

UTOPIA

Der König von Utopia hat die Fürsten der größten antiken Kulturen eingeladen, die Vielfalt der Architektur ihrer weit entfernten Länder auf der Inselgruppe Utopias entstehen zu lassen. Die Spieler sind Minister des Monarchen und ihre Aufgabe ist es, die Gäste in der Stadt zu empfangen und sie auf ihrem Weg über die einzelnen Inseln zu begleiten. Jeder Schritt des Stadtausbaus wird ihr Ansehen, ihr Prestige vergrößern.

Spielziel: Der erste Spieler, der 50 Prestige-Punkte erreicht oder überschreitet, beendet das Spiel – Sieger ist der Spieler, der am Ende dieser Schlussrunde insgesamt die meisten Punkte erzielt hat.

SPIELMATERIAL

- Ein **Spielplan**, der aus 24 **Stadtteilen** unterschiedlicher Größe auf 4 Inseln besteht.

			
Die Insel des Wassers; ihr Symbol ist ein Fisch	Die Insel der Erde; ihr Symbol ist eine Schlange	Die Insel des Feuers; ihr Symbol ist ein Salamander	Die Insel der Luft; ihr Symbol ist ein Vogel

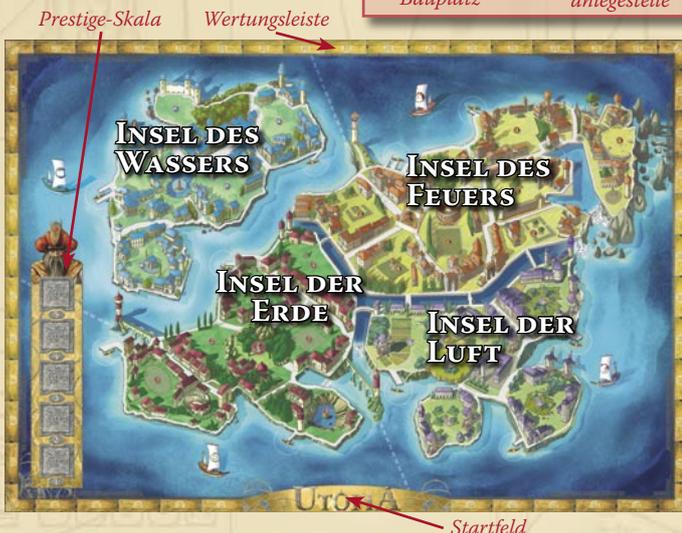
Jeder Stadtteil hat einen speziellen Platz mit einem Punktwert zwischen 2 und 4, auf dem ein Monument errichtet werden kann. Die Stadtteile sind durch Straßen und Brücken voneinander getrennt.

Bestimmte Stadtteile verfügen über eine Bootsanlegestelle.

Auf jeder Insel gibt es außerdem einen speziellen Platz, auf dem ein Weltwunder gebaut werden kann.

Die Prestige-Skala links gibt an, welche Gebäude der Völker derzeit besonders hoch in der Gunst des Königs liegen.

Eine Wertungsleiste umgibt den gesamten Spielplan, ihr Startfeld liegt unten in der Mitte des Plans.



- **40 Monument-Figuren:** 8 für jedes der 5 Völker (Mayas, Perser, Chinesen, Griechen und Ägypter)



- **4 Weltwunder-Figuren**



- **5 Minister-Figuren:** eine in jeder Farbe.



- **200 Fürsten-Spielplättchen:** 40 in jeder Farbe.



- **40 Sockelplättchen:** 8 in jeder Farbe.



- **10 Privileg-Spielplättchen:** 2 in jeder Farbe.



- **40 Gast-Spielplättchen:** 2 je Volk für jede der vier Inseln auf dem Spielplan.



- **50 Aktionskarten:** 10 pro Volk.



- **5 Übersichtskarten:** 1 pro Spieler.

- **1 Stoffbeutel.**



SPIELVORBEREITUNG

- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt.
- 5 Monumente, eines pro Volk, werden zufällig auf die fünf Felder der Prestige-Skala gestellt. Die übrigen 35 Monumente sowie die 4 Weltwunder kommen zunächst neben den Spielplan.
- Die 40 Gast-Spielplättchen werden in den Stoffbeutel gelegt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die Spielfigur, die Sockel- und die Spielplättchen dieser Farbe.
- Ein Startspieler wird zufällig bestimmt. Dieser Spieler stellt seine Minister-Figur auf das Startfeld der Wertungsleiste. Auf dieses Feld stellen nun die anderen Spieler, im Uhrzeigersinn folgend, ihre Figuren in einer Reihe hinter diese erste Figur.
- Vor jedem Spieler sollten jetzt liegen:
 - seine 40 Fürsten-Spielplättchen,
 - seine 8 Sockelplättchen,
 - seine 2 Privileg-Spielplättchen
 - und eine Übersichtskarte der möglichen Aktionen.
- Die 50 Aktionskarten werden gemischt und verdeckt neben den Spielplan gelegt.

VORBEREITUNG FÜR 2 SPIELER: Die Insel des Wassers ist während des gesamten Spiels unzugänglich. Alle 10 Gast-Spielplättchen mit dem Fischsymbol werden daher nicht in den Beutel gelegt, sondern bleiben in der Schachtel.

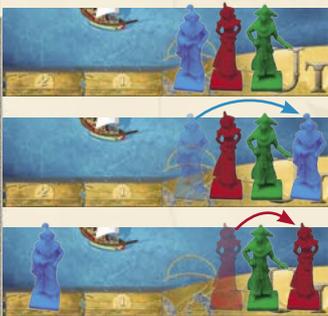
SPIELABLAUF

◆ ZUGREIHENFOLGE

Zu Beginn des Spiels entspricht die Zugreihenfolge der Reihenfolge der Figuren auf dem Startfeld.

Ab der zweiten Runde ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl Startspieler. Die Spielreihenfolge ist ab dann immer bestimmt von der Position der Figuren auf der Wertungsleiste. Bei Gleichstand ist der Spieler zuerst an der Reihe, der auf dem Wertungsfeld am weitesten vorne steht.

Bei Spielern, die sich nach einer Runde immer noch auf dem Startfeld befinden, wird die Figur des Spielers, der als erster in dieser Runde an der Reihe war, auf den letzten Platz versetzt.



Nach einem Münzwurf beginnt Blau das Spiel, links von ihm sitzen Rot und Grün. Die drei Minister-Figuren werden entsprechend auf dem Startfeld aufgestellt.

Zu Beginn der zweiten Runde hat noch keiner der Spieler Punkte errungen und so wird Blau (der die Runde begonnen hat) auf den letzten Platz versetzt. Rot ist der neue Startspieler.

Zu Beginn der dritten Runde konnte Blau punkten und ist nun neuer Startspieler. Rot (jetzt Zweiter, aber ohne Punkte) muss seine Figur an den Schluss versetzen.

◆ SPIELPHASEN

Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen:

Phase 1: Fürsten begrüßen

Phase 2: Stadt ausbauen

Phase 3: Prestige berechnen

PHASE 1: FÜRSTEN BEGRÜSSEN

A. ANKUNFT DER FÜRSTEN

Der Startspieler zieht **Gast-Spielplättchen** aus dem Beutel, und zwar **dreimal so viele**, wie Spieler teilnehmen.

Er legt jeden Gast in die Nähe des entsprechenden Segelschiffs auf den Spielplan - jeweils passend zum Symbol auf dem Segel des Schiffs: Fisch, Salamander, Schlange oder Vogel.



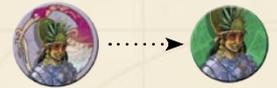
Bei 4 Spielern zieht der Startspieler 12 Gast-Spielplättchen. Er legt sie, je nach ihrem Hintergrund-Symbol, zu dem Schiff mit dem passenden Segel.

B. BETRETEN DER STADT

In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler **einen der Gäste**, die gerade auf dem Spielplan ausgelegt wurden, nimmt dieses Plättchen weg und legt stattdessen ein Fürsten-Plättchen:

- das die Farbe des Spielers hat,
- das vom gleichen Volk stammt, wie der weggenommene Gast,
- in einen *beliebigen* Stadtteil der Insel, die dem Symbol des Gast-Spielplättchens entspricht.

Grün nimmt diesen Gast weg und legt stattdessen eins seiner grünen Maya-Plättchen in einen beliebigen Stadtteil der Insel der Luft.



Den weggenommenen Gast legt der Spieler zunächst vor sich, er wird jetzt noch nicht in den Beutel zurückgelegt. Nun wählt der nächste Spieler einen Gast. Diese Aktion führt jeder Spieler insgesamt 3 mal durch, bis kein Gast mehr auf dem Spielplan liegt.

Innerhalb dieser Spielphase kann es vorkommen, dass ein Spieler **Weltwunder baut** oder einen **Stadtteil beherrscht** (siehe später).

Sobald alle Gäste vom Plan weggenommen wurden, ist Phase 1 vorüber. Alle Gast-Plättchen kommen wieder in den Beutel, die **Phase 2: Stadt ausbauen** beginnt.

ÜBERRASCHUNGSGAST!

Statt ein Plättchen vom Spielplan zu wählen, kann ein Spieler (einmal pro Runde) ein Gast-Spielplättchen aus dem Beutel ziehen.

Er muss dann, wie oben beschrieben, diesen Gast durch einen Fürsten seiner Farbe ersetzen und auf einem beliebigen Stadtteil der angegebenen Insel platzieren. **Dieser Gast kommt aber nicht wieder in den Beutel, sondern in die Schachtel.**

Im Gegenzug muss der Spieler einen anderen Spieler benennen, der außer der Reihe nach den oben beschriebenen Regeln ein Gast-Spielplättchen vom Spielplan wählen muss und dafür einen seiner Fürsten einsetzt. *In dieser Zusatzaktion darf der benannte Spieler natürlich keinen Überraschungsgast wählen.*

Es geht danach in der normalen Spielreihenfolge weiter.



◆ BAU EINES WELTWUNDERS ◆

Falls ein Spieler an der Reihe ist und zu einem beliebigen Zeitpunkt mindestens **einen Fürsten von jedem der 5 Völker auf einer einzigen Insel** hat (egal, in welchen Stadtteilen diese sich befinden), darf er sofort ein **Weltwunder** errichten.

Die entsprechenden Fürsten muss der Spieler vom Spielplan nehmen und legt sie wieder in seinen Vorrat. Eins der vier Weltwunder wird auf dem dafür vorgesehenen Platz der Insel aufgestellt; der Spieler legt ein quadratisches Sockelplättchen seiner Farbe darunter, um seinen Besitz anzuzeigen.

Der Spieler erhält **sofort 6 Prestige-Punkte**. Seine Minister-Figur wird auf der Wertungsleiste um 6 Felder weiter gezogen.

Es darf nur ein Weltwunder pro Insel geben; ist eines gebaut worden, gehört es dem Besitzer bis zum Ende des Spiels. Ein Spieler ist nicht gezwungen, zu bauen – er kann darauf verzichten, wenn er seine Fürsten lieber für andere Aktionen benutzen möchte.



Verstreut über die Stadtteile der Insel der Luft besitzt Blau je einen Fürsten jedes Volkes. Er stellt ein Weltwunder auf dem vorgesehenen Platz der Insel auf und nimmt seine fünf Fürsten zurück. Er bekommt sofort 6 Prestige-Punkte.

◆ STADTTEIL BEHERRSCHEN ◆

Falls ein Spieler an der Reihe ist und zu einem beliebigen Zeitpunkt **3 Fürsten eines Volkes in einem einzigen Stadtteil** hat, und dieser Stadtteil noch nicht von einem anderen Spieler beherrscht wird, darf er sofort die Herrschaft dort übernehmen.

Die 3 Fürsten muss der Spieler vom Spielplan nehmen und legt sie wieder in seinen Vorrat. Ein Monument des entsprechenden Volkes wird in dem Stadtteil aufgestellt; der Spieler legt ein Sockelplättchen seiner Farbe darunter, um seinen Besitz anzuzeigen.

Es darf nur ein Monument pro Stadtteil geben; ist eines gebaut worden, gehört es dem Besitzer bis zum Ende des Spiels. Ein Spieler ist nicht gezwungen, zu bauen – er kann darauf verzichten, wenn er seine Fürsten lieber für andere Aktionen benutzen möchte.

Die Herrschaft über einen Stadtteil **bringt Prestige-Punkte ein**, aber erst in **Phase 3: Prestige berechnen**.

Gehört der Stadtteil zu einer Insel, auf der bereits ein Weltwunder steht, erhält der Besitzer des Weltwunders **sofort so viele Prestige-Punkte, wie am Bauplatz des Monuments aufgedruckt**. Seine Figur wird auf der Wertungsleiste entsprechend weiter gezogen.

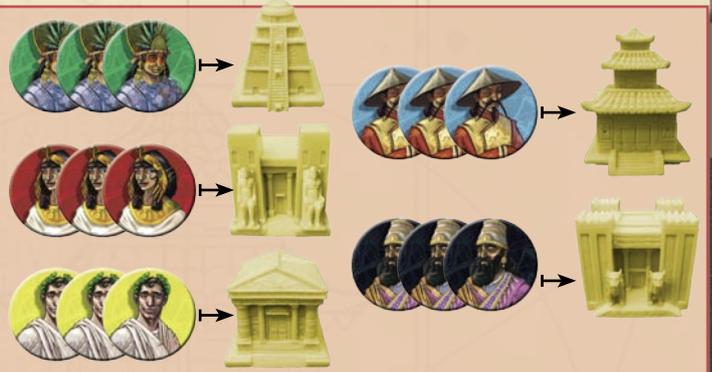
Spieler Rot besitzt drei Maya-Fürsten innerhalb eines Stadtteils der Insel des Wassers und ergreift damit die Herrschaft über diesen Stadtteil.



Spieler Gelb besitzt dort das Weltwunder und erhält deshalb für den Bau des Maya-Tempels einmalig 2 Prestige-Punkte.



◆ FÜRSTEN UND ZUGEHÖRIGE MONUMENTE ◆



PHASE 2 : STADT AUSBAUEN

Jeder Spieler bekommt 5 Aktionskarten verdeckt vom Stapel. Ist der Stapel aufgebraucht, werden die abgeworfenen Karten gemischt und ein neuer Stapel daraus gebildet.

Aufgrund ihrer Position auf der Wertungsleiste müssen die Spieler nun eine bestimmte Anzahl Karten ihrer Wahl auf einen offenen Ablagestapel werfen (egal, ob von den gerade erhaltenen oder von solchen, die sie aus vorigen Runden aufbewahrt haben):

- Der erste Spieler muss 2 Karten abwerfen.
- Der letzte Spieler muss keine Karte abwerfen.
- Alle anderen Spieler müssen je 1 Karte abwerfen.



In Spielreihenfolge darf nun jeder Spieler seine Aktionskarten ausspielen oder behalten – entweder alle oder nur einen Teil davon.

VIERT AKTIONSTYPEN SIND MÖGLICH. JEDE BELIEBIGE KOMBINATION UND ANZAHL VON AKTIONEN DARF EIN SPIELER IN SEINEM ZUG AUSFÜHREN:

- A • **Einen oder zwei Fürsten bewegen**
- B • **Einen neuen Fürsten hinzufügen**
- C • **Einen Fürsten entfernen**
- D • **Den König beeinflussen** (die Prestige-Anzeige verändern)

Wie in der vorigen Phase kann es dabei vorkommen, dass ein Spieler **Weltwunder baut** oder einen **Stadtteil beherrscht**.

PRIVILEG-SPIELPLÄTTCHEN



Jeder Spieler besitzt 2 sechseckige Privileg-Spielplättchen, die er jederzeit während seines Zuges einsetzen darf. Ein **Privileg-Plättchen ändert das Volk auf einer Karte in ein beliebiges anderes Volk**.

Wurde ein Privileg benutzt, wird es abgeworfen. Beide Privileg-Plättchen dürfen im selben Zug verwendet werden.

Am Ende ihres Zuges dürfen die Spieler unbenutzte Karten behalten - jedoch **nicht mehr als 5** (eventuell überzählige müssen dann abgeworfen werden).

Sobald ein Spieler seine gewünschten Aktionen beendet hat, führt der nächste Spieler in Spielreihenfolge seine Aktionen durch.

A • EINEN ODER ZWEI FÜRSTEN

BEWEGEN

Ein Spieler darf nur Fürsten seiner eigenen Farbe bewegen.

Wenn ein Spieler zwei Fürsten gleichzeitig mit einer einzigen Aktionskarte bewegen möchte, müssen sich beide im selben Stadtteil befinden und den gleichen Bewegungszug machen.

BEWEGUNG ZU LAND: Indem er 1 Aktionskarte eines Volkes auf den Ablagestapel abwirft, kann ein Spieler einen oder zwei Fürsten dieses Volkes in einen angrenzenden Stadtteil ziehen (Stadtteile sind durch Straßen oder Brücken voneinander getrennt).



Spieler Gelb wirft eine chinesische Aktionskarte ab, um einen chinesischen Fürsten in einen angrenzenden Stadtteil zu ziehen.

BEWEGUNG ZU WASSER: Indem er 1 Aktionskarte eines Volkes abwirft, kann ein Spieler einen oder zwei Fürsten dieses Volkes von einem Meeres-Stadtteil (gekennzeichnet durch eine Bootsanlegestelle) zu einem anderen Meeres-Stadtteil ziehen. Beide Stadtteile müssen sich aber entweder im gleichen Meeres-Sektor befinden oder auf aneinander angrenzenden Meeres-Sektoren. Die Sektoren sind an den gestrichelten Linien der drei Leuchttürme erkennbar.



Spieler Blau benutzt eine Maya-Aktionskarte, um zwei Maya-Fürsten aus einem Stadtteil mit Bootsanlegestelle zu einem anderen solchen Stadtteil im angrenzenden Meeres-Sektor zu ziehen.

Hinweis: Sowohl der dunkle Kanal zwischen den Inseln als auch die Klippen rechts auf dem Spielplan sind für Boote unpassierbar!

B • EINEN NEUEN FÜRSTEN HINZUFÜGEN

FÜRSTEN AN EINEM MONUMENT EINSETZEN: Indem er 1 Aktionskarte eines Volkes abwirft, kann ein Spieler einen Fürsten dieses Volkes aus seinem Vorrat in einen Stadtteil mit einem entsprechenden Monument legen.

Sollte nicht dieser Spieler, sondern ein anderer den Stadtteil beherrschen, bekommt der beherrschende Spieler **sofort 1 Prestige-Punkt**. Seine Minister-Figur wird auf der Wertungsleiste um 1 Feld weiter gezogen.

Ist aber der Spieler, der diesen Fürsten hinzufügt, gleichzeitig Herrscher dieses Stadtteils, bekommt er keinen Punkt.



Rot spielt eine persische Aktionskarte und legt ein rotes persisches Fürsten-Spielplättchen in einen persischen Stadtteil, der von Blau beherrscht wird, wodurch Blau sofort einen Punkt erhält.

FÜRSTEN BELIEBIG EINSETZEN: Indem er 3 identische Aktionskarten eines Volkes abwirft, kann ein Spieler einen Fürsten dieses Volkes aus seinem Vorrat in einen beliebigen Stadtteil legen.



Rot spielt 3 griechische Aktionskarten und legt einen griechischen Fürsten in einen beliebigen Stadtteil des Spielplans.

C • EINEN FÜRSTEN ENTFERNEN

Besitzt ein Spieler ein Fürsten-Spielplättchen in einem Stadtteil, in dem ein Monument des Volkes dieses Fürsten steht (egal, wem dieses Monument gehört), darf dieser Spieler durch das Abwerfen einer passenden Aktionskarte den Fürsten vom Spielplan entfernen und in seinen Vorrat nehmen. **Er erhält dafür sofort 2 Prestige-Punkte**. Seine Minister-Figur wird auf der Wertungsleiste um 2 Felder weiter gezogen.

Der Herrscher über diesen Stadtteil erhält keine Extra-Punkte.



Rot wirft eine Maya-Aktionskarte ab und entfernt seinen Maya-Fürsten aus dem Maya-Stadtteil, der vom blauen Spieler beherrscht wird. Rot nimmt das Plättchen zurück und erhält sofort 2 Punkte.

D • DEN KÖNIG BEEINFLUSSEN – DIE PRESTIGE-ANZEIGE VERÄNDERN

In Phase 3 einer Runde erhalten die Spieler für die Monumente in ihren beherrschten Stadtteilen Punkte gemäß der Prestige-Skala.

Wirft er eine passende Aktionskarte ab, kann ein Spieler den Wert eines Volkes um 1 erhöhen. Das betreffende Monument tauscht dann den Platz mit dem des nächst höherwertigen Monumentes.

Wirft ein Spieler zwei Aktionskarten ab, kann er den Wert eines Volkes auf 1 reduzieren. Die anderen werden dann gegebenenfalls auf der Skala um eine Position nach oben verschoben.



Der Spieler am Zug wirft eine ägyptische Karte ab, um den Wert dieses Volkes auf 4 zu erhöhen. Das Monument des persischen Volkes wandert im Gegenzug um eine Stufe nach unten.

Der Spieler am Zug wirft zwei persische Karten ab, um den Wert dieses Volkes auf 1 fallen zu lassen. China bleibt bei 5. Die Monumente der Mayas, Griechen und Ägypter steigen jeweils 1 Stufe.

PHASE 3 : PRESTIGE BERECHNEN

Sobald alle Spieler ihre Aktionen ausgeführt haben, kommt es zur Punktabrechnung: In Spielreihenfolge wird jeder Spieler für die von ihm beherrschten Stadtteile belohnt. Der aktuelle Wert jedes Volkes ist auf der Prestige-Skala abzulesen. Die Minister-Figuren der Spieler werden auf der Wertungsleiste um entsprechend viele Felder weiter gezogen. **Solange noch kein Spieler 50 Punkte erreicht hat, beginnt jetzt eine neue Runde mit Phase 1.**

Wenn ein oder mehrere Spieler am Ende dieser Phase aber mindestens 50 Prestige-Punkte erreicht hat/haben, ist das Spiel vorüber. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



Auf der Insel der Erde erzielt Spieler Rot: 5 Prestige-Punkte für sein chinesisches Stadtviertel;

Spieler Blau bekommt: 3 Punkte für sein Maya-Stadtviertel;

Spieler Grün bekommt: 3 Punkte für sein Maya- und 2 Punkte für sein griechisches Stadtviertel.