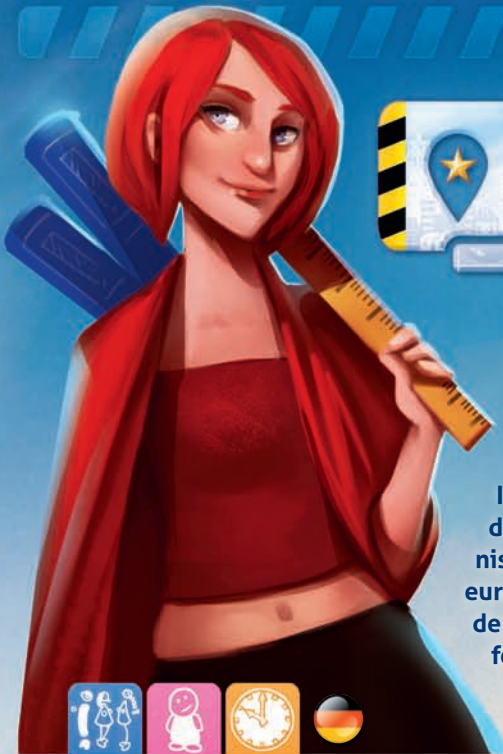


François Gandon

QUADROPOLIS™



In Quadropolis übernimmt jeder von euch das Amt des Bürgermeisters einer modernen Stadt. Dabei gilt es, mit der richtigen Planung und Strategie die Bedürfnisse der Einwohner zu berücksichtigen und so die Konkurrenz auszustechen. Nutzt eure Architekten, um die verschiedenen Gebäude zu errichten. Der Clou: Am Spieltende wird jeder Gebäudetyp unterschiedlich gewertet. Wer von euch wird die Herausforderung meistern und der erfolgreichste Bürgermeister in der Geschichte von Quadropolis werden?



Spielmaterial

■ 1 Baustellen-Tableau



■ 4 doppelseitige Stadt-Tableaus (aufgeteilt in Bezirke), eines für jeden Spieler



■ 142 Gebäudeplättchen



■ 20 Architekten



■ Farbige Seite für das Standardspiel



■ Graue Seite für das Expertenspiel

■ 1 Stadtplaner



■ 1 Bürgermeister (Startspielerfigur)



■ 65 Einwohner (blaue Meeples)



■ 50 Energiemarker (rote Holzsteine)



■ 4 Spielübersichten

■ 1 Wertungsblock

■ 1 Spielregel

■ 1 Stoffbeutel



Classic / Expert

Ihr könnt Quadropolis in zwei Varianten spielen.

Für die ersten Partien empfehlen wir das Standardspiel (Classic), damit ihr die Abläufe und mögliche Siegstrategien kennenlernen könnt. Sobald ihr euch regelfest fühlt, könnt ihr das Expertenspiel (Expert) ausprobieren, mit dem neue Gebäude und Regeln für eine größere Herausforderung hinzukommen.

Mehr Informationen auf Seite 7.

QUADROPOLIS

Classic

Spielaufbau

Legt die Baustelle **1** in die Tischmitte.

Legt die Einwohner und Energiemarker als Vorrat **2** bereit.

Jeder Spieler nimmt sich 1 Stadt-Tableau, 1 Spielübersicht **3** und die 4 Architekten seiner Farbe **4** (von #1 bis #4).



Entfernt die mit „Expert“ markierten Gebäude, sie werden nur im Expertenspiel benötigt.

Sortiert die übrigen Gebäude nach der Nummer auf ihren Rückseiten (#1 bis #4).

Legt alle #1-Gebäude in den Beutel **5**. Zieht dann 25 zufällige Gebäude aus dem Beutel und legt sie verdeckt auf die Baustelle.

Deckt dann die Gebäude wie folgt auf:

■ **4 Spieler:** Deckt alle Gebäude auf.

■ **3 Spieler:** Deckt nicht die mit „4“ markierten Gebäude auf.

■ **2 Spieler:** Deckt nicht die mit „4“ und „3-4“ markierten Gebäude auf.

Stellt den Stadtplaner neben die Baustelle, so dass jeder Spieler ihn gut erreichen kann **6**.

Bestimmt auf beliebige Weise den Startspieler.

Er erhält den Bürgermeister **7**.



Siehe Seite 7 für den Spielaufbau im Expertenspiel.

Ziel des Spiels

Bei Spielende gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten (SP). Jeder Spieler erhält Siegpunkte für die Gebäude in seiner Stadt. Deren Lage ist ebenfalls wichtig, da jeder Gebäudetyp auf unterschiedliche Art und Weise gewertet wird.

Spielablauf

Eine Partie **Quadropolis** geht über 4 Runden. In jeder Runde hat jeder Spieler 4 Züge.

Jede Runde beginnt mit dem ersten Zug des Startspielers. Dann führt jeder Spieler reihum im Uhrzeigersinn einen Zug aus, bis jeder Spieler 4 Züge durchgeführt hat.

Wenn ein Spieler am Zug ist, führt er die folgenden Aktionen aus:

- 1° Ein Gebäude von der Baustelle nehmen
- 2° Den Stadtplaner versetzen
- 3° Das Gebäude errichten
- 4° Ressourcen des Gebäudes erhalten

Eine Runde endet, nachdem jeder Spieler 4 Züge durchgeführt hat. Zu diesem Zeitpunkt sollten alle Architekten um die Baustelle herum platziert worden sein.

Am Ende einer Runde nehmen die Spieler ihre Architekten zurück und legen sie neben ihr Stadt-Tableau.

Die auf der Baustelle verbliebenen Gebäude werden zurück in die Spielschachtel gelegt und der Stadtplaner erneut neben die Baustelle gestellt.

Dann wird die nächste Runde vorbereitet.

1 Ein Gebäude von der Baustelle nehmen

Wähle eine Reihe oder Spalte der Baustelle und lege einen deiner Architekten daneben. Dabei gilt:

- Du darfst deinen Architekten nicht auf einen anderen Architekten legen.
- Dein Architekt darf nicht auf den Stadtplaner zeigen.

Die Nummer des Architekten bestimmt, aus welcher Reihe oder Spalte du das Gebäude für deine Stadt nehmen musst. Legst du z. B. deinen Architekten #3 neben die 4. Reihe, nimmst du das Gebäude aus der 3. Spalte dieser Reihe.



Der grüne Spieler ist am Zug. Die mit X markierten Felder darf er nicht wählen, weil dort bereits Architekten liegen oder wegen des Stadtplaners.



Der grüne Spieler legt seinen Architekten #2 neben die 3. Reihe. Daher nimmt er das Gebäude aus der 2. Spalte dieser Reihe: ein Bürgeramt.

Hinweis: Es kann vorkommen, dass du durch deinen Architekten nur Zugriff auf ein leeres Feld bekommst oder ein Gebäude nehmen musst, das du in deiner Stadt nicht errichten möchtest. Dennoch musst du ihn platzieren – vielleicht kannst du dadurch sogar deine Konkurrenten mit dem Stadtplaner blockieren.

2 Den Stadtplaner versetzen

Danach versetzt du den Stadtplaner auf das durch deinen Architekten bestimmte Feld, unabhängig davon, ob du ein Gebäude nehmen konntest oder nicht.



Nachdem er das Gebäude genommen hat, versetzt der grüne Spieler den Stadtplaner auf das leergewordene Feld.

Hinweis: Ihr könnt zu Spielbeginn einen Spieler bestimmen, der immer den Stadtplaner versetzt. So vermeidet ihr, dass ihr diesen wichtigen Schritt vielleicht vergesst.

3 Das Gebäude errichten

Du darfst das genommene Gebäude

- entweder auf einem freien Feld in der Reihe,
- oder auf einem freien Feld in der Spalte

errichten, die der Nummer deines genutzten Architekten entspricht.



Da der grüne Spieler seinen Architekten #2 genutzt hat, darf er das Bürgeramt auf einem freien Feld in der 2. Reihe oder 2. Spalte errichten.

Manche Gebäude (wie z. B. Hochhäuser) dürfen aufeinander gestapelt werden. In solchen Fällen gelten vorhandene Gebäude dieses Typs als freie Felder, wenn

- die Reihe oder Spalte des vorhandenen Gebäudes,
- oder die gewünschte Ebene

der Nummer des genutzten Architekten entspricht.

Ebenen

- 4.
- 3.
- 2.
- 1.



Durch seinen Architekten #3 darf der blaue Spieler sein Hochhaus wie folgt errichten:



- entweder auf einem freien Feld in der 3. Reihe oder 3. Spalte,
- oder
- als 3. Ebene eines vorhandenen Hochhauses (egal in welcher Reihe/Spalte).

Alternativ darfst du das genommene Gebäude abwerfen, wenn es kein mögliches Feld zum Errichten gibt oder du es einfach nicht errichten möchtest. Für ein abgeworfenes Gebäude erhältst du keine Ressourcen. Daher überspringst du die nächste Phase „Ressourcen erhalten“.

4 Ressourcen des Gebäudes erhalten

Nimm so viele Einwohner und/oder Energiemarker aus dem Vorrat, wie oben links auf dem errichteten Gebäude abgebildet sind. Du wirst beides benötigen, um deine Gebäude zu aktivieren, damit sie dir am Spielende SP einbringen.



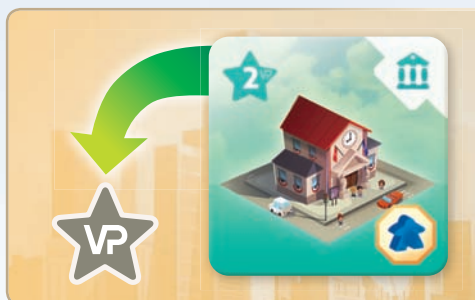
Der rote Spieler errichtet diesen Hafen und nimmt sich 1 Einwohner und 1 Energiemarker.



Dieses Hochhaus mit 3 Ebenen benötigt nur 1 Energiemarker zur Aktivierung.

Siegepunkte

Manche Gebäude zeigen oben links SP statt Ressourcen. Du erhältst diese SP nicht sofort. Sie werden erst am Spielende gewertet, falls du das Gebäude aktiviert hast.



2 SP werden am Spielende gewertet, falls dieses Gebäude aktiviert wurde.

Nächste Runde vorbereiten

Bereitet die nächste Runde vor, sobald eine Runde zu Ende ist. Geht dabei wie beim Spielaufbau vor.

Legt alle #2-Gebäude in den Beutel, bevor Runde 2 beginnt. Zieht dann 25 zufällige Gebäude und legt sie verdeckt auf die Baustelle. Deckt danach nur solche Gebäude auf, die ihr auch beim Spielaufbau aufgedeckt habt (siehe Seite 2).

Bereitet die Runden 3 und 4 genauso vor, außer dass ihr die #3- bzw. #4-Gebäude in den Beutel legt.

Der Spieler mit dem Bürgermeister ist der Startspieler der neuen Runde.

Startspieler

In jeder Runde gibt es genau ein Hochhaus, durch das ein Spieler den Bürgermeister erhält und somit Startspieler der nächsten Runde wird. Sobald ein Spieler das Hochhaus baut, nimmt er sich sofort den Bürgermeister und stellt ihn vor sich.



Wenn du dieses Gebäude errichtest, wirst du Startspieler der nächsten Runde.

Spielende

Das Spiel endet nach 4 Runden. Vor der finalen Wertung hat jeder Spieler ein letztes Mal die Möglichkeit, die Ressourcen auf seinen Gebäuden zu versetzen.

Benutzt den Wertungsblock, um die Siegpunkte für jeden Gebäudetyp in euren Städten festzuhalten. Der Abschnitt *Die Gebäude in Quadropolis* beschreibt detailliert, wie viele SP die verschiedenen Gebäude wert sind. Eine Zusammenfassung findet ihr auf den Spielübersichten.

Denkt daran!
Nur aktivierte Gebäude sind am Spielende SP wert.
Vor der Wertung wird jedes nicht aktivierte Gebäude aus den Städten der Spieler entfernt.

Ein Gebäude aktivieren

Die meisten Gebäude benötigen Ressourcen, damit du sie aktivieren kannst und am Spielende ihre SP erhältst. Um ein solches Gebäude zu aktivieren, musst du nur die unten rechts abgebildeten Ressourcen darauf ablegen.



Bei Gebäuden mit mehreren Ebenen benötigst du nur so viele Ressourcen zum Aktivieren, wie auf dem obersten Gebäudeplättchen abgebildet sind. Die Höhe eines Gebäudes hat hierauf also keinen Einfluss.

Wichtig: Du darfst jederzeit die Ressourcen, also Einwohner und Energiemarker, auf deinen Gebäuden beliebig versetzen. Lediglich am Spielende, bevor die Wertung beginnt, musst du sie abschließend ablegen. Am besten so, dass du möglichst viele SP bekommst.

Außerdem gilt:

- **Jeder nicht eingesetzte Einwohner** zählt -1 SP. Einwohner können zum Aktivieren eines Gebäudes oder als Kunde in einem Geschäft eingesetzt werden.
- **Jeder nicht eingesetzte Energiemarker** gilt als Verschmutzung und zählt -1 SP. Energiemarker können zum Aktivieren eines Gebäudes eingesetzt werden. Außerdem kann auf jedem Park genau 1 Energiemarker eingesetzt werden, um Minuspunkte zu vermeiden (siehe *Parks* auf Seite 6).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt!

Bei Gleichstand ist derjenige Spieler besser platziert, der mehr Einwohner auf seinen Gebäuden hat. Falls dann immer noch Gleichstand herrscht, liegt der Spieler vorne, der weniger freie Felder in seiner Stadt hat.

Die Gebäude in Quadropolis

Im Standardspiel von Quadropolis gibt es 6 verschiedene Gebäudetypen.

- Die Siegpunkte jedes Gebäudetyps werden auf unterschiedliche Art und Weise ermittelt. Dabei spielen Faktoren wie Anzahl, Platzierung und die Typen der benachbarten Gebäude eine Rolle. Diagonal liegende Plättchen gelten NICHT als benachbart.
- Die Spielübersichten fassen die SP der verschiedenen Gebäudetypen zusammen.

Erinnerung: Ein Gebäude muss aktiviert sein, damit es am Spielende SP zählt. Die zur Aktivierung notwendigen Ressourcen sind auf jedem Gebäude unten rechts abgebildet.



Hochhäuser

Zählen SP gemäß ihrer Höhe (Anzahl der Ebenen).



- Spieler erhält 1, 2 oder 3 Einwohner.
- Benötigen 1 Energiemarker zur Aktivierung.
- Stapelbar (max. 4 Ebenen): Jede Ebene nach der ersten kann mit einem Architekt der entsprechenden Nummer errichtet werden.

In jeder Runde (außer der letzten) gibt es genau 1 Hochhaus, das 1 Einwohner und das Bürgermeister-Symbol zeigt. Der Spieler, der dieses Hochhaus errichtet, wird Startspieler der nächsten Runde.

Wertung

Jedes aktivierte Hochhaus zählt SP gemäß seiner Höhe.

Anzahl der Ebenen	Siegpunkte
1	1
2	3
3	6
4	10

Geschäfte

Zählen SP gemäß der Anzahl der Kunden (= darauf eingesetzte Einwohner).



- Benötigen 1 Energiemarker zur Aktivierung.
- Ein Geschäft kann bis zu 4 Kunden aufnehmen.
- Nicht stapelbar.

Die Spieler dürfen die Ressourcen in ihrer Stadt jederzeit versetzen. Das gilt auch für die Kunden in den Geschäften. Lediglich am Spielende, bevor die Wertung beginnt, müssen die Spieler ihre Ressourcen und Einwohner abschließend ablegen.

Wertung

Jedes aktivierte Geschäft zählt SP gemäß der Anzahl der Kunden (= darauf eingesetzte Einwohner).

Anzahl der Kunden	Siegpunkte
1	1
2	2
3	4
4	7

Bürgerämter

Zählen SP gemäß ihrer Verbreitung in den verschiedenen Bezirken einer Stadt.



- Zählen 0, 1 oder 2 zusätzliche SP am Spielende.
- Benötigen 1 Einwohner zur Aktivierung.
- Nicht stapelbar.

Denkt daran, die ggf. auf einem Bürgeramt abgebildeten SP zu werten!

Wertung

Aktiviert Bürgerämter zählen SP gemäß ihrer Verbreitung in den verschiedenen Bezirken einer Stadt.

Anzahl der Bezirke mit mind. 1 Bürgeramt	Siegpunkte
1	2
2	5
3	9
4	14

Parks

Zählen SP gemäß der Anzahl benachbarter Hochhäuser.



x15

- ◆ Benötigen keine Ressource zur Aktivierung (= gelten immer als aktiviert).
- ◆ Nicht stapelbar.
- ◆ Parks helfen gegen Verschmutzung: Am Spielende darfst du vor der Wertung auf jeden Park 1 deiner nicht eingesetzten Energiemarker legen, um Minuspunkte zu vermeiden (siehe *Spielende*).

Wertung

Jeder Park zählt SP gemäß der Anzahl zu ihm benachbarter Hochhäuser. Die Höhe der Hochhäuser hat keinen Einfluss auf die SP.

Anzahl benachbarter Hochhäuser	Siegpunkte
1	2
2	4
3	7
4	11

Fabriken

Zählen SP gemäß der Anzahl benachbarter Geschäfte und Häfen.



x19

- ◆ Spieler erhält 1, 2 oder 3 Energiemarker.
- ◆ Benötigen 1 Einwohner zur Aktivierung.
- ◆ Nicht stapelbar.

Wertung

Jede aktivierte Fabrik zählt 2 SP pro benachbartem Geschäft und 3 SP pro benachbartem Hafen.

Benachbarter Gebäudetyp	Siegpunkte
Geschäft	je 2
Hafen	je 3



Weitere Wertungsbeispiele findest du auf www.daysof wonder.com/quadropolis

Häfen

Zählen SP gemäß ihrer Anzahl in einer Reihe oder Spalte.



x21

- ◆ Es gibt 4 Versionen, der Spieler erhält eine Kombination aus Einwohnern, Energiemarkern und SP (am Spielende).
- ◆ Benötigen 1 Einwohner zur Aktivierung.
- ◆ Nicht stapelbar.

Denkt daran die ggf. auf einem Hafen abgebildeten SP zu werten!

Wertung

Aktivierte Häfen zählen SP, wenn sie nebeneinander in einer Reihe oder Spalte errichtet wurden. Allerdings werden nur die längste durchgehende Reihe und die längste durchgehende Spalte gewertet.

Anzahl benachbarter Häfen in Reihe/Spalte	Siegpunkte
1	0
2	3
3	7
4	12

Tipps

- ◆ Alle Spieler sollten die verschiedenen Wertungsregeln der Gebäude verstehen, bevor ihr anfangt. Die Spielübersichten können dabei helfen.
- ◆ Versuche dir eine grobe Strategie zurechtzulegen. Möchtest du eher Häfen und Fabriken bauen? Dann benötigst du wahrscheinlich auch ein paar Geschäfte, um die Gewinne deiner Fabriken zu maximieren, und Parks, um die Verschmutzung einzudämmen. Möchtest du eher Wohngebäude errichten, wirst du Hochhäuser und Bürgerämter benötigen sowie Geschäfte, um die Einwohner deiner Hochhäuser einzusetzen.

- ◆ Plane voraus: Lasse etwas freien Platz und vermeide in den ersten Runden die gleiche Reihe und Spalte zu füllen – sonst gehen dir später eventuell die Optionen aus.
- ◆ Versuche zu Beginn jeder Runde, die für dich interessanten Gebäude auf der Baustelle zu erkennen und überlege dir, wie du sie (mit deinen Architekten) am besten bekommen kannst.
- ◆ Habe immer ausreichend Ressourcen, um deine Gebäude zu aktivieren. Nicht aktivierte Gebäude werden am Ende entfernt und nicht gewertet!
- ◆ Zögere nicht, einen Konkurrenten zu blockieren, wenn du siehst, dass dein Zug ihn daran hindern könnte, das Gebäude zu bekommen, das er gerne hätte.

Expert

Das Expertenspiel

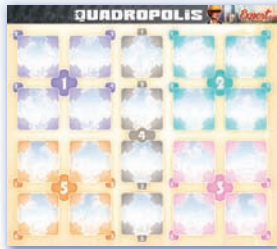
Nach einigen Partien möchtet ihr euch vielleicht einer größeren Herausforderung stellen. Das Expertenspiel ist für Spieler gedacht, die das Standardspiel gemeistert haben und dem Spiel etwas Neues hinzufügen möchten.

Außerdem geht es nun über **5 Runden** statt über 4.

Die nachfolgenden Abschnitte erklären die Unterschiede beim Spielaufbau und -ablauf.

Veränderter Spielaufbau

Folgt dem Aufbau des Standardspiels mit folgenden Ausnahmen:



Stadt-Tableaus

Dreht die Stadt-Tableaus auf die Expertenseite.

Jede Stadt besteht nun aus 5 Bezirken mit unterschiedlichen Hintergrundfarben. Jeder Bezirk hat eine Nummer und besteht aus 4 Feldern, die ebenfalls jeweils eine Nummer haben.

Ein gewähltes Gebäude darf wie folgt errichtet werden:

- entweder auf einem freien Feld, dessen Nummer der deines genutzten Architekten entspricht,
- oder auf einem freien Feld in dem Bezirk, dessen Nummer der deines genutzten Architekten entspricht.

Architekten

Die Spieler nutzen Architekten aus einem gemeinsamen Vorrat. Dreht die Architekten auf ihre graue Seite, fügt die Architekten #5 hinzu und legt alle neben die Baustelle.



Pro Spieler benötigt ihr 1 Architekten jeder Nummer (bei 2 Spielern also 2 Architekten #1, 2 Architekten #2 usw.). Legt die übrigen Architekten in die Spielschachtel.

Die Architekten gehören nicht zu einem bestimmten Spieler. Wenn du am Zug bist, darfst du einen beliebigen der noch ausliegenden Architekten nehmen und nutzen. Du darfst im Verlauf einer Runde auch mehrere Architekten der gleichen Nummer nehmen.

Wichtig: Wie im Standardspiel hat jeder Spieler 4 Züge pro Runde. Daher werden nicht alle Architekten genutzt. Am Ende einer Runde bleiben so viele Architekten übrig, wie Spieler teilnehmen.

Legt am Ende einer Runde alle genutzten Architekten wieder zurück in den gemeinsamen Vorrat neben der Baustelle.

Gebäude

Es kommen zwei neue Gebäudetypen hinzu. Entfernt die mit „Classic“ markierten Gebäude und ersetzt sie durch die mit „Expert“ markierten.

Gebäude im Expertenspiel

Bürotürme

Zählen SP gemäß ihrer Höhe (Anzahl der Ebenen) und gemäß der Anzahl benachbarter Bürotürme.



- ◆ Benötigen 1 Einwohner und 1 Energie-marker zur Aktivierung.
- ◆ Stapelbar (max. 5 Ebenen): Jede Ebene nach der ersten kann mit einem Architekt der entsprechenden Nummer errichtet werden.

Wertung

Um die SP für deine Bürotürme zu ermitteln, zähle deine zueinander benachbarten Bürotürme. Die Wertungstabelle unten sowie die Spielübersichten geben an, wie viele SP jeder dieser Bürotürme gemäß der Anzahl seiner Ebenen zählt.

	1 Ebene	2 Ebenen	3 Ebenen	4 Ebenen	5 Ebenen
1 einzelner Büroturm	0	1	3	6	10
2 benachbarte Bürotürme, je	1	3	6	10	15
3 benachbarte Bürotürme, je	2	5	9	14	20
4 benachbarte Bürotürme, je	3	7	12	18	25
5 benachbarte Bürotürme, je	4	9	15	22	30



Jenny hat drei zueinander benachbarte Bürotürme, also schaut sie in der dritten Zeile der Wertungstabelle nach, um die SP zu ermitteln. Zwei der Bürotürme haben 2 Ebenen und bringen daher je 5 SP. Der andere hat 3 Ebenen und bringt 9 SP. Also bekommt Jenny für ihre Bürotürme 19 SP (5+5+9).

Monumente

Zählen SP gemäß benachbarter Gebäude.



- ◆ Es sind so viele Monumente im Spiel, wie Spieler teilnehmen.
- ◆ Es gibt in jeder Runde genau 1 Monument, außer in Runde 1. Außerdem bei 2 Spielern keines in Runde 4 und 5 sowie bei 3 Spielern keines in Runde 5.
- ◆ Benötigen keine Ressource zur Aktivierung (= gelten immer als aktiviert).
- ◆ Nicht stapelbar.

Wertung

Jedes Monument zählt SP pro benachbartem Gebäude gemäß seines Typs.

Benachbarter Gebäudetyp	Siegpunkte
Fabrik / Hafen	je -5
Hochhaus Büroturm Monument	je 0
Bürgeramt	je 2
Geschäft	je 3
Park	je 5

Credits

Autor: François Gandon

Illustrationen: Sabrina Miramon

Grafik-Design: Cyrille Daujean

**Entwicklung und Produktion:
Adrien Martinot**

Deutsche Übersetzung: Sebastian Wenzlaff

**Redaktion und Lektorat der deutschen Ausgabe:
Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff**

Der Autor dankt David Martinez vom Spieleladen „La Carte Chance“ in Paris dafür, dass er sein Haupttestter vieler Spiele ist und stets ausführlichen und verlässlichen Rat hat. Ebenfalls vielen Dank an alle, die den Prototypen gespielt und geholfen haben, ihn zu verbessern: meine Frau Valérie, meine Tochter Juliette, meine lieben Freunde Mathieu, Patricia, Jean-Marie, Virginie, Frédéric, Geneviève und Anne-Laure sowie ihre Kinder Gaspard, Fanny, Mathilde und Elsa. Ein großes Dankeschön an die Jury des 33. internationalen Spieleautorenwettbewerbs in Boulogne-Billancourt, die das Spiel ausgezeichnet und damit den Weg zur Veröffentlichung geebnet hat.

Days of Wonder dankt dem Verlag Hans im Glück für die Erlaubnis, die für das Spiel Carcassonne entwickelten Meeple-Figuren benutzen zu dürfen.

Wertung im Expertenspiel

Grundsätzlich werden die Gebäude wie im Standardspiel gewertet. Da die Städte der Spieler jedoch größer sind und es Architekten #5 gibt, können **Hochhäuser**, **Bürgerämter** und **Häfen** mehr Punkte zählen als im Standardspiel. Außerdem können **Geschäfte** mehr Kunden aufnehmen und **Parks** sowie **Fabriken** beziehen sich auch auf die neuen **Bürotürme**.

Hochhäuser

(jetzt bis 5 Ebenen stapelbar)

Anzahl der Ebenen	Siegpunkte
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Fabriken

(auch benachbarte Bürotürme zählen jetzt SP)

Benachbarter Gebäudetyp	Siegpunkte
Geschäft	je 2
Hafen	je 3
Büroturm	je 4

Häfen

(jetzt können bis zu 5 durchgehend benachbart sein)

Anzahl benachbarter Häfen in Reihe/Spalte	Siegpunkte
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Parks

(zählen jetzt auch SP für benachbarte Bürotürme)

Anzahl benachbarter Hochhäuser/Bürotürme	Siegpunkte
1	2
2	4
3	7
4	11

Geschäfte

(nehmen jetzt bis zu 5 Kunden auf)

Anzahl der Kunden	Siegpunkte
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Bürgerämter

(können jetzt in bis zu 5 Bezirken errichtet werden)

Anzahl der Bezirke mit mind. 1 Bürgeramt	Siegpunkte
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Days of Wonder Online

Registrieren Sie Ihr Brettspiel



Wir laden Sie ein, sich unserer Online-Spieler-Gemeinschaft auf der Internetseite von „Days of Wonder“ anzuschließen. Dort finden Sie viele Online-Versionen unserer Spiele. Um Ihre „Days of Wonder“-Nummer zu nutzen, fügen Sie diese Ihrem bereits existierenden Konto bei „Days of Wonder“ hinzu oder richten ein neues Konto unter www.daysof wonder.com/Quadropolis ein. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folgen Sie dann den Anweisungen. Wenn Sie mehr über andere Spiele von „Days of Wonder“ erfahren möchten, können Sie uns auch unter folgender Adresse im Internet besuchen:

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.