au tour du joueur vert.

Les emplacements marqués d'une croix sont 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 3e ligne. Il prend donc le bâtiment qui se trouve sur la 2e 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.





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 3e 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.

[QP] Rules FR V1.indd 3 30/11/15 11:38



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

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.*



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

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 2e 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 2e manche.

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

Fin du jeu

La partie s'arrête à l'issue de la 4e 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.

[QP] Rules FR V1.indd 4 30/11/15 11:38

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.*



Pour activer ce service public, il faut y placer un habitant.

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

[QP] Rules FR V1.indd 5 30/11/15 11:38

Parcs

Marquent des points en fonction du nombre d'habitations adjacentes



- 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).

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

Usines

Marquent des points pour chacun des commerces et ports adjacents



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

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

Ports

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



- Existent 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

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.

[QP] Rules FR V1.indd 8 30/11/15 11:38

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.



x17

- 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.

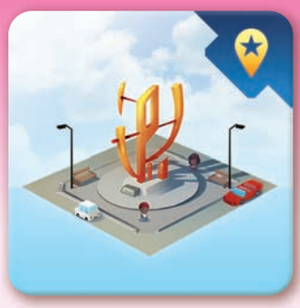
Elle doit donc consulter la troisième ligne du tableau. Deux de ses immeubles de bureaux ont 2 étages et marquent 5 points chacun, et un troisième a 3 étages et marque donc 9 points.

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

[QP] Rules FR V1.indd 7 30/11/15 11:38

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 Autre monument	0
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 33e 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



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.daysofwonder.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.

[QP] Rules FR V1.indd 8 30/11/15 11:38