

# UTOPIA

De koning van Utopia heeft prinsen van de machtigste beschavingen uit de Oudheid uitgenodigd om in Utopia te komen wonen, en zo de stad te verrijken met de architectuur van hun verre thuislanden. Als één van zijn ministers heeft de koning je de taak gegeven om de prinsen en prinsessen te verwelkomen en ze te vergezellen tijdens hun reis over het eiland. Elke ontwikkeling van de stad die door jouw gasten wordt uitgevoerd zal je prestige aan het hof vergroten!

## Doel van het spel

De ronde waarin een speler de grens van 50 prestige punten haalt of verschrijdt is de slotronde. Aan het einde van de slotronde wint de speler die de meeste prestige punten verdiend heeft.

## Voorbereiding

- Plaats een monument van elke beschaving in willekeurige volgorde op de prestige ladder
- Stop de 40 gast fiches in de buidel
- Plaats je ministerpion op het scorespoor
- Schud de 50 actiekaarten
- Elke speler ontvangt: 40 prinsfiches, 8 funderingen, 2 privilegefiches en een overzichtskaart

## Materiaal

Beschavingen				
Maya	Perzisch	Egyptisch	Grieks	Chinees
				
				

# UTOPIA

## Een spelronde

Elke spelronde bestaat uit 3 afzonderlijke fasen:

### 1. De Prinsen verwelkomen

De startspeler trekt evenveel gastfiches uit de buidel als 3x het spelersaantal. Leg de gasten bij de overeenkomstige schepen. Iedere speler kiest om beurt een gast en vervangt deze door: een prinsfiche van dezelfde beschaving in zijn eigen kleur! Hij legt deze neer in een district op het desbetreffende eiland!

**Onverwachte gast: Trek een gast fiche uit de buidel en voer dezelfde acties uit als hierboven! Als tegenprestatie moet hij een speler aanwijzen die, naast zijn normale beurt, een extra beurt krijgt! Deze speler mag echter geen onverwachte gast verwelkomen!!**

### 2. Ontwikkeling van de stad (Actiekaarten)

Elke speler ontvangt 5 actiekaarten:

- o De eerste speler moet 2 kaarten weg leggen
- o De laatste speler moet geen kaarten weg leggen
- o Alle andere spelers leggen 1 kaart weg!

Met de actiekaarten kan je 4 verschillende acties uitvoeren:

#### I. Eén of twee prinsen verplaatsen

Leg 1 actiekaart af en verplaats 1 of 2 prinsen, van je eigen kleur en van de desbetreffende beschaving op actiekaart, naar een aangrenzend district! Je kan ook 1 of 2 prinsen verplaatsen naar het volgende district door gebruik te maken van het transportschip.

#### II. Een prins toevoegen

District met monument: Leg 1 actiekaart af en plaats een prins van dezelfde beschaving in het district van het monument! Als het monument van een andere speler is, ontvangt deze direct **1 prestige punt**.

Willekeurig district: Leg 3 dezelfde actiekaarten af en plaats een prins van dezelfde beschaving in een willekeurig district!

#### III. Een prins verwijderen

Leg 1 actiekaart af en laat een prins verwijderen. Voorwaarde: er moet in het district een monument van dezelfde beschaving aanwezig zijn. De speler ontvangt direct **2 prestige punten**.

#### IV. De koning beïnvloeden

Leg 1 kaart af en verhoog de desbetreffende beschaving met 1 punt op de prestige ladder!

Leg 2 dezelfde kaarten af en verlaag de desbetreffende beschaving naar 1 op de prestige ladder.

**Aan het einde van zijn beurt mag een speler maximaal 5 actiekaarten overhouden.**

### 3. Berekening van prestige punten

Als alle spelers hun acties hebben uitgevoerd, worden de prestige punten berekend. De waarde van ieder monument vind je terug op de prestige ladder!

## Bijzondere regels:

### Spelersvolgorde

De spelersvolgorde wordt 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 het eerst aan de beurt.

o Een speler voert in zijn beurt al zijn mogelijke acties met zijn actiekaarten uit.

### Wonder

o Op ieder moment in je beurt, kan je een monument of een wonder bouwen.

o Een wonder kan op een eiland worden gebouwd als er 5 verschillende prinsen van een kleur op dit eiland liggen, een wonder levert meteen **6 prestige punten** op. Wonder wordt op tegel van desbetreffende speler geplaatst.

o Bij de bouw van een monument in een district op een eiland ontvangt de eigenaar van een wonder op dit eiland onmiddellijk het aantal **prestige punten dat in het district is aangegeven**.

### Monument

o Op ieder moment in je beurt, kan je een monument of een wonder bouwen.

o Een district neem je over als er 3 prinsen van dezelfde beschaving en kleur, in één district liggen. Je claimt dit district door een monument in de beschaving van de prins op een tegel van de desbetreffende speler te plaatsen.

### Privelige Fiche

o Met een privilege fiche kan je de beschaving op een actiekaart naar een andere beschaving omzetten. Zodra een privilegefiche is gebruikt wordt deze weggelegd en niet meer gebruikt.

### 2 spelers

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