

UTOPIA

De koning van Utopia heeft prinsen van de grootste beschavingen uit de geschiedenis uitgenodigd om te komen wonen binnen de muren van zijn stad, en verwelkomt daarmee de rijke architectuur van de ver weggelegen steden.

Als minister heeft je koning je opgedragen de prinsen en prinsessen die zich zullen aanmelden aan de poorten van de stad, te verwelkomen en begeleiden. Elke ontwikkeling ten voordele van de stad die wordt gedaan door 1 van jouw gasten zorgt ervoor dat je meer prestige krijgt.

Doel van het spel: De eerste speler die 50 prestige punten verzameld zorgt voor het einde van het spel, de speler met de meeste prestige punten wint het spel.

INHOUD

Het spelbord is verdeeld in 24 wijken verdeeld over 4 eilanden.

			
Water eiland symbool: vis	Aarde eiland symbool: slang	Vuur Eiland symbool: salamander	Wind eiland symbool: vogel

Elke wijk heeft een plaats voorzien voor de oprichting van een **monument** met een waarde tussen 2 en 4.

Aangrenzende wijken worden gescheiden door straten.

Sommige wijken tonen een **schip**.

Elk eiland heeft een ontoegankelijke ruimte voorzien voor de oprichting van een **wonder**.

De **prestigeschaal** aan de linkerkant, geeft de koning zijn voorkeur weer voor de verschillende beschavingen. Het **scorespoor** loopt rond het spelbord. Het startveld bevindt zich onderaan in het midden van het spelbord.



Prestige schaal Scorespoor



- **40 Monumenten:** 8 voor elke van de 5 beschavingen (Maya's, Perzen, Egyptenaren, Grieken, Chinezen)



- **4 Wonders**



- **5 Minister speelfiguren:** 1 van elke kleur



- **200 Prinsfiches:** 40 van elke kleur



- **40 basissen:** 8 van elke kleur



- **10 Privilegefiches:** 2 per kleur



- **40 Gastfiches:** 2 per beschaving voor elk van de 4 eilanden.



- **50 Actiekaarten:** 10 voor elke beschaving



- **5 Overzichtskaarten:** 1 per speler



- **1 zakje**

SPELVOORBEREIDING

- Het spelbord wordt in het midden van de tafel gelegd
- Voor elke beschaving wordt willekeurig 1 monument op de prestigieuze schaal geplaatst. De overige 35 monumenten en de 4 wonders worden naast het spelbord klaargezet.
- De 40 gastfiches gaan in het zakje. Elke speler kiest een spelerskleur, en neemt de overeenkomstige fiches, basissen en spelfiguur.
- Er wordt een startspeler gekozen, hij plaatst zijn minister op het startveld van het scorespoor. Volgens de richting van de wijzers van de klok plaatsen de overige spelers hun minister achter de vorige op het startveld.
- Elke speler ontvangt:
 - 40 prinsfiches
 - 2 privilegefiches
 - 8 basissen
 - een overzichtskaart
- De 50 actiekaarten worden grondig geschud en met de afbeelding naar beneden naast het spelbord gelegd.

Voor een spel met 2 spelers is het Water eiland niet beschikbaar. De 10 gastfiches voor dit eiland worden niet in het zakje gedaan.

HET SPEL

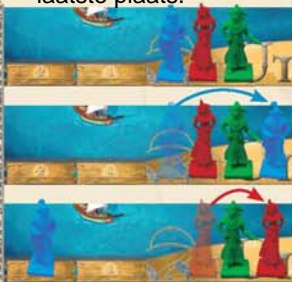
• DE SPELERSVOLGORDE

Bij aanvang van het spel wordt de volgorde bepaald door de volgorde van de ministers op het startveld.

Als een actie van een speler ervoor zorgt dat de volgorde op het scorespoor wijzigt (doordat de speler een andere speler punten geeft), wijzigt ook de speelvolgorde. De speler met de meeste punten, die nog niet aan de beurt geweest is de volgende.

Vanaf de 2de ronde wordt de volgorde van spelen bepaald door de volgorde op het scorespoor, de speler met de hoogste score begint, bij een gelijkspel is de speler die het eerst op dat veld van het scorespoor kwam degene die eerst aan de beurt is.

Als alle spelers zich nog op het startveld bevinden, wordt de speler die eerst stond doorgeschoven naar de laatste plaats.



De startspeler wordt willekeurig gekozen, in dit geval is het blauw, die zijn minister als eerste op het scorespoor plaatst, gevolgd door rood die links van blauw zit, en groen. Bij het begin van de 2de speelronde heeft nog geen enkele speler punten verdiend, de blauwe speler wordt nu naar de laatste plaats verschoven, zodat rood nu de startspeler wordt. Bij het begin van de 3de speelronde heeft blauw reeds punten verdiend, hij speelt dus eerst, rood die nu 2de staat schuift door naar de laatste plaats.

• SPEEL FASES

Elke speelbeurt bestaat uit 3 fases

Fase 1: De prinsen verwelkomen

Fase 2: Stadsontwikkeling

Fase 3: Prestigie punten verdienen

FASE 1: DE PRINSEN VERWELKOMEN

A. AANKOMST VAN DE PRINSEN

De eerste speler trekt aan aantal gasten uit het zakje, het aantal is gelijk aan 3 keer het aantal spelers.

Hij plaatst elke gast naast een van de 4 schepen met grote witte zeilen op het bord, overeenkomstig met het symbool op elke fiche: Vis, Salamander, slang of vogel.



Voor een spel met 4 spelers worden er 12 gastfiches getrokken. Deze worden bij de schepen gelegd met overeenkomstig symbool.

B. DE STAD BETREDEN

- Elke speler kiest in volgorde een van de gasten die zonet op het spelbord werden gelegd, en vervangt deze gastfiche door een van zijn prinsfiches:
 - een fiche van de eigen kleur
 - van dezelfde beschaving als de gekozen gast
 - in een willekeurige wijk van het eiland, aangegeven door de gast.

De groene speler plaatst een groene Maya prinsfiche in een willekeurige wijk op het eiland van de wind.



De gekozen gastfiche wordt voor de speler neergelegd. Deze wordt niet onmiddellijk terug in het zakje gedaan. Hierna kiest de volgende speler een gastfiche.

Deze actie wordt door elke speler 3 keer uitgevoerd, tot er geen gasten meer bij de boten liggen.

Tijdens deze zelffase, kan een speler een wonder bouwen of de controle over een wijk opnemen. (zie verder).

Van zodra alle gastfiches van het bord zijn genomen eindigt fase 1. Alle fiches gaan nu terug in het zakje en de stadsontwikkelingsfase kan beginnen.

VERRASSINGSGAST

In plaats van een gastfiche van het bord te nemen, mag een speler er (1 keer per spelbeurt) voor kiezen om een gastfiche uit het zakje te trekken. De speler plaatst dan een prinsfiche van dezelfde kleur en beschaving op een van de wijken op het eiland aangegeven door de zonet getrokken fiche. Om het evenwicht te behouden wordt er dan een speler aangeduid die dan een gast van het bord neemt en een prinsfiche legt volgens dezelfde regels. Tijdens deze extra actie mag de aangewezen speler geen gast uit het zakje trekken, vervolgens gaat het spel verder volgens de juiste spelersvolgorde.

EEN WONDER BOUWEN

Als een speler tijdens zijn beurt, een prins heeft van de 5 verschillende beschavingen op 1 eiland (van geen belang in welke wijken), mag hij onmiddellijk een wonder bouwen.

De prinsen die hiervoor werden gebruikt, worden teruggegeven aan de eigenaar. Een wonder wordt gebouwd op de daarvoor voorziene ruimte op een eiland. De speler legt 1 van zijn basissen onder het wonder om aan te geven dat dit aan hem toebehoort. De speler ontvangt hiervoor onmiddellijk 6 prestigepunten. De speler zijn minister wordt op het scorespoor dus 6 plaatsen vooruit gezet. Er mag slechts 1 wonder worden gebouwd per eiland, en van zodra een speler dit bezit kan hij dit niet meer verliezen.

Een speler is niet verplicht een wonder te bouwen, omdat hij bv. zijn prinsen voor andere acties wil gebruiken.



De blauwe speler heeft een prins van elke beschaving verspreid over de wijken van het Wind eiland. Hij bouwt een wonder op de daarvoor voorziene ruimte, en neemt zijn prinsfiches terug. Hij ontvangt onmiddellijk 6 punten.

CONTROLE OVER EEN WIJK

Als een speler tijdens zijn beurt, 3 prinsen van dezelfde beschaving heeft in een wijk, en de wijk nog niet onder iemand anders controle is, kan hij ervoor kiezen de controle over de wijk op te nemen.

De 3 prinsen die hiervoor werden gebruikt, worden teruggegeven aan de eigenaar. Een monument van de overeenkomstige beschaving wordt op de wijk gezet. De speler legt 1 van zijn basissen onder het monument om aan te geven dat dit aan hem toebehoort.

Er mag slechts 1 monument worden gebouwd per wijk, en van zodra een speler dit bezit kan hij dit niet meer verliezen. Een speler is niet verplicht te bouwen, omdat hij bv. zijn prinsen voor andere acties wil gebruiken.

Voor de controle over een wijk ontvangt de speler prestige punten tijdens fase 3: Prestige punten verdienen.

Als de wijk zich op een eiland bevindt waar reeds een wonder is gebouwd, ontvangt de eigenaar van dat wonder onmiddellijk het aantal prestige punten dat in de wijk is aangegeven.

De rode speler bezit 3 Maya prinsfiches in een van de wijken op het water eiland, en mag daarom de controle opnemen over die wijk.



De gele speler die op dit eiland een wonder bezit ontvangt onmiddellijk 2 prestige punten.



DE PRINSEN EN HUN GEBOUWEN



FASE 2: STADSONTWIKKELING

Elke speler ontvangt 5 actiekaarten. Spelers moeten een aantal van hun kaarten afleggen afhankelijk van hun positie op het scorespoor. (van de ontvangen kaarten, of degenen nog op hand van de vorige ronde)

- De 1e speler moet 2 kaarten afleggen
- De laatste speler moet geen kaarten afleggen
- Alle andere spelers moeten 1 kaart afleggen



volgens de speelvolgorde, mag elke speler nu een aantal kaarten spelen of behouden tot de volgende ronde

ER ZIJN 4 SOORTEN ACTIES. DEZE MOGEN MEERDERE KEREN WORDEN GESPEELD IN DEZELFDE BEURT:

- Verplaats 1 of 2 prinsen
- Plaats een prins.
- Verwijder een prins.
- Beïnvloed de koning (beïnvloed de prestige schaal).

Net zoals in de vorige fase, kan een speler een wonder bouwen of de controle over een wijk opnemen in zijn beurt.

PRIVILEGE FICHES

Elke speler heeft 2 privilege fiches in zijn bezit, die eender welk moment tijdens het spel mogen worden gebruikt. Met een privilege fiche kan je de beschaving op een kaart naar eender welke andere beschaving omzetten.

Van zodra een privilegefiche is gebruikt wordt deze weggelegd, en niet meer gebruikt, beide fiches mogen in dezelfde beurt worden gebruikt.

Op het einde van hun speelbeurt mogen de spelers hun ongebruikte kaarten behouden, met een maximum van 5 kaarten.

Van zodra een speler al zijn acties heeft uitgevoerd, is de beurt aan de volgende speler. Kaarten worden met de afbeelding naar boven weggelegd.

Als de trekstapel op is wordt de aflegstapel grondig geschud en de nieuwe trekstapel.

A. VERPLAATS 1 OF 2 PRINSEN.

Een speler kan enkel de fiches van zijn kleur verplaatsen.

Als een speler ervoor kiest om 2 prinsen te verplaatsen met 1 actie kaart, moeten beide prinsen zich in dezelfde wijk bevinden, en dezelfde verplaatsing doen.

LAND VERPLAATSING: door een actiekaart te spelen kan een speler 1 of 2 prinsen verplaatsen naar een aangrenzende wijk. (wijken worden gescheiden door wegen of bruggen)



De gele speler speelt een Chinese actiekaart om een Chinese prins te verplaatsen naar een aangrenzende wijk.

ZEE VERPLAATSING: door een actiekaart weg te leggen kan een speler 1 of 2 prinsen verplaatsen van een haven wijk (wijk met een schip) naar een andere havenwijk. De 2 wijken moeten zich wel in de zelfde havensector bevinden. (De havensectoren worden gescheiden door een streepjeslijn vertrekkend vanuit de 3 vuurtorens van de stad)



De blauwe speler speelt een Maya actiekaart om 2 Maya prinsen te verplaatsen van een havenwijk naar een andere havenwijk, in dezelfde havensector.

Opmerking: Het kanaal tussen de eilanden en het rif aan de rechterkant van het bord mag niet worden overgestoken door een schip.

B. PLAATS EEN PRINS

Plaats een prins bij een monument: door het spelen van een actiekaart kan een speler een prins plaatsen in een wijk waar zich een monument van die beschaving bevindt. Als de speler niet de controle over die wijk heeft, ontvangt de speler die de controle over die wijk heeft onmiddellijk 1 prestige punt. De minister van die speler wordt **onmiddellijk 1 veld** vooruit geplaatst op het scorespoor. Als de speler wel de controle heeft over die wijk ontvangt hij zelf geen prestige punt.



De rode speler speelt een Perzische actiekaart. Zij plaatst een Perzische prins in een Perzische wijk, die wordt gecontroleerd door de blauwe speler die daarvoor 1 prestige punt ontvangt.

Plaats een prins op een willekeurig wijk: De speler mag een prins plaatsen op eender welke wijk van het speelbord **door 3 actiekaarten van dezelfde beschaving te spelen.**



De rode speler speelt 3 Griekse actiekaarten en plaatst een Griekse prins in een wijk naar keuze.

C. VERWIJDER EEN PRINS.

Als een prins van een speler zich in een wijk bevindt met een monument van dezelfde beschaving als de prins, mag de speler, onafhankelijk van welke speler de controle heeft over de wijk, met een actiekaart van die beschaving de prins van het spelbord verwijderen.

De speler ontvangt hiervoor onmiddellijk 2 prestige punten, de minister van die speler wordt 2 plaatsen verder gezet op het scorespoor. De speler die de controle heeft over deze wijk ontvangt niets.



De rode speler speelt een Maya actiekaart en neemt zijn Maya prins uit een Maya wijk, onder de controle van de blauwe speler, de rode speler ontvangt hiervoor 2 prestige punten

D. BEÏNVLOED DE KONING (OM DE PRESTIGE SCHAAL TE BEÏNVLOEDEN).

De waarde van elke beschaving, wordt aangeduid op de prestige schaal, deze bepaalt de puntenwaarde voor de wijken voor elke speler aan het einde van de speelbeurt.

De speler kan een actiekaart spelen van een beschaving om de prestigewaarde van die beschaving te verhogen. De beschavingsfiche van die beschaving wisselt daardoor met de beschavingsfiche die erboven ligt.

Door 2 beschavingskaarten te spelen kan een speler de waarde van een beschaving terugbrengen naar 1. Alle andere beschavingsfiches schuiven een veld naar boven.



De actieve speler speelt een Egyptische actiekaart om het prestige van de Egyptische beschaving te verhogen naar 4 punten. De prestigewaarde van de Perzische beschaving daalt daardoor naar 3.

De actieve speler speelt 2 Perzische beschavingskaarten om de prestigewaarde van die beschaving te laten dalen tot 1, China blijft op 5, Maya, Grieken en Egypte krijgen stijgen allemaal 1 punt

FASE 3: PRESTIGE PUNTEN VERDIENEN

Van zodra alle spelers aan de beurt zijn geweest, worden de punten voor de ronde geteld.

Elke speler ontvangt in speelvolgorde punten voor **de wijken waarover ze de controle** hebben punten. De waarde voor elke beschaving wordt aangeduid door de prestigeschaal, de ministers worden overeenkomstig verplaatst op het scorespoor.

Van zodra 1 speler 50 of meer punten heeft verdiend aan het einde van deze zelffase eindigt het spel, de speler met de meeste punten wint het spel.



Op het Aarde eiland ontvangt de rode speler 5 punten voor haar Chinese wijk, de blauwe speler 3 punten voor de Maya wijk, de groene speler 3 punten voor de Maya wijk en 2 punten voor de Griekse wijk.