

François Gandon

QUADROPOLIS™

A Quadropolisban egy modern város polgármesterének bőrébe bújhatsz. Meg kell határoznod egy átfogó stratégiát, hogy városodat a lakók igényei szerint fejleszd, és lekörözd az ellenfeleidet: mérnököket bízol meg, hogy különböző épületeket emeljenek. Mindegyik épülettel győzelmi pontokat szerezhetsz. A különböző típusú épületek eltérő módon adnak győzelmi pontokat, sok közülük egymással kombinálható is a magasabb pontszám elérésének érdekében. Készen állsz a kihívásra, hogy te legyél a valaha volt leghíresebb polgármester?



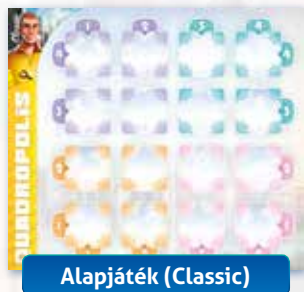
Játékelemek:

■ 1 építési terület tábla (25 mezős)



Az építési terület tábla

■ 4 kétoldalas játékos tábla, amelyek egy-egy várost jelképeznek, és kerületekre vannak osztva



Alapjáték (Classic)



Haladó játék (Expert)

■ 142 épületlapka



Épületek

■ 20 építész



Színes oldal az alapváltozathoz



Szürke oldal a haladó változathoz

■ 1 urbanista



■ 1 polgármester (kezdőjátékos-jelölő)



■ 65 lakos (kék emberkék)



■ 50 energiaegység (piros hasábok)



■ 4 segédlet

■ pontozófüzet

■ szabálykönyv

■ vászonzsák



Classic / Expert

A Quadropolisban kétféle játékváltozat található.

Azt tanácsoljuk, az első (néhány) játékot az alapváltozat (Classic) szabályai szerint játsszátok, hogy megismerjétek a játék működését és felfedezétek a különböző stratégiákat. Ha már úgy érzitek, ez megvan, akkor áttérhettek a haladó (Expert) változatra, ahol új épületek és szabályok mellett új kihívásokkal találkozhattok.

Részletekért lásd a 7. oldalt.

A játék előkészületei

Tegyétek az építési terület táblát **1** az asztal közepére. A lakosokat és az energiaegységeket **2** helyezétek mellé kupacokban.

Minden játékos kapjon egy játékos táblát, egy segédletet **3** és négy építésszt a játékos színével megegyező színben **4** (1-től 4-ig vannak számozva).

Minden olyan épületet, amelynek a hátoldalán Expert felirat található, tegyétek félre, ezeket majd csak a haladó változatban kell használni.

Válogassátok ki az épületlapkákat a hátoldalukon lévő szám alapján (1-től 4-ig), majd az 1-es számúakat tegyétek a zsákba **5** (a többit tegyétek félre). Keverés után helyezétek képpel lefelé az építési területre a lapkákat.

Ha ezzel megvagytok, fordítsátok fel a lapkákat:

■ **4 játékos esetén** az összeset.

■ **3 játékosnál** a 4-essel megjelölt lapkák lefordítva maradnak.

■ **2 játékosnál** a 4-essel, illetve a 3-4-essel jelölt lapkák lefordítva maradnak.

Tegyétek az urbanistafigurát az építési terület mellé **6**, hogy mindenki számára könnyen hozzáférhető legyen.

Tetszőleges módszerrel jelöljétek ki a kezdőjátékost, és adjátok oda neki a polgármester-figurát **7**.



A haladó változat előkészületének leírása a 7. oldalon található.

A játék célja

A játék célja, hogy te szerezd a legtöbb győzelmi pontot (GYP). Győzelmi pontokat a városodba lerakott épületekből fogsz kapni, mindegyik épülettípus különböző feltételek alapján ad pontot.

A játék egy köre

A játék négy fordulóból áll, fordulóként 4-4 körből.

Minden egyes körben a kezdőjátékostól kezdve az óramutató járásával megegyező irányban a soron következő játékos az alábbi akciókat hajtja végre, ebben a sorrendben:

- 1° Elvesz egy épületet az építési területről
- 2° Mozgatja az urbanistafigurát
- 3° Lehelyezi az épületet a városában
- 4° Elveszi az erőforrásokat az épületért (ha jár)

Egy körnek akkor van vége, ha az összes játékos végrehajtotta a fenti lépéseket.

Ekkor egy új kör kezdődik, kezdve az első játékostól az óramutató járásával megegyező irányban.

Ha már mindenki befejezte mind a 4 körét, a forduló véget ér, ekkor minden építésznek az építési terület mellett kell lennie. A játékosok visszakapják építészeiket. Minden építési területen maradt épületet tegyetek vissza a dobozba, és az urbanistafigurát tegyétek a tábla mellé.

1 Épület elvétele az építési területről

Válassz ki egy sort vagy oszlopot az építési területről, majd helyezz elé egy építésszt. Azonban NEM teheted le az építésszed, ha:

- már van ott egy építész vagy
- az építésszed az urbanistafigurára mutatna.

Az építész száma mutatja, hogy hányadik épületet veheted el az adott sorból, illetve oszlopból.

Tehát ha egy hármas számú építésszt helyezel a negyedik sorba, akkor az adott sor 3. mezőjén lévő épületet fogod megkapni.

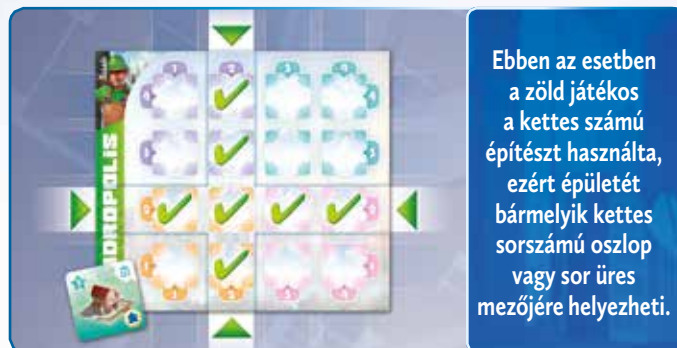
3 Épület lehelyezése a városodban

Miután elvettél egy épületet, lehelyezheted a városodban:

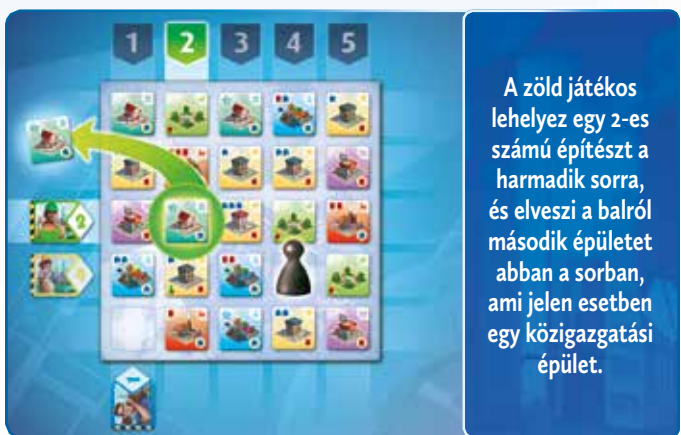
- vagy egy olyan sor üres mezőjére, amelynek száma megegyezik az éppen felhasznált építész számával;
- vagy egy olyan oszlop üres mezőjére, amelynek száma megegyezik az éppen felhasznált építész számával.



A zöld játékos köre van. Az X-szel jelölt lehetőségek blokkolva vannak az urbanista vagy más építész miatt.



Ebben az esetben a zöld játékos a kettes számú építészt használta, ezért épületét bármelyik kettes sorszámú oszlop vagy sor üres mezőjére helyezheti.



A zöld játékos lehelyez egy 2-es számú építészt a harmadik sorra, és elveszi a balról második épületet abban a sorban, ami jelen esetben egy közigazgatási épület.

Megjegyzés: a játék során előfordulhat, hogy csak olyan helyre tudod letenni az építészdet, ami üres mezőre mutat vagy olyan épületre, amit nem szeretnél elvenni, azonban ilyenkor is le KELL tenned az építészdet.

2 Az urbanistafigura mozgatása

Miután elvettél egy épületlapkát, tedd az urbanistafigurát az elvett lapka helyére. Ha nem vettél el épületlapkát a körben, akkor is tedd arra helyre, ahonnan az építész elvette volna lapkát.



A zöld játékos a harmadik sor második mezőjére teszi az urbanistafigurát, ahonnan az épületlapkát elvette.

Megjegyzés: a játék elején válasszatok ki magatok közül egy játékos, akinek a feladata az urbanistafigura mozgatása lesz mindenkinek a körében, így csökkentve annak az esélyét, hogy ezt az igencsak fontos lépést elfelejtétek.

Néhány épület – ilyen például a toronyház – akár egymásra is építhető. Ebben az esetben a lapkát akkor is ráteheted egy már ugyanolyan épületre, ha:

- olyan oszlopban vagy sorban van, amelynek a száma megegyezik az éppen kijátszott építész számával, vagy
- miután ráhelyezted a másik ugyanolyan épületre, pontosan annyi lapka van egymáson (emeletek), amennyi az éppen felhasznált építész száma

Szintek

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



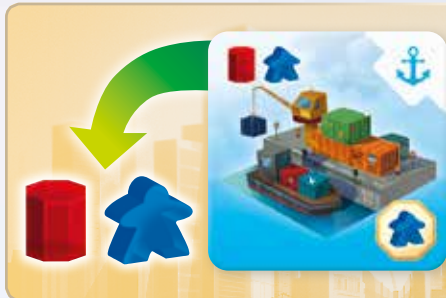
A kék játékos a hármasszámú építészével egy toronyházat építhet:

- vagy a 3. sor, illetve oszlop egy üres mezőjére;
- vagy leheteti egy meglévő toronyház harmadik szintjeként, még akkor is, ha az nem a 3. sorban vagy oszlopban van.

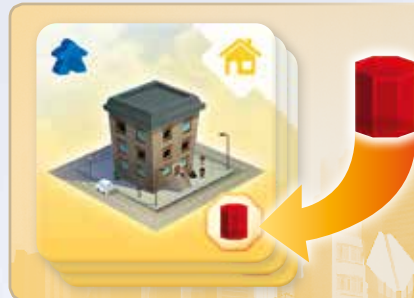
Ha nincs alkalmas hely az épületnek, amit elvettél, mert az építész száma nem megfelelő, akkor tedd vissza az épületet a dobozba. Ez esetben hagyd ki a következő fázist, mert a le nem helyezett épületekért nem jár erőforrás.

4 Erőforrást kapsz az épületedért

Vegyél el annyi lakost és energiaegységet, amennyi a sikeresen beépített épületlapka bal felső sarkán található, és tedd őket a játéktáblád mellé. Ezek majd az épületek aktivizálásához kellene a játék végén.



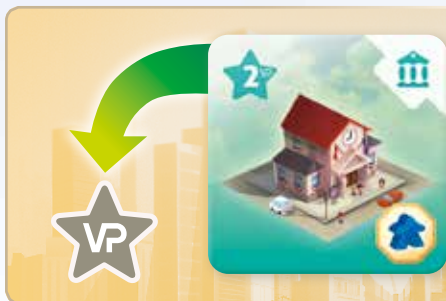
A piros játékos, miután lehelyezte a kikötőt, azonnal kap egy lakost és egy energiaegységet a közös készletből.



Ahhoz, hogy ez a háromszintes toronyház aktív legyen, csak egy darab energiaegységet kell ráhelyezni.

Győzelmi pont

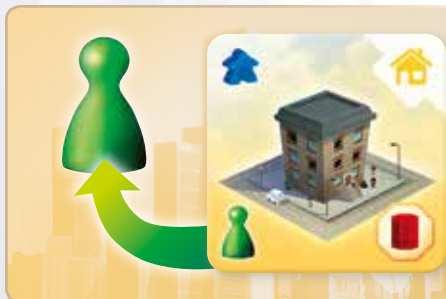
Néhány épület győzelmi pontot ad erőforrás helyett. Ezeket nem kapja meg a játékos azonnal, csak a játék végén, ha aktiválta az adott épületet.



2 GYP-t kapsz a játék végén, ha ez az épület aktív lett.

Kezdőjátékos

Minden körben van egy olyan toronyház, amelyen a polgármester-figura található. Amikor valaki ezt megépíti, azonnal megkapja a polgármester-figurát, és a táblája mellé teszi. Ha ezt a toronyház lapkát senki nem építi fel, a polgármester-figura nem cserél gazdát.



Ha ezt az épületet lehelyezted, akkor te leszel a kezdőjátékos a következő fordulóban.

Épületek aktiválása

A legtöbb épülethez szükség van erőforrásra, hogy aktiváljuk őket, és győzelmi pontot adjanak a játék végén. Ez az erőforrásigény a lapka jobb alsó sarkában van. Az aktiváláshoz csak helyezd rá ez(eke)t az erőforrás(oka)t.

Az erőforrásigény nem függ az épület magasságtól, mindig csak a legfelső lapkát kell aktiválni.

Fontos megjegyzés: szabadon pakolgathatod erőforrásaidat játék közben (lakosok és energiaegységek). Csak a játék végén kell eldöntened, a pontozás előtt, hogy hová is fogod őket helyezni, hogy maximalizáld győzelmi pontjaid számát.



Forduló vége

Ha az első forduló véget ért, szedjétek le az építési területen fent maradt lapkákat, tegyétek vissza a dobozba, és készüljétek elő a második fordulóra. Minden 2-es számmal jelölt épületlapkát tegyetek be a zsákba, keverjétek meg, és véletlenszerűen helyezzétek fel az építési területre képpel lefelé. (Lásd: előkészületek, 2. oldal.) Ezután fordítsátok meg a megfelelő lapkákat játékoszámtól függően, pont úgy, mint az első fordulóban.

Az lesz a kezdőjátékos, akinél a polgármester-figura van.

A harmadik és negyedik fordulóban ugyanígy kell eljárni, a 3-as és 4-es lapkákat használva.

Játék vége

A játék négy forduló után véget ér. Ekkor még a pontozás előtt minden játékosnak lehetősége van átrendezni az erőforrásait az épületein.

A pontozófüzet segítségével számoljátok ki pontjaitokat a különböző kategóriákban (részletekért lásd a Quadropolis épületei fejezetet, illetve a segédleten is megtalálható a pontozás).

Továbbá:



Emlékeztető:

Ahhoz, hogy egy épület győzelmi pontot adjon, aktiválni kell.

Azokat az épületeket, amelyek a játék végén nem lettek aktiválva, pontozás előtt el kell távolítani a játékos táblájáról.

■ Minden egyes lakos után, amit nem tudsz felhasználni sem épület aktiválásához, sem vásárlóként elhelyezni az üzletben, 1 GYP-t veszítesz.

■ Minden egyes energiaegység, amit nem tudsz felhasználni épületaktiváláshoz, szennyezésnek minősül, 1 GYP-t veszítesz minden egyes szennyezésért. Ne feledd, minden egyes parkra elhelyezhetsz 1-1 ilyen energiaegységet, hogy elkerüld a negatív pontokat (lásd Parkok, 6. oldal).

A legtöbb győzelmi ponttal rendelkező játékos a győztes.

Döntetlen esetén a legtöbb lakossal rendelkező játékos a győztes. Ha ez is megegyezik, akkor az a játékos kerül ki győztesen, akinek kevesebb üres helye maradt városában.

A Quadropolis épületei

A Quadropolis alapváltozatában 6 típusú épület található.

■ Minden egyes típus egyedi pontozással bír, ami sok tényezőtől függ. Ilyen például az elhelyezkedés, hány kerületben épült meg, van-e mellette más szomszédos különleges épület vagy sem. Az egymáshoz képest átlósan elhelyezett épületek SOHA nem számítanak szomszédosnak.

■ A pontozási szempontok épülettípusokra lebontva megtalálhatóak a segédleteken is.

Emlékeztető: Az épületeket aktiválni kell ahhoz, hogy győzelmi pontot érjenek, ennek költségét a jobb alsó ikonok mutatják.



Ennek a közigazgatási épületnek az aktiválásához egy lakosra van szükséged.

Toronyházak

A magasságuk (szintek száma) alapján jár értük pont.



- ◆ 1, 2 vagy 3 lakost ad.
- ◆ Aktiválásához egy energiaegység szükséges.
- ◆ 4 szint magasra építhető: bármelyik első utáni szint a szintek számával megegyező számú építéssel letehető.

Az utolsó forduló kivételével mindegyikben található egy olyan toronyház, ami után a játékos 1 lakost kap, és megkapja a polgármester-figurát. Az a játékos lesz a következő fordulóban a kezdőjátékos, aki ezt az épületet felépíti.

Pontozás

Minden egyes aktivált toronyházáért a magassága alapján kapunk pontokat az alábbiak szerint.

Szintek száma	Győzelmi pont
1	1
2	3
3	6
4	10

Üzletek

A rajtuk lévő vevők (lakosfigurák) száma alapján jár értük pont.



- ◆ Az aktiválásához egy energiaegység szükséges.
- ◆ Egy üzlet legfeljebb 4 vásárló tud kiszolgálni.
- ◆ Nem lehet ráépíteni.

A lakosok a játékosok városában szabadon mozgathatóak a játék alatt, és ez vonatkozik az üzletek vásárlóira is. Csak a játék végén kell eldönteni, hogy mennyi vásárló kerül egy-egy üzletre.

Pontozás

Minden egyes aktivált üzlet a rajta lévő vásárlók száma alapján (azok a lakosok, amelyek rajta vannak) ad pontot a következő táblázat szerint:

Vásárlók száma	Győzelmi pont
1	1
2	2
3	4
4	7

Közigazgatási épület

Minél több kerületbe építünk belőlük, annál több pontot kapunk.



- ◆ 0, 1 vagy 2 GYP-t adnak a játék végén a játékos pontjaihoz.
- ◆ Egy lakossal lehet aktiválni.
- ◆ Nem lehet ráépíteni.

Amikor a közigazgatásból származó pontjaidat számolod, ne feledd meg a lapkákon lévő pontokról sem!

Pontozás

Az aktivált közigazgatási épületeid attól függően adnak pontot, hány különböző kerületben építetted őket

Kerületek száma, ahol legalább egy aktivált közigazgatási épület található	Győzelmi pont
1	2
2	5
3	9
4	14

Parkok

A mellettük lévő toronyházak után jár értük a pont.



- ◆ Nem szükséges erőforrás az aktiválásához.
- ◆ Nem lehet ráépíteni.
- ◆ **Képes elnyelni egy szennyeződést:** a játék végén, pontozás előtt, rátehetsz egy energiaegységet mindegyik parkokra, hogy ne veszíts pontot(ka)t (lásd Játék vége).

Pontozás

Minden park a közvetlenül mellette található toronyházak után ad pontot függetlenül azok magasságától. Tehát a többszintes toronyházak is csak egy toronyháznak számítanak.

Szomszédos toronyházak száma	Győzelmi pont
1	2
2	4
3	7
4	11

Gyárak

Akkor jár értük pont, ha üzletek és kikötők vannak a szomszédságukban.



- ◆ 1, 2 vagy 3 energiaegységet ad.
- ◆ 1 lakos szükséges az aktiválásához.
- ◆ Nem lehet ráépíteni.

Pontozás

Minden egyes aktivált gyár szomszédos üzletenként 2 GYP-t, szomszédos kikötőnként 3 GYP -t ad.

Szomszédos épület típusa	Győzelmi pont
Üzlet	2
Kikötő	3



Pontozásra példákat az alábbi angol nyelvű oldalon találhatsz:
www.daysof wonder.com/quadropolis

Kikötők

Attól függően jár értük pont, hogy egy sorban és egy oszlopban hány darab épült belőlük.



- ◆ 4 különböző változata van, ami különböző kombinációkban ad lakost, energiaegységet vagy játék végi GYP-t.
- ◆ Egy lakossal kell aktiválni.
- ◆ Nem lehet ráépíteni.

Amikor számolod a kikötőknél a pontokat, ne felejtse el hozzáadni azokat is, amelyek az épületlapján vannak, ha akad ilyen.

Pontozás

Az aktivált kikötők utáni GYP mértéke azon múlik, hogy milyen hosszan vannak egymás mellett az adott sorban és oszlopban kikötők. Nem számít, hány sorban/oszlopban építettel kikötőt, csak a leghosszabb megszakítás nélküli sorért, illetve oszlopért jár a pont.

Egymás melletti kikötők száma	Győzelmi pont
1	0
2	3
3	7
4	12

Tippek

- ◆ Mielőtt elkezdtek játszani, győződj meg róla, hogy mindenki megértette a különböző épületek pontozását. Használj játékos segédleteket, ha szükséges.
- ◆ Próbáld meg egy előre meghatározott stratégiát követni: iparra akarod alapozni a városod gyárakat és kikötőket építve? Ha a válasz igen, akkor építened kell üzleteket, hogy a lehető legtöbb pontot termeljék ki a gyáraid, de közben ne feledkezz meg a parkokról, hogy a felesleges energiát elnyeljék. Ha a lakosságra szeretnél hangsúlyt fektetni, akkor építs toronyházakat, néhány közművet és üzleteket, amik vonzzák a toronyházak lakóit.

- ◆ Tervezz előre: ne tölts fel egy komplett sort vagy oszlopot az első fordulóban, hagyd üres helyeket, különben saját magadat fogod akadályozni a játék során.
- ◆ A forduló elején próbáld meg átgondolni, mely épületeket szeretnél megszerezni, és gondold végig, hogyan juthatsz hozzájuk az építészeiddel.
- ◆ Győződj meg róla, hogy van elég erőforrásod az épületek aktiválásához, a nem aktivált épületek egyáltalán nem számítanak bele a pontozásba.
- ◆ Legyél alkalmazkodó: ne habozz, ha meg tudod akadályozni, hogy ellenfeled egy számára sok pontot érő épületet vigyen el az építési tábláról.

Haladó (Expert) változat

Ha néhány játék után új kihívásokra vágytok, akkor próbáljátok ki a haladó (Expert) változatot. Ezt azoknak ajánljuk, akik már mesterei az alapjátéknak (Classic), és új csavart szeretnének adni a játéknak.

A haladó változat 4 helyett **5 fordulón** át tart.

Ebben a fejezetben az előkészületbeli és a játékbeli különbségeket fogjuk taglalni.

Haladó (Expert) előkészület

Ugyanúgy járj el, mint az alapváltozatnál, az alábbi különbségekkel:



Játékos tábla

A játékos tábla „Expert” oldalát használjátok.

Ez a város 5 kerületből áll, mindegyik különböző színnel jelölve és egy-egy számmal ellátva. Az egyes kerületek 4 mezőből állnak, amelyekhez szintén tartozik egy szám.

Amikor egy épületlapkát választasz, azt leteheted:

- vagy egy üres mezőre, amelynek száma megegyezik az építész számával;
- vagy egy olyan kerület üres mezőjére, amelynek száma megegyezik az épp kijátszott építész számával.

Építésszek

A játékosoknak egy közös készletük lesz az építésszekből. Fordítsátok át őket a szürke oldalukra, adjátok hozzá az 5-ös számú építésszeket, és tegyétek mindegyiket az építési terület mellé.



Minden egyes számból annyi építésznek kell lennie, ahányan játszunk (például két játékos esetén két 1-es építész, két 2-es...). A maradék építésszeket tegyétek vissza a dobozba.

Az építésszek nem egyes játékosokhoz tartoznak. A körödben bármelyik még szabad építész elviheted, így használhatsz egy fordulóban azonos számú építész, ha ellenfeleid nem viszik el őket.

Fontos: akárcsak az alapjátékban, itt is 4 körös egy forduló. Ez azt jelenti, hogy nem lesz mindegyik építész felhasználva, annyi fog maradni, ahányan játszottok.

A forduló végén az összes építész tegyétek vissza a közös kupacba, az építési terület táblája mellé.

Épületek

A haladó változatban két új épülettípus is megjelenik. Cseréljétek ki a „Classic” feliratú lapkákat az „Expert” feliratúakkal.

A haladó változat épületei

Irodaházak

Az értük járó pont attól függ, milyen magasak és mennyi van belőlük egymás mellett.



- ◆ Aktiválásukhoz egy lakosra és egy energia egységre van szükség.
- ◆ Egymásra építhető 5 szint magasságig: az első után bármelyik szint a szintek számával megegyező számú építéssel letehető.

Pontozás

Ahhoz, hogy kiszámold, hány pontot érnek az irodaházaid, először számold meg, mennyi van egymás mellett. Majd a táblázat megfelelő sorában megnézheted, hány pontot kapsz irodaházanként, attól függően, milyen magasak.

	1 szint	2 szint	3 szint	4 szint	5 szint
1 egyedül álló irodaház	0	1	3	6	10
2 szomszédos irodaház	1	3	6	10	15
3 szomszédos irodaház	2	5	9	14	20
4 szomszédos irodaház	3	7	12	18	25
5 szomszédos irodaház	4	9	15	22	30



Marcsinak van 3 szomszédos irodaháza. Ezért a harmadik sort fogja nézni, hogy kiszámolja a pontjait. Kettő közülük kétszintes, ezekért darabonként 5 GYP jár, míg a harmadik 3 szintes, ami 9 GYP-t ér. Ez összesen (5+5+9)=19 győzelmi pont.

Emlékmű

A mellettük álló épületek alapján jár értük a pont.



x4

- ◆ Annyi emlékmű van a játékban, ahány játékos játszik.
- ◆ Az első forduló kivételével minden fordulóban egy emlékmű van (két játékos esetén nincs az 1., a 4. és az 5. fordulóban, 3 játékosnál nincs az 1. és az 5. fordulóban).
- ◆ Nem kell őket aktiválni.
- ◆ Nem lehet ráépíteni.

Pontozás

Minden egyes emlékmű a mellette lévő épületekért ad pontot az alábbiak szerint.

Szomszédos épület	Győzelmi pont
gyár/kikötő	-5
toronyház irodaház másik emlékmű	0
közigazgatási épület	2
üzlet	3
park	5

Pontozás a haladó változatban

Az épületeket ugyanúgy pontozzuk, mint az alapjátékban. De mivel a városok nagyobbak, és van 5-ös számú építész, a **toronyházakkal**, **közigazgatási épületekkel** és **kikötőkkel** több pontot lehet szerezni, mint az alapváltozatban. Az **üzletek** is több vásárlót tudnak kiszolgálni, és a **parkok** és **gyárak** pontozásába beleszámítanak az irodaházak is.

Toronyházak

(már 5 szint magasra építhetők)

Szintek száma	Győzelmi pont
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

Üzletek

(most már 5 vásárlót is kiszolgálhatnak)

Vásárlók száma	Győzelmi pont
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

Kikötők

(most már 5 hosszúságban is lehetnek)

Egy vonalban lévő kikötők száma	Győzelmi pont
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

Parkok

(a szomszédos irodaházak is beleszámítanak az értékelésbe)

Szomszédos toronyház/irodaház	Győzelmi pont
1	2
2	4
3	7
4	11

Gyárak

(a szomszédos irodaházak is beleszámítanak az értékelésbe)

Szomszédos épület fajtája	Győzelmi pont
üzlet	2
kikötő	3
irodaház	4

Közigazgatási épületek

(már 5 különböző kerületben lehetnek)

Kerületek száma, ahol legalább 1 közigazgatási épület van	Győzelmi pont
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

Köszönetnyilvánítás

Szerző

François Gandon

Illusztrátor: Sabrina Miramon

Grafikusművész: Cyrille Daujean

Fejlesztés és gyártás: Adrien Martinot

A szerző szeretne köszönetet mondani David Martineznek, a párizsi La Carta Chance bolt tulajdonosának, aki az egyik fő tesztelő, és mindig hasznos tanácsai vannak. Sok köszönet illeti még azokat a játékosokat, akik játszottak a prototípussal, és segítettek elkészíteni ezt a játékot: feleségem, Valérie és lányom, Juliette, kedves barátaim: Mathieu, Patricia, Jean-Marie, Virginie, Frédéric, Geneviève és Anne-Laure, és gyermekeik: Gaspard, Fanny, Mathilde and Elsa. És nagy köszönet a Boulogne Billancourt-i 33. Nemzetközi játékfejlesztők versenye zsűrijének a díjazásért és a nyereményért, hogy ezzel lehetőséget adtak a játék megjelenésének.

Days of Wonder Online

Regisztráld a játékodat!



Csatlakozz online közösségünkhöz, a Days of Wonder Online-hoz, ahol sok játékunk digitális változatával találkozhatasz. Days of Wonder Online számod használatához add hozzá a már létező Days of Wonder Online fiókodhoz, vagy csinálj új fiókot itt: www.daysofwonder.com/quadropolis, és kattints a „new player signup” gombra a honlapon. Utána csak kövesd az utasításokat.

Ha érdekelnek más Days of Wonder játékok, látogass ide:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Days of Wonder, a Days of Wonder logó és a Quadropolis a Days of Wonder védjegyei © 2016 Days of Wonder, Inc. Minden jog fenntartva.