

Ludovic Vialla és Arnaud Urbon játéka • Doboz illusztrációk, figurák és karakterek: Stéphane Poinso  
 Tábla illusztrációk és épületek: Jean-Mathias Xavier • Játéktábla színezés: Christophe Rendu és Carole Carillon  
 Fordítás: Kurt McLung • Köszönet: Ferdinand Köther, Gavin Wynford-Jones és Jim Cote

# UTOPIA

*Utopia királya meghívta az ókor legnagyobb civilizációinak hercegeit, hogy éljenek a városai falai között, és egyúttal hozzák magukkal a távoli országaik építészeti csodáit.*

*A király minisztereként azt az uralkodói parancsot kaptad, hogy fogadd és kísérd ezeket a hercegeket és hercegnőket, akik a város kapuin belépnek. Minden fejlesztés, amit a vendégeid végeznek a városban, növeli a presztízsz pontjaidat.*

**A játék célja:** Az első játékos, aki eléri vagy túllépi az 50 presztízsz pontot, véget vet a játéknak, és az a játékos, aki összességében a legtöbb pontot gyűjtötte, megnyeri a játékot.

## ÖSSZETEVŐK

A játéktábla 24 Városrészből áll, amelyek 4 szigeten helyezkednek el.



**A Víz Szigete**  
egy hal szimbólum jelöli



**A Föld Szigete**  
egy kígyó szimbólum jelöli



**A Tűz Szigete**  
egy szalamandra szimbólum jelöli



**A Szél Szigete**  
egy madár szimbólum jelöli

Minden Városrészen van egy kijelölt hely az **Emlékművek** számára, 2-től 4-ig terjedő értékkel. A szomszédos Városrészeket utak választják el egymástól.

Néhány Városrészen **Szállítóhajó** látható.

Minden szigeten található egy lezárt rész a **Csodák** építéséhez.

A **Presztízsz jelző** a király elsőbbségi sorrendjét mutatja a különböző civilizációkkal kapcsolatban.

A **Pontszámoló** körbeveszi a térképet. A kezdőhely alul a tábla közepén található.



• **40 Emlékmű fugra:** mind az 5 civilizációnak 8 (maja, perza, egyiptomi, görög és kínai)



• **4 Csoda figura**



• **5 Miniszter figura:** minden színből 1



• **200 Herceg jelző:** minden színből 40



• **40 Bázis:** minden színből 8



• **10 Privilegium jelző:** minden színből 2



• **40 Vendég jelző:** civilizációnként 2, a tábla mind a 4 szigetére



• **50 Akciókártya:** civilizációnként 10



• **5 Szabály összefoglaló kártya**



• **1 Zsák**

## ELŐKÉSZÜLETEK

- Tegyük a Játéktáblát az asztal közepére.
- Civilizációként egy Emlékművet véletlenszerűen felteszünk a Presztízs jelzőre. A megmaradt 35 Emlékművet és a 4 Csodát tegyük a tábla mellé.
- A 40 Vendég jelzőt tegyük a zsákba.
- Minden játékos választ egy színt, és elveszi az annak megfelelő jelzőket, bázisokat, figurákat.
- Véletlenszerűen meghatározzuk a kezdő játékost. Ez a játékos elhelyezi a Miniszter figuráját a pontszámláló kezdőhelyére. Az óramutató járásának megfelelően a többi játékos is elhelyezi a Miniszter figuráját a kezdőhelyre, az első mögé.
- Minden játékost elhelyezi maga elé:
  - a 40 Herceg jelzőjét,
  - a 8 Bázisát,
  - a 2 Privilégium jelzőjét,
  - és a Szabály összefoglaló kártyáját.
- Az 50 Akciókártyát megkeverjük, és arccal lefelé elhelyezzük a Játéktábla mellett.

**2 JÁTÉKOS ESETÉN:** A Víz Szigetét nem használjuk, a sziget 10 Vendég jelzőjét (a hal szimbólumokkal) nem tesszük be a zsákba a játék kezdetén, hanem a dobozban hagyjuk őket.

## A JÁTÉK MENETE

### • SORREND

A játék kezdetén a sorrend megfelel a kezdőhelyen álló Miniszterek sorrendjének.

A második körtől kezdve a legtöbb ponttal rendelkező játékos kezd. A további sorrendet pedig a pontszámlálón elért hely határozza meg. Egyenlőség esetén az a játékos lép előbb, aki hamarabb érte el azt a pontszámot.

Ha a játékosok még mindig a pontszámláló kezdőhelyén állnak, akkor az adott kör kezdőjátékosát át kell helyezni az utolsó pozícióba.



A kezdő játékost véletlenszerűen kiválasztjuk, ez esetben a kék lesz az. A kék Minisztert helyezzük le elsőként a Pontszámlálóra, mögé a pirosat, aki tőle balra ül, mögé pedig a pirosból balra ülő zöld játékos figuráját.



A második kör kezdetén még senki sem szerzett pontot, ezért a kék játékost (aki az első kört kezdte), áthelyezzük az utolsó pozícióba. Így most a piros lesz a kezdőjátékos.



A harmadik körben a kék lesz a kezdőjátékos a megszerzett pontjai miatt. A piros (aki második lenne, de nincs még pontja) átkerül az utolsó pozícióba.

### • A JÁTÉK FÁZISAI

Minden kör 3 fázisból áll:

1. fázis: Hercegek fogadása
2. fázis: Városfejlesztés
3. fázis: Presztízs pontok kiszámítása

## 1. FÁZIS: HERCEGEK FOGADÁSA

### A. HERCEGEK ÉRKEZÉSE

A kezdőjátékos háromszor annyi Vendég jelzőt húz a zsákból, mint ahány játékos van. Lerakja az összes Vendéget a négy nagy fehér vitorlás hajó egyike mellé, a szimbólumoknak megfelelően: hal, szalamandra, kígyó és madár.



4 játékos esetén a kezdőjátékos 12 Vendéget húz, és elhelyezi őket a 4 hajó egyike mellé a szimbólumoknak megfelelően.

### B. BELÉPÉS A VÁROSBA

Minden játékos sorban választ egyet a táblára helyezett Vendégek közül, elveszi azt a tábláról, majd helyettesíti egy Herceg jelzővel:

- a saját színéből,
- a választott Vendég saját civilizációjából,
- a Vendég által jelzett sziget bármelyik Városrészébe.

A zöld játékos elhelyez egy zöld maja Herceg jelzőt a Szél Szigetének bármely Városrészébe.



A kiválasztott Vendég jelzőket a játékosok maguk elé helyezik, nem kerülnek vissza azonnal a zsákba. A következő játékoson a sor, hogy válasszon egy Vendég jelzőt.

Ezt a lépést háromszor kell megismételni, amíg nem marad több vendég jelző a táblán.

A játék ezen fázisában a játékosok építhetnek csodákat vagy átvehetik az irányítást egy városrész felett (lásd később).

Ha minden Vendég jelző elfogyott a tábláról, az első fázis véget ér. Minden jelző visszakerül a zsákba, és kezdetét veszi a városfejlesztés fázisa.

## MEGLEPETÉS VENDÉG!

A játékos (körönként egyszer) dönthet úgy, hogy a tábla helyett a zsákból húz Vendég jelzőt. Ezután az újonnan húzott Vendég színének és civilizációjának megfelelően, a rajta jelzett sziget egyik városrészébe tennie kell egy Herceg jelzőt. Hogy ezt ellensúlyozza, kiválaszt egy játékost, akinek le kell vennie bármelyik vendég jelzőt a tábláról, majd a szabályok szerint el kell helyeznie egy Herceg jelzőjét. Az így kiválasztott játékos nem húzhat meglepetés vendéget a zsákból. Ezután a játék a rendes menete szerint megy tovább.

## • CSODA ÉPÍTÉSE •

Ha egy játékos mind az 5 civilizációból rendelkezik 1-1 Herceggel valamelyik szigeten (függetlenül attól, hogy mely Városrészekben vannak), a saját körében bármikor dönthet úgy, hogy megépít egy Csodát.

Az ennek során felhasznált Hercegek lekerülnek a tábláról, vissza a gazdáikhoz. A Csodát a sziget erre kijelölt helyére kell tenni. A játékos elhelyez egy a színének megfelelő Bázist a Csoda alá, hogy jelezze, kihez tartozik.

A játékos azonnal kap 6 presztízs pontot. A játékos Miniszterét ennek megfelelően előrébb kell helyezni a Pontszámlálón.

Minden szigeten csak egy Csoda lehet, és ha egyszer valaki megszerezte, nem lehet elvenni tőle. A játékosnak nem kötelező Csodát építenie, megtarthatja a Herceg jelzőit más cselekvések végrehajtásához.



A kék játékos minden civilizációból rendelkezik 1-1 Herceggel, szétszórva a Szél Szigetének Városrészeiben. Úgy dönt, hogy megépít egy Csodát az erre kijelölt helyen, és visszaveszi az 5 Herceg jelzőjét. Azonnal kap 6 presztízs pontot.

## • VÁROSRESZEK IRÁNYÍTÁSA •

Ha egy játékos 3 azonos civilizációjú Herceggel rendelkezik ugyanabban a Városrészben, és a Városrészt nem irányítja még másik játékos, a saját körében bármikor dönthet úgy, hogy átveszi a Városrész irányítását.

Az ennek során felhasznált Hercegek lekerülnek a tábláról, vissza a gazdáikhoz, és a civilizációnak megfelelő Monumentumot el kell helyezni a Városrészben. A játékos elhelyez egy a színének megfelelő Bázist a Monumentum alá, hogy jelezze, kihez tartozik.

Minden Városrészben csak egy Monumentum lehet, és ha egyszer valaki megszerezte, nem lehet elvenni tőle. A játékosnak nem kötelező átvennie egy Városrész irányítását, megtarthatja a Herceg jelzőit más cselekvések végrehajtásához.

A játékosok egy Városrész irányításának átvételéért a 3. fázisban kapnak pontokat.

Továbbá ha a Városrész egy olyan szigethez tartozik, amelyen már épült Csoda, annak tulajdonosa azonnal megkapja a Városrészen jelzett presztízs pontokat.

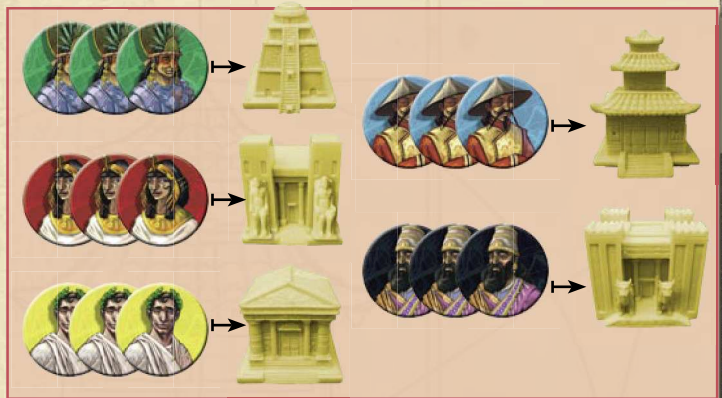
A piros játékosnak három maja Hercege van a Víz Szigetének egyik Városrészében, tehát átveheti a városrész irányítását.



A sárga játékos, akinek már van ezen a szigeten Csodája, azonnal kap 2 presztízs pontot.



## • A HERCEGEK ÉS AZ ÉPÜLETEK KAPCSOLATA •

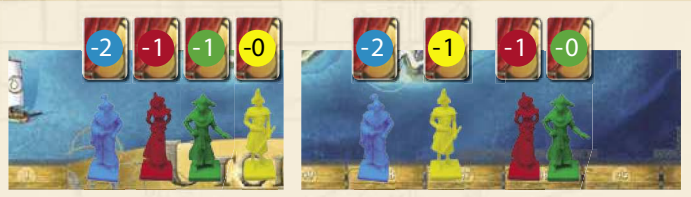


## 2. FÁZIS: VÁROS- FEJLESZTÉS

Minden játékos kap 5 Akciókártyát.

A játékosoknak el kell dobniuk bizonyos számú Akciókártyát (a kapottakból vagy a korábbi körökben félrerakottakból), a Pontszámlálón elfoglalt helyük alapján:

- az első játékos 2 kártyát,
- az utolsó játékos egy kártyát sem,
- az összes többi játékos 1-1 kártyát.



A játékosok sorrendben felhasználhatják vagy félrerakhatják a későbbiekre az Akciókártyáik egy részét vagy az összeset.

4 féle akció lehetséges, mindegyiket többször is végre lehet hajtani egy körön belül:

- A • Egy vagy két Herceg mozgatása**
- B • Herceg felhelyezése**
- C • Herceg levétele**
- D • a Király befolyásolása (a Presztízs jelző változtatása)**

Ahogy a korábbi fázisokban, a játékosok a saját körükben továbbra is bármikor átvehetik egy Városrész irányítását vagy építhetnek Csodát.

## PRIVILÉGIUM JELZŐK



Minden játékos kap 2 Privilégium jelzőt, amelyet a saját körükben a játék ezen fázisában felhasználhatnak.

A Privilégium jelző megváltoztatja egy kártya civilizációját bármely más civilizációra.

A felhasználó Privilégium jelzőt el kell dobni.

A két Privilégium jelzőt akár ugyanabban a körben is lehet használni.

A játékosok a körük végén megtarthatnak a fel nem használt Akciókártyáik közül 5-öt.

Miután egy játékos kijátszotta az összes cselekvést, amit szeretett volna, a következő játékos jön.

A kártyákat arccal felfelé kell eldobni. Miután a pakliból elfogytak az Akciókártyák, meg kell keverni a dobott kártyákat és egy új paklit kell alkotni belőlük.

## A • EGY VAGY KÉT HERCEG MOZGATÁSA

A játékosok csak a saját színüknek megfelelő jelzőket mozgathatják. Ha a játékos úgy dönt, hogy két Herceget mozgat egy Akciókártyával, akkor a két Hercegnek ugyanabban a Városrészben kell lennie, és ugyanazt a mozgást kell végrehajtaniuk.

**Szárazföldi mozgás:** Egy Akciókártya kijátszásával a játékos áthelyezheti a kártyán jelzett civilizációból egy vagy két Hercegét egy szomszédos Városrészbe (a Városrészeket sikátorok vagy hidak választják el).



A sárga játékos kijátsza a kínai Akciókártyát, és áthelyez egy kínai Herceget egy szomszédos Városrészbe.

**Tengeri mozgás:** Egy Akciókártya kijátszásával a játékos áthelyezheti a kártyán jelzett civilizációból egy vagy két Hercegét az egyik tengerparti Városrészről (hajó jelöli) egy másik tengerparti Városrészbe. A két Városrésznek ugyanabban vagy két egymással szomszédos tengeri körzetben kell lennie (a tengeri körzetek közti határvonalat a világítótoronyok felől induló szaggatott vonalak jelzik).



A kék játékos kijátszik egy maja Akciókártyát, és áthelyezi 2 maja Hercegét egy hajóval jelölt Városrészről egy másik, szintén hajóval jelölt Városrészbe, egy szomszédos tengeri körzetbe.

Ügyelj arra, hogy a hajók nem kelhetnek át a szigetek között elhelyezkedő csatornán, valamint a tábla jobb oldalán lévő zátonyon.

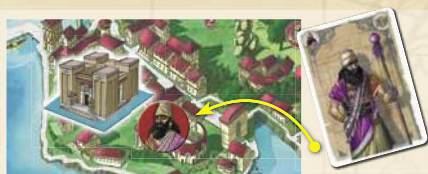
## B • HERCEG FELHELYEZÉSE

### HERCEG FELHELYEZÉSE EGY MONUMENTUMHOZ:

Egy Akciókártya kijátszásával a játékos felhelyezheti egy Herceg jelzőjét egy olyan Városrészbe, amelyen a kártyán jelzett civilizáció Monumentuma található.

Ha egy másik játékos irányítja ezt a Városrészt, akkor ő azonnal kap 1 presztízspontot, a Miniszter jelzőjét egyel mozgassuk előre a Pontszámlálón.

Ha a kártyát kijátszó játékos már korábban átvette az irányítást a Városrész felett, nem kap senki presztízspontot.



A piros játékos kijátszik egy perzsa Akciókártyát, és felhelyez egy perzsa Herceg jelzőt egy perzsa Városrészbe, amit a kék játékos irányít, aki ezzel szerez 1 presztízspontot.

**HERCEG FELHELYEZÉSE BÁRHOVÁ:** 3 azonos Akciókártya kijátszásával a játékos felhelyezhet a kártyán jelzett civilizációból egy Herceget egy tetszőleges Városrészbe.



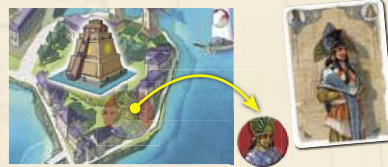
A piros játékos kijátszik 3 görög Akciókártyát, és felhelyez egy görög Herceget a tábla tetszőleges Városrészbe.

## C • HERCEG LEVÉTELE

Ha egy játékos rendelkezik egy Herceggel egy olyan Városrészben, amelyben a Herceg civilizációjának Monumentuma áll, akkor a civilizációnak megfelelő Akciókártyával leveheti a Herceg jelzőt a tábláról, függetlenül attól, hogy ki irányítja a Városrészt.

A játékos azonnal kap 2 presztízspontot. A játékos Miniszter figuráját kettővel előrébb kell helyezni a Pontszámlálón.

A Városrészt irányító játékos nem kap pontot.



A piros játékos kijátszik egy maja Akciókártyát, és levesz egy maja Herceget egy maja Városrészről, ami a kék játékos irányít. A jelző lekerül a tábláról, a piros játékos pedig kap két presztízspontot.

## D • A KIRÁLY BEFOLYÁSOLÁSA - A PRESZTÍZS JELZŐ MEGVÁLTOZTATÁSA

Egy civilizáció pozícióját, amelyet a Presztízsz jelző mutat, a játékosok által irányított Városrészek értéke határozza meg a kör végén.

Egy Akciókártya kijátszásával a játékos megemelheti egy civilizáció pozícióját 1-el. A civilizáció jelző figurája egyel fentebb kerül a Presztízsz jelzőn.

Két Akciókártya kijátszásával a játékos csökkentheti egy civilizáció pozícióját 1-re. Minden más jelző ennek megfelelően egyel fentebb kerül a Presztízsz jelzőn.



A játékos kijátszik egy egyiptomi Akciókártyát, ezzel növeli az egyiptomi civilizáció pozícióját 4-re. A perzsa civilizáció visszalép a 3. helyre.

A játékos kijátszik két perzsa Akciókártyát, ezzel csökkenti a perzsa civilizáció pozícióját 1-re. Kína marad az 5., a maja, a görög és az egyiptomi civilizáció 1-el feljebb kerül.

## 3. FÁZIS: PRESZTÍZS PONTOK KISZÁMÍTÁSA

Miután minden játékos végrehajtotta az akcióit, ki kell számítani az adott körben szerzett pontokat.

Minden játékos sorrendben pontot kap minden általa irányított Városrészért. Egy civilizáció pozícióját a Presztízsz jelző mutatja. A játékosok Miniszter figuráit előrébb kell helyezni a Pontszámlálón.

Ha egy vagy több játékos elért legalább 50 presztízspontot, a játék véget ér. A legtöbb ponttal rendelkező játékos megnyeri a játékot.



A Föld Szigetén a piros játékos 5 presztízspontot szerzett a kínai Városrészekért.

A kék játékos 3 pontot kapott a maja Városrészekért.

A zöld játékos 3 pontot szerzett a maja, 2-t a görög Városrészekért.