

François Gandon

QUADROPOLIS 方格都市

在方格都市中，你將擔任一位現代都市的市長。你需要根據城市中居民的需求制定都市規劃，分派建築師在城市中建造各類建築，從而戰勝你的對手。每棟建築都能讓你獲得勝利點數，但不同種類建築的計分方式各不相同，許多建築可以通過組合獲得更高的效益。你能接受挑戰，成為史上最富盛名的市長嗎？



遊戲配件

- 1塊建築工地版圖 (25格)



建築工地

- 4塊雙面的玩家板，代表了每個玩家的都市，由數個街區所組成。



經典模式



專家模式

- 142塊建築板塊



建築

- 20名建築師



彩色面用於經典模式

灰色面用於專家模式

- 1名城市規劃師



- 1名市長 (起始玩家標誌)



- 65名居民 (藍色米寶)



- 50點能源 (紅色圓柱體)



- 1疊計分表
- 4張幫助卡
- 1本規則書
- 1個布袋



經典模式 / 專家模式

方格都市有兩種遊戲模式。

我們推薦您在第一次遊戲時使用經典模式，這能使您瞭解遊戲機制和各種策略。在您感覺游刃有餘後，您可以使用專家模式，此模式會加入全新的建築，同時規則的變化也會帶來更多挑戰。

詳見第7頁。

將建築工地①放在桌上。

將居民和能源②放在建築工地旁。

每位玩家拿取自己顏色的1塊玩家板，1張幫助卡和編號1-4號的4名建築師。

將背面標有『專家』的建築放回盒中，只有在專家模式下才會用到這些建築。

按照背面的數字（編號1-4）整理所有剩下的建築。

將所有編號為1的建築放入布袋⑤中，摸取並正面朝下隨機放到建築工地上。

放置完畢後，將它們正面朝上翻開：

■ 在4人遊戲中，翻開所有建築。

■ 在3人遊戲中，不要翻開標有4的建築。

■ 在2人遊戲中，不要翻開標有4和3·4的建築。

將城市規劃師放在建築工地旁方便所有玩家拿取的位置⑥。

按你們喜歡的方式決定起始玩家，並將市長標誌給予起始玩家。



專家模式的遊戲準備詳見第7頁。

遊戲目標

遊戲目標是獲得最多的勝利點數。勝利點數取決於你城市中建造的建築和它們的位置，每種建築都有不同的計分方式。

遊戲回合

方格都市中，一場遊戲需要進行4輪，每輪有4個回合。

每個回合中，從起始玩家開始，按順時針方向，玩家執行所有以下行動：

- 1° 從建築工地拿取一棟建築
- 2° 移動城市規劃師
- 3° 將建築放置到城市中
- 4° 獲得建築上的資源（如果可以獲得）

所有玩家都完成以上步驟後，一個回合結束。

隨後，從起始玩家開始，按順時針方向，開始一個新的回合。所有玩家均完成4個回合之後，一輪結束。此時，所有建築師應該都已經放置到建築工地上。

一輪結束後，所有玩家取回自己的建築師，放在自己城市旁。

清除建築工地上所有剩餘建築，將它們放回盒中，將城市規劃師放在建築工地旁。

1 從建築工地拿取一棟建築

選擇建築工地的一排或者一列，將建築師放在這一排或這一列前。注意，

- 不能將建築師蓋在其他建築師上；
- 建築師箭頭不能指向城市規劃師。

建築師上的編號表示你從哪格中拿取建築並放入你的城市中。例如，你將3號建築師放在第4排，那你就拿取第4排中第3格中的建築。

3 將建築放置到城市中

你可以將你剛才拿取的建築放入：

- 與你剛才使用的建築師編號**相同**一排的空格中；或是
- 與你剛才使用的建築師編號**相同**一列的空格中。



因為綠色玩家使用了2號建築師，該玩家可以將建築建造在第2排或第2列中任意空格中。

某些建築（例如住宅）可以堆疊。在這種情況下，已有的此類建築也視為有效格，但是需要：

- 所處的**排數**或**列數**與你剛才使用的建築師編號相同；或者
- 你要建造的**樓層**與你剛才使用的建築師編號相同。

樓層

第4層
第3層
第2層
第1層



藍色玩家使用了3號建築師，因此可以將住宅建造在：



- 第3排或第3列的空格中；

或者

- 已有的住宅的第3層，即使這棟建築不在第3排或第3列中。

如果城市沒辦法依規則建造在格子上，或者你不想建造在現有可以被建造的格子中，你可以丟棄剛才選擇的建築。在這種情況下，你將跳過下一步『獲得建築上的資源』：在你丟棄建築時，無法獲得資源。

4 獲得建築上的資源

從儲備區拿取建築板塊左上角標示數量的居民和/或能源，放在你城市旁。在遊戲結束時，你需要這些資源來啟用你的建築。

2 移動城市規劃師

從建築工地拿取建築後，移動城市規劃師，將其移動到你剛才拿取的建築的所在格。如果建築師指向一個空格，你也必須將城市規劃師移動到該格中。



現在城市規劃師移動到了第3排第2格。

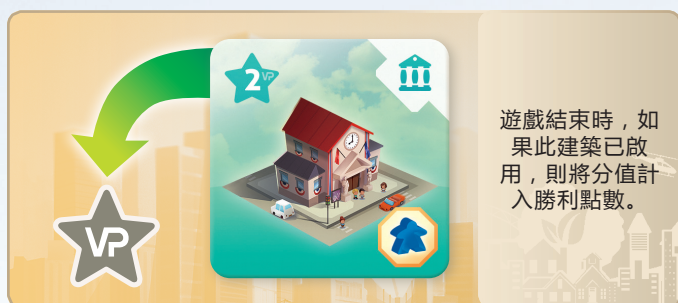
注意：遊戲開始時，你們可以指定一個玩家在每位玩家回合結束後負責移動城市規劃師，以免忘記執行這個重要的步驟。



紅色玩家將港口放置到城市中，並立即得到1名居民和1點能源。

勝利點數

某些建築不會提供資源，但會帶來勝利點數。這些點數無法立即獲得，而是需要在遊戲結束時啟用後才能計分。



遊戲結束時，如果此建築已啟用，則將分值計入勝利點數。

起始玩家

遊戲中每輪都有一棟住宅用於獲得市長標誌，它可以讓你成為下一輪的起始玩家。住宅建造完畢後，立即將市長標誌放在自己面前。只要沒有人拿走標誌，下一輪中，你就是起始玩家。



在城市中建造這棟建築後，你將成為下一輪的起始玩家。

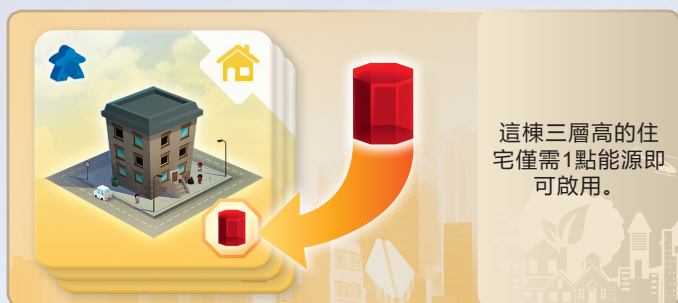
啟用建築

大部分建築需要資源來啟用後，才可以計分。這類建築的右下角有一個小圖示。在啟用建築時，只需將所需的資源放在圖示上即可。

啟用建築所需的資源與建築的高度無關：無論建築有多少樓層，啟用建築只需看最頂層的所需資源。



重要提示：在遊戲過程中，你隨時可以重新調配建築上的資源（居民與能源），這沒有任何限制。只是在遊戲結束時，你需要確定資源的分配方式，以便你得分最大化。



這棟三層高的住宅僅需1點能源即可啟用。

每輪結束

第一輪結束後，將所有剩餘的1號建築從建築工地上清除，隨後準備第二輪。將2號建築放入布袋中，摸取並正面朝下隨機放到建築工地上（詳見第2頁）。隨後，根據玩家人數，按照第一輪準備遊戲的規則，將他們正面朝上翻開。

擁有市長標誌的玩家是新一輪的起始玩家。

第三輪使用3號建築，第四輪使用4號建築。

遊戲結束

四輪之後遊戲結束。在這個階段，你還有最後一次機會在計分開始前重新調配你建築上的資源。

使用計分表記錄你城市中每類建築的勝利點數。（建築的分數詳見第5頁『方格都市中的建築』，參考卡上也有同樣的資訊。）



記住

要獲得勝利點數，必須先啟用建築。
在遊戲結束時，從玩家的城市中移除所有沒有啟用的建築，然後才開始進行計分。

此外：

- 每個沒有用於啟用建築或作為顧客放置在商店裡的居民，將扣除1點勝利點數。
- 每點沒有用於啟用建築的能源將變成污染，同樣扣除1點勝利點數。但是，你可以在城市的每座公園裡放置1點能源來避免污染的扣分（詳見第6頁，公園）。

獲得勝利點數最多的玩家贏得遊戲。

如果出現平手，建築中居民數量最多的玩家獲勝。如果仍然出現平手，城市中空地最少的玩家獲勝。



方格都市中的建築

在方格都市經典模式下，一共有6種建築。

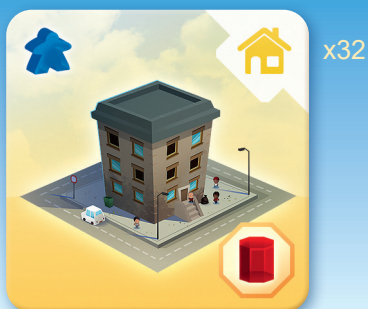
- 每種建築都有不同的計分方式，影響計分的因素可能包括建築的分佈、位置，和是否與特定的建築相鄰。對角線所在格不算作相鄰。
- 每種建築的計分方式也可以參見幫助卡。

記住：遊戲結束時，只有啟用的建築才可以用於計分。啟用建築所需的資源類型就是建築右下角的小圖示。



住宅

按照層高（樓層數量）獲得勝利點數。



- ◆ 自帶1-3名居民
- ◆ 啟用住宅需要1點能源
- ◆ 最多可建造4層：第1層之後的所有樓層只需符合建築師編號即可建造

在（除第一輪之後的）每輪中，都有一棟住宅帶有1名居民和市長標誌符號。將此棟住宅建造在自己城市的玩家成為下一輪的起始玩家。

計分

根據樓層數量，每棟啟用的住宅按以下方式計分。

樓層數量	勝利點數
1	1
2	3
3	6
4	10

商店

根據招攬的顧客（放置在商店裡的居民數量）獲得勝利點數。



- ◆ 啟用商店需要1點能源
- ◆ 每間商店最多招攬4名顧客
- ◆ 無法堆疊

在遊戲過程中，居民可以隨時在建築之間移動，這也適用於商店裡的顧客。只有在遊戲結束時，才會需要最終決定居民的分配。

計分

根據顧客數量，每棟啟用的商店按以下方式計分。

居民數量	勝利點數
1	1
2	2
3	4
4	7

社區中心

根據在城市各街區的分佈廣度獲得勝利點數。



- ◆ 在遊戲結束獲得0-2點勝利點數，計入玩家總分
- ◆ 啟用社區中心需要1名居民
- ◆ 無法堆疊

在計算社區中心的得分時，記住加上建築板塊本身所帶的勝利點數！

計分

根據建有啟用的社區中心的不同街區數量獲得勝利點數。

至少擁有1棟社區中心的街區數量	勝利點數
1	1
2	2
3	4
4	7

公園

與住宅相鄰時獲得勝利點數。



x15

- ◆ 無需任何資源即可啟用
- ◆ 無法堆疊
- ◆ 公園可以吸收污染：遊戲結束時，在計分前，你可以在每座公園裡放入1點過剩的能量來避免扣分（詳見『遊戲結束』）

計分

每座公園會根據相鄰的住宅數量獲得勝利點數，無視住宅的樓層高度。換句話說，擁有多層的住宅仍然只算作一棟住宅。

每座公園相鄰的住宅數量	勝利點數
1	2
2	4
3	7
4	11

工廠

與商店或港口相鄰時獲得勝利點數。



x19

- ◆ 自帶1-3點能源
- ◆ 啟用工廠需要1名居民
- ◆ 無法堆疊

計分

啟用的工廠與每間商店相鄰時獲得2點勝利點數，與每座港口相鄰時獲得3點勝利點數。

建築類型	勝利點數
商店	2
港口	3



更多計分範例可以搜尋：
www.daysofwonder.com/quadropolis

港口

建在一排或一列中獲得勝利點數。



x21

- ◆ 有4種不同類型的港口，可帶來居民、能量、或是勝利點數這三種的組合，其中勝利點數將在遊戲結束計入總分
- ◆ 啟用港口需要1名居民
- ◆ 無法堆疊

在計算港口的得分時，記住加上建築板塊本身所帶的勝利點數！

計分

啟動的港口在計分時，會計算玩家圖板上由港口所形成最長且連續的行與列，玩家只會由最長的行與列來獲得分數(會有兩個分數的加總，分別是最長連續的行分數與最長的列的分數)。

直線上的港口數量	勝利點數
1	0
2	3
3	7
4	12

提示

- ◆ 在開始遊戲前請確定理解每類建築的計分方式：請使用幫助卡。
- ◆ 制定大致的戰略方針：是否要透過港口和工廠打造工業性城市？如果是的話，你或許會需要建造商店來讓你的工廠收益最大化，同時使用公園來吸收污染。如果你想打造一個住宅區，你就需要建造住宅和一些社區中心，同時也需要建造商店來吸引你住宅所帶來的大量居民。

- ◆ 提前計畫：為你的城市預留出一些空間，避免在第一輪中就造滿一整排或一整列，否則你有可能在之後幾輪中無法行動。
- ◆ 在每輪開始時，盡力找出建築工地上你所需要的建築，並思考如何通過建築師以最佳的方式獲得它們。
- ◆ 確保你有足夠的資源來啟用你的建築。沒有啟用的建築在計分時是會被完全忽略的。
- ◆ 抓住機會：如果看到你的行動可以防止對手從建築工地拿到他們所需要的建築，不要遲疑，動手吧。

專家模式

經過幾次遊戲之後，你也許會想嘗試用專家模式進行全新的挑戰。以下的變體規則適用於掌握了經典模式並想要為遊戲增加一些新元素的玩家。

專家模式遊戲時間更長，會進行5輪而不是4輪。

以下段落將解釋遊戲準備和規則方面的不同之處。

專家模式下的遊戲準備

按照經典模式的規則，但會有以下幾處不同：

玩家板

使用玩家板的專家模式面。

這一面的城市共有5個街區組成，每個街區背景顏色不同，標有對應的數字，並分為4格。每個格子同樣標有數字。



在拿取建築後，你可以放在城市：

- 與你使用的建築師編號相同的空格上；或是
- 與你使用的建築師編號相同的街區(同顏色的格子內)裡的空格上。

建築師

玩家共同使用一群建築師。將建築師翻至灰色面，並加入5號建築師，把他們放在建築工地旁。

每個編號的建築師數量需要與玩家人數保持一致（比如，2人遊戲時，使用2名1號建築師、2名2號建築師，以此類推）。將所有未使用到的建築師放回盒內。

建築師不屬於玩家個人。在你的回合中，從公共的建築師中選擇一名使用。在同一輪中，你可以多次使用相同編號的建築師，只要沒有對手選走他們。

重要：和經典模式一樣，每輪有4個回合。這意味著不會使用到所有建築師：在每輪結束時，剩餘的建築師數量應該與玩家數量一致。

每輪結束後，將所有建築師放回建築工地旁，留待下一輪使用。

建築

加入了兩類新的建築。將背面印有『經典』字樣的建築替換成印有『專家』字樣的建築。



專家模式下的建築

辦公大樓

根據樓層高度與辦公大樓間是否彼此相鄰來獲得勝利點數。



- ◆ 啟用辦公大樓需要1名居民和1點能源
- ◆ 最多可建造5層：第1層之後的所有樓層只需符合建築師編號即可建造

計分

計算辦公大樓的勝利點數時，先清點有多少相鄰的辦公大樓，隨後在參考卡上找到對應的一行，最後根據辦公大樓的樓層數量找到所能獲得的勝利點數。

	1層	2層	3層	4層	5層
1座辦公大樓	0	1	3	6	10
2座相鄰的辦公大樓	1	3	6	10	15
3座相鄰的辦公大樓	2	5	9	14	20
4座相鄰的辦公大樓	3	7	12	18	25
5座相鄰的辦公大樓	4	9	15	22	30



瑪麗有三棟相鄰的辦公大樓。

所以在，計分時她需要查看表格的第3行。兩棟辦公大樓各有2層，每棟得5分，第三棟有3層，可得9分。

因此，瑪麗辦公大樓的總計勝利點數是19分（5+5+9）。

地標

根據相鄰的特定建築獲得勝利點數。



- ◆遊戲中地標的數量與玩家人數一致
- ◆除第一輪外，每輪都有一座地標（2人遊戲時：第1、4、5輪沒有地標；3人遊戲時：第1和第5輪沒有地標）。
- ◆無需任何資源即可啟用
- ◆無法堆疊

計分

每座地標根據相鄰建築的類型獲得勝利點數。

建築類型	勝利點數
工廠/港口	-5
住宅	
辦公大樓	0
或其他建築物	
社區中心	2
商店	3
公園	5

專家模式下的計分

建築的計分與經典模式相同，但由於專家模式下的城市更大，而且加入了5號建築師，住宅、社區中心和港口比經典模式下所能獲得的勝利點數更高，商店可以招攬更多顧客，公園和工廠也可以與新建築辦公大樓互相影響。

住宅

最多可建造5層

樓層數量	勝利點數
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15

商店

最多可招攬5名顧客

居民數量	勝利點數
1	1
2	2
3	4
4	7
5	11

港口

直線上最多可建造5座

直線上的港口數量	勝利點數
1	0
2	3
3	7
4	12
5	18

公園

相鄰的辦公大樓
同樣可獲得勝利點數

相鄰的住宅和辦公大樓數量	勝利點數
1	2
2	4
3	7
4	11

工廠

相鄰的辦公大樓
可以獲得勝利點數

相鄰的建築類型	勝利點數
商店	2
港口	3
辦公大樓	4

社區中心

可以在5個街區內建造

至少擁有1棟社區中心的街區數量	勝利點數
1	2
2	5
3	9
4	14
5	20

製作人員

遊戲設計

François Gandon

美術原畫：Sabrina Miramon

美術設計：Cyrille Daujean

開發與製作：Adrien Martinot

作者特別感謝巴黎La Carte Chance桌遊店的David Martinez多年來幫助進行大量的遊戲測試，並經常提供詳細可靠的建議。同樣感謝所有玩過遊戲早期設計並幫助最終完成遊戲的各位：包括作者的妻子Valérie和女兒Juliette，以及其他好友Mathieu、Patricia、Jean-Marie、Virginie、Frédéric、Geneviève、Anne-Laure和他們的孩子：Gaspard、Fanny、Mathilde和Elsa。最後非常感謝第33屆布洛涅·比揚古國際遊戲設計師大賽的評委給予這個遊戲的褒獎，使得它的出版成為可能。

Days of Wonder Online

Register your boardgame



We invite you to join our online community of players at Days of Wonder Online, where we host a number of online versions of our games. To use your Days of Wonder Online number, add it to your existing Days of Wonder Online account or create a new account at www.daysof wonder.com/Quadrópolis and click on the **New Player Signup** button on the home page. Then just follow the instructions. You can also learn about other Days of Wonder games or visit us at:

www.daysof wonder.com

Days of Wonder、Days of Wonder標誌與Quadrópolis均為Days of Wonder公司的商標或註冊商標。© 2016 Days of Wonder公司版權所有。