

François Gandon



QUADRO POLIS™



Services Publics

Contenu

- 24 tuiles Bâtiment
- 4 aides de jeu
- 1 livret de règles



QUADROPOLIS

Mise en place

Pour une partie en mode «Classic», utilisez les 11 tuiles de service public de cette extension marquées «Classic». Pour une partie en mode Expert, utilisez les 13 tuiles marquées «Expert».

Mélangez entre elles les tuiles service public de l'extension, puis formez une pile de tuiles face cachée à proximité du chantier. Puis suivez les étapes de mise en place décrites dans la règle du jeu de base.

Au début de la partie, piochez les 4 premières tuiles de la pile de services publics et placez-les face visible à côté du chantier.

Au cours du jeu, lorsqu'un joueur prend une tuile de service public standard sur le chantier, il peut :

- soit placer cette tuile dans sa ville, puis défausser une des tuiles de service public parmi celles qui ont été disposées à côté du chantier ;
- soit défausser la tuile qu'il vient de prendre et placer dans sa ville une tuile de son choix parmi celles qui ont été disposées à côté du chantier.

Franck décide de prendre le commissariat.



Il place son architecte de manière à prendre un service public standard, puis le défausse et place le commissariat dans sa ville.



À la fin de la manche, défaussez les services publics restants. Puis, piochez 4 nouvelles tuiles et placez-les à côté du chantier pour la prochaine manche. Lorsque la pile est épuisée, remélanguez la défausse des services publics de l'extension pour former une nouvelle pile.



La caserne des pompiers n'a pas été prise lors de cette manche. Elle est donc défaussée et 4 nouveaux services publics sont placés à côté du chantier.



QUADROPOLIS

Classic



Points (PV)

Bureau de l'urbanisme



À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque quartier entièrement bâti (sans emplacement vide). Marquez 1 PV supplémentaire si vous n'avez aucun emplacement vide dans votre ville.

Caserne de pompiers



À la fin de la partie, marquez 2 PV par usine adjacente à la caserne de pompiers.

Commissariat



À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque étage de votre immeuble d'habitations le plus élevé (même si plusieurs immeubles d'habitations ont le même nombre d'étages, les PV ne sont attribués que pour un seul immeuble).

QUADROPOLIS

5

Classic

Compagnie d'électricité



Recevez immédiatement
2 barils d'énergie.

Douane



À la fin de la partie, marquez 3 PV
si vous avez une ligne ou une
colonne de 4 ports dans votre ville.

École



À la fin de la partie, marquez 1 PV
pour chaque immeuble d'habita-
tions de votre ville (quel que soit
leur nombre d'étages).

Mairie



À la fin de la partie, marquez 1 PV
pour chaque service public dans
votre ville (y compris la mairie).

Maternité



Recevez immédiatement
2 habitants.

Service des espaces verts



À la fin de la partie, marquez 1 PV
pour chaque parc dans votre ville.

Station de télévision



À la fin de la partie, vous pouvez recevoir
1 habitant par commerce de votre ville.
Ces habitants peuvent immédiatement
être placés dans un commerce ou uti-
lisés pour activer d'autres bâtiments.
Passez ensuite au décompte des points.

Usine de retraitement



À la fin de la partie, marquez 1 PV
pour chaque paire de barils d'énergie
placée sur ce bâtiment.

*Tout baril d'énergie en surplus en fin
de partie peut être placé sur l'usine
de retraitement pour éviter les effets
de la pollution, même si leur nombre
total n'est pas un chiffre pair.*

Expert



Points (PV)

Bureau de l'urbanisme



À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque quartier entièrement bâti (sans emplacement vide). Marquez 1 PV supplémentaire si vous n'avez aucun emplacement vide dans votre ville.

Caserne de pompiers



À la fin de la partie, marquez 3 PV par usine adjacente à la caserne de pompiers.

En mode Expert, 2 habitants sont nécessaires pour activer la caserne de pompiers.

Capitole



À la fin de la partie, considérez le Capitole comme un service public ET un monument. Il marque donc 2 PV pour chaque service public adjacent, 3 PV pour chaque commerce adjacent, et 5 PV pour chaque parc adjacent. De plus, il inflige un malus de 5 PV pour chaque usine adjacente et pour chaque port adjacent.

3 habitants sont nécessaires pour activer le Capitole. Puisque le Capitole est un service public, il marque 2 PV s'il est adjacent à un monument.

Centre des Congrès



À la fin de la partie, considérez le Centre des Congrès comme un service public ET un immeuble de bureaux. Pour compter les PV de vos bureaux, comptez le nombre d'immeubles de bureaux adjacents comme d'habitude en considérant le Centre des Congrès comme s'il en était un. Puis, reportez-vous à la ligne correspondante sur le tableau pour savoir combien de PV vous marquez par immeuble de bureaux, en fonction de son nombre d'étages.

Le Centre des Congrès n'est pas un immeuble de bureaux et ne marque pas des points comme tel. Il ne peut pas être empilé avec d'autres tuiles. De plus, il n'est jamais possible de dépasser la dernière ligne du tableau (5 immeubles de bureaux adjacents).

Commissariat



À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque étage de votre immeuble le plus élevé. Cela peut être un immeuble d'habitations ou de bureaux (même si plusieurs immeubles ont le même nombre d'étages, les PV ne sont attribués que pour un seul immeuble)

Compagnie d'électricité



Recevez immédiatement
3 barils d'énergie.

Expert

Douane



À la fin de la partie, marquez 5 PV si vous avez une ligne de 5 ports ou une colonne de 4 ports dans votre ville.

Maternité



Recevez immédiatement 3 habitants.

École



À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque immeuble d'habitations de votre ville (quel que soit leur nombre d'étages).

Mairie



À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque service public dans votre ville (y compris la mairie).



Service des espaces verts

À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque parc dans votre ville.

En mode Expert, 2 habitants sont nécessaires pour activer le service des espaces verts.



Station de télévision

À la fin de la partie, vous pouvez recevoir 1 habitant par commerce de votre ville. Ces habitants peuvent immédiatement être placés dans un commerce ou utilisés pour activer d'autres bâtiments. Passez ensuite au décompte des points.



Usine de retraitement

À la fin de la partie, marquez 1 PV pour chaque baril d'énergie placé sur ce bâtiment.

Crédits

Auteur : François Gandon

Illustrations : Sabrina Miramon

Conception graphique : Cyrille Daujean

**Développement et production :
Adrien Martinot**

**Remerciements : Gauthier et son équipe,
Dim et Anne-Cat, Muriel et François Richard**

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Quadropolis
are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc.
and copyrights © 2016-2017 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.

**DAYS OF
WONDER**