

Un gioco di Ludovic Vialla e Arnaud Urbon • Illustrazioni della copertina, miniature e personaggi: Stéphane Poinot
 Illustrazioni tabellone di gioco e edifici: Jean-Mathias Xavier • Colorazione tabellone di gioco: Christophe Rendu e Carole Carillon
 Traduzione: Fulvio Cattaneo • Ringraziamenti: Ferdinand Köther, Gavin Wynford-Jones e Jim Cote • Edizione Italiana a cura di Idea Edizioni

UTOPIA

*Il re di Utopia ha invitato i principi delle più grandi civiltà dell'antichità a venire a vivere dentro le mura della sua città, accogliendo così all'interno anche le tradizioni architettoniche di quei luoghi distanti.
 In quanto ministro del re, il tuo sovrano ti ha affidato la missione di ricevere ed accompagnare i principi e le principesse che si presenteranno alle porte della città. Qualsiasi sviluppo della città apportato dai tuoi ospiti accrescerà il tuo prestigio.*

Scopo del gioco: il primo giocatore che ottiene 50 punti prestigio o più conclude la partita. Il giocatore che ha accumulato più punti è dichiarato vincitore

© 2007 - Editions du Matagot

MATERIALE DI GIOCO

• Il tabellone si divide in 24 Quartieri ripartiti in maniera non omogenea su 4 Isole.

| | | | |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| Isola dell'Acqua, rappresentata da un pesce | Isola della Terra, rappresentata da un serpente | Isola del Fuoco, rappresentata da una salamandra | Isola del Vento, rappresentata da un uccello |

Ogni Quartiere presenta uno spazio riservato alla costruzione di un Monumento con un valore da 1 a 4. I Quartieri adiacenti sono separati da strade.

Alcuni quartieri dispongono di una Barca per trasporto.

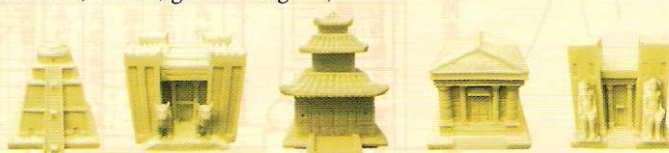
Su ogni Isola si trova uno spazio specifico riservato solo alla costruzione di una Meraviglia.

La Scala di Prestigio, a sinistra, indica le preferenze del re riguardo le varie civiltà.

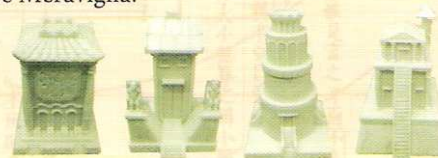
Il tabellone è circondato dal Percorso del Punteggio. La casella di partenza si trova al centro della parte inferiore del tabellone.



• 40 miniature Monumento: 8 per ognuna delle 5 civiltà (maya, persiana, cinese, greca ed egizia).



• 4 miniature Meraviglia.



• 5 miniature Ministro: 1 per ogni colore.



• 200 pedine Principe: 40 di ogni colore.



• 40 basi: 8 per ogni colore.



• 10 pedine Privilegio: 2 per ogni colore.



• 40 pedine Invitato: 2 per civiltà per ognuna delle 4 Isole del tabellone.



• 50 carte Azione: 10 per ogni civiltà.



• 5 carte Aiuti di gioco: 1 per giocatore.



• 1 sacchetto.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

- Si posiziona il tabellone al centro del tavolo.
- Si posiziona casualmente, uno per casella, un Monumento di ogni civiltà sulla Scala del Prestigio. I 35 Monumenti rimanenti così come le 4 Meraviglie vengono tenuti fuori tabellone.
- Si dispongono le 40 pedine Invitati nel sacchetto di tela.
- Ogni giocatore sceglie un colore e prende le relative pedine, basi e miniature.
- Si sceglie a caso il primo giocatore. Questo giocatore posiziona la sua miniatura Ministro sulla casella di partenza del Percorso del Punteggio. Ogni giocatore, in senso orario, posiziona la propria miniatura Ministro dietro quella del giocatore precedente, nella casella di partenza del Percorso del Punteggio.
- Ogni giocatore posiziona davanti a sé:
 - le sue 40 pedine Principe,
 - le sue 8 basi,
 - le sue 2 pedine Privilegio,
 - ed una carta Aiuti di gioco.
- Si mischiano le 50 carte Azione e le si posizionano a faccia in giù a fianco del tabellone.

MODALITÀ PER 2 GIOCATORI: l'Isola dell'Acqua è inaccessibile per tutta la durata della partita. Le 10 pedine Invitato di questa Isola (rappresentata da un pesce) non vengono messe nel sacchetto di tela prima dell'inizio della partita e vengono lasciate nella scatola.

TURNO DI GIOCO

• L'ORDINE DEL TURNO

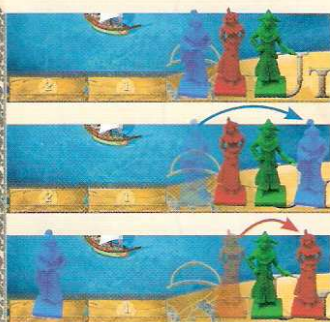
All'inizio della partita, l'ordine è quello delle pedine Ministro sulla casella di partenza del Percorso del Punteggio.

Se un giocatore modifica l'ordine del Percorso del Punteggio con un'azione (guadagnando o dando punti a un avversario), questo cambiamento influenza immediatamente l'ordine dei giocatori che non hanno ancora effettuato il turno.

A partire dal secondo turno:

- il giocatore che ha il punteggio più elevato gioca per primo. L'ordine del turno si stabilisce seguendo il Percorso del Punteggio. In caso di parità, il giocatore giunto per primo sulla casella giocherà per primo.

- Se ci sono ancora giocatori sulla casella di Partenza del Percorso del Punteggio, il giocatore che era primo all'inizio del turno precedente passa in ultima posizione.



Il giocatore blu, scelto casualmente, comincia la partita, seguito dal giocatore rosso, poi dal giocatore verde. Le tre pedine Ministro vengono posizionate sulla casella di partenza del Percorso del Punteggio.

All'inizio del secondo turno, nessuno dei giocatori ha ottenuto punti e il giocatore blu (che aveva giocato per primo) passa in ultima posizione. Il giocatore rosso diventa il primo.

All'inizio del terzo turno, il giocatore blu ha guadagnato dei punti e giocherà per primo. Il giocatore rosso (adesso secondo ma senza punti) passa in ultima posizione.

• FASI DI GIOCO:

- Ogni turno di gioco si scompone in tre fasi:
Fase 1: l'accoglienza dei Principi
Fase 2: lo sviluppo della città
Fase 3: il calcolo del Prestigio

FASE 1: L'ACCOGLIENZA DEI PRINCIPI

A. L'ARRIVO DEI PRINCIPI

Il primo giocatore pesca nel sacchetto un numero di pedine Invitato pari a 3 volte il numero dei giocatori.

Si posiziona ogni Invitato a fianco di uno dei vascelli ai quattro lati del tabellone, in base al simbolo indicato sulla pedina: pesce, salamandra, serpente o uccello.



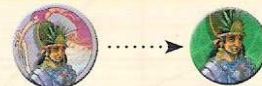
Con 4 giocatori, il primo giocatore pesca 12 Invitati. Posiziona ognuna delle pedine in prossimità di uno dei 4 vascelli, in base al simbolo della pedina.

B. L'ENTRATA NELLA CITTÀ

Rispettando l'ordine del turno, ogni giocatore sceglie uno degli Invitati appena posizionati sul vascello, rimuove questa pedina dal tabellone e posiziona una pedina Principe:

- del suo colore
- della stessa civiltà della pedina rimossa
- su qualsiasi Quartiere dell'Isola indicata dalla pedina

Rimuovendo la pedina, il giocatore verde posiziona una pedina Principe Maya verde su un qualsiasi Quartiere dell'Isola del Vento.



La pedina Invitato rimossa viene posizionata di fronte al giocatore. Non viene rimessa nel sacchetto. Tocca quindi al giocatore successivo scegliere a sua volta una delle pedine dal tabellone.

Questa azione viene eseguita 3 volte da ogni giocatore, fino a quando non ci sono più Invitati sul tabellone.

Durante questa fase di gioco, un giocatore nel suo turno può edificare una Meraviglia o controllare un Quartiere (vedi oltre).

Quando sono stati rimossi tutti gli Invitati dal tabellone, la Fase 1 si conclude. Tutte le pedine Invitato vengono rimesse nel sacchetto. Può cominciare la Fase 2. Sviluppo della città.

INVITATO A SORPRESA!

Ogni giocatore può decidere, una sola volta in un turno, di pescare una pedina dal sacchetto invece che rimuovere una pedina Invitato dal tabellone.

In tal caso deve posizionare un Principe del proprio colore e della stessa civiltà della pedina in uno dei Quartieri dell'Isola indicato su di essa.

Successivamente deve scegliere un giocatore. Questo giocatore rimuove dal tabellone una pedina Invitato a sua scelta e posiziona uno dei suoi Principi seguendo le stesse regole. Questa azione supplementare non consente al giocatore scelto di pescare dal sacchetto.

Il gioco poi riprende secondo l'ordine del turno.

♦ COSTRUIRE UNA MERAVIGLIA ♦

Se un giocatore possiede un Principe di ciascuna delle 5 civiltà sulla stessa Isola (a prescindere dai Quartieri in cui si trovano) può in qualsiasi momento del proprio turno di gioco costruire una Meraviglia.

I Principi usati vengono rimossi dal tabellone e resi al loro proprietario. Si posiziona una Meraviglia nello spazio ad essa designato sull'Isola interessata. Il giocatore posiziona una base del suo colore sotto alla Meraviglia per indicare che gli appartiene.

Il giocatore guadagna immediatamente 6 punti Prestigio. La pedina Ministro del giocatore si sposta lungo il Percorso del Punteggio.

Può esserci una sola Meraviglia per Isola e il suo spazio, una volta acquisito, non può più essere perso. Un giocatore può decidere di non costruire la Meraviglia, preferendo conservare i suoi Principi per un'altra azione.



Il giocatore blu possiede un Principe di ogni civiltà nei Quartieri dell'Isola del Vento. Posiziona una Meraviglia nello spazio riservato e riprende i suoi cinque principi. Ottiene immediatamente 6 punti Prestigio.

♦ CONTROLLARE UN QUARTIERE ♦

In qualunque momento del proprio turno di gioco, se un giocatore possiede 3 Principi della stessa civiltà nello stesso Quartiere e se questo non è controllato da nessun altro giocatore, può decidere di prendere il controllo del Quartiere.

I 3 Principi utilizzati vengono rimossi dal tabellone e resi al loro proprietario. Si posiziona nel Quartiere un Monumento della civiltà corrispondente ad essi. Il giocatore posiziona una base del suo colore sotto all'edificio per indicare che gli appartiene.

Può esserci un solo Monumento per Quartiere e questo spazio, una volta acquisito, non può più essere perso. Un giocatore può decidere di non prendere il controllo di un Quartiere, preferendo conservare i suoi Principi per un'altra azione.

Prendere il controllo di un Quartiere fa guadagnare punti di Prestigio durante la Fase 3: il calcolo dei punti di Prestigio.

Inoltre, se il Quartiere fa parte di un'Isola sulla quale è stata costruita una Meraviglia, il proprietario di questa Meraviglia guadagna immediatamente il numero di punti di Prestigio indicati sul Quartiere.

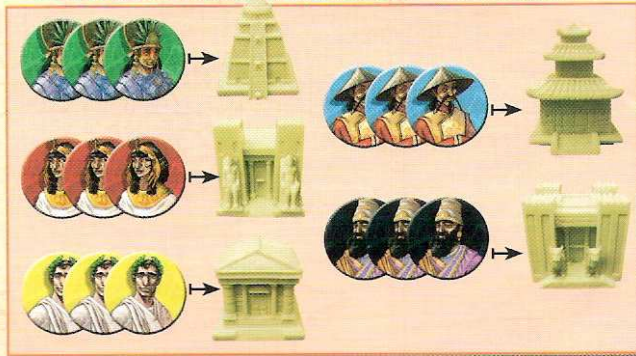
Il giocatore rosso possiede tre Principi maya in uno dei Quartieri dell'Isola dell'Acqua e può quindi prendere il controllo del Quartiere.



Il giocatore giallo che possiede la Meraviglia guadagna 2 punti di Prestigio.



♦ CORRISPONDENZA PRINCIPI - MONUMENTI ♦



FASE 2: LO SVILUPPO DELLA CITTÀ

Ogni giocatore riceve 5 carte Azione

Secondo la propria posizione sul Percorso del Punteggio, ogni giocatore deve scartare una parte delle sue carte (tra le carte appena ricevute e quelle conservate dal turno precedente):

- il primo giocatore deve scartare 2 carte.
- L'ultimo giocatore non scarta alcuna carta.
- Gli altri giocatori scartano 1 carta.

Seguendo l'ordine del turno, ogni giocatore può usare immediatamente o tenere per il turno seguente tutte o una parte delle sue carte Azione.



SONO POSSIBILI QUATTRO TIPI DI AZIONI. QUESTE ULTIME POSSONO ESSERE REALIZZATE SVARIATE VOLTE NELLO STESSO TURNO DI GIOCO:

- A • Spostare uno o due Principi
- B • Aggiungere un Principe
- C • Rimuovere un Principe
- D • Influenzare il Re (cambiare la Scala di Prestigio)

Come nella fase precedente, ogni giocatore può, in qualsiasi momento in questa fase di gioco, prendere il controllo di un Quartiere o costruire una Meraviglia.

PEDINE PRIVILEGIO



Ogni giocatore dispone di 2 pedine Privilegio che può usare in qualsiasi momento della partita, durante il proprio turno di gioco. Un Privilegio cambia la civiltà di una carta in qualsiasi altra civiltà.

Una volta usata, la pedina viene scartata.

Le due pedine Privilegio possono essere usate entrambe nello stesso turno.

Al termine del proprio turno, i giocatori possono conservare le carte che non hanno usato, fino a un massimo di 5.

Quando un giocatore ha eseguito tutte le azioni che desidera, si passa al giocatore successivo.

Nota: le carte vengono scartate a faccia in su.

Quando tutte le carte del mazzo sono state giocate, vengono mischiate di nuovo per formare un nuovo mazzo.

A • SPOSTARE UNO O DUE PRINCIPI

Si possono spostare solamente Principi del proprio colore.

Perché un giocatore possa spostare due Principi con una sola carta Azione, le due pedine devono trovarsi nello stesso Quartiere ed effettuare lo stesso spostamento.

SPOSTAMENTO TERRESTRE: un giocatore può, con una carta azione, spostare uno o due dei suoi Principi di una stessa civiltà verso un Quartiere adiacente (i Quartieri sono separati da viali o ponti).



Il giocatore giallo scarta una carta azione cinese per spostare un Principe cinese in un Quartiere adiacente.

SPOSTAMENTO MARITTIMO: un giocatore può, con una carta Azione, spostare uno o due dei suoi Principi di una stessa civiltà da un Quartiere marittimo (dotato di barca) verso un altro Quartiere marittimo. Questi due Quartieri devono essere nello stesso settore marittimo o in due settori adiacenti. Il cambio di settore è indicato da linee punteggiate che partono dai tre fari della città.



Il giocatore blu scarta una carta azione maya per spostare due Principi maya da un Quartiere che dispone di una barca per trasporto verso un altro Quartiere che dispone a sua volta di una barca ed è situato nel settore marittimo adiacente.

Nota: il canale situato tra le Isole e le scogliere a destra del tabellone di gioco, non possono essere attraversati dalle barche.

B • AGGIUNGERE UN PRINCIPE

AGGIUNGERE UN PRINCIPE PARTENDO DA UN MONUMENTO: con una carta Azione un giocatore può posizionare un Principe in un Quartiere occupato da un Monumento della stessa civiltà.

Se il giocatore non controlla il Quartiere, l'avversario che lo controlla guadagna immediatamente 1 punto di Prestigio. La pedina Ministro del giocatore interessato viene spostata lungo il Percorso del Punteggio.

Se il giocatore controlla il Quartiere, non ottiene alcun punto di Prestigio.



Il giocatore rosso scarta una carta azione persiana. Posiziona un Principe persiano in un Quartiere persiano controllato dal giocatore blu che guadagna quindi 1 punto di Prestigio.

AGGIUNGERE UN PRINCIPE LIBERAMENTE: scartando tre carte Azione identiche, un giocatore può aggiungere un Principe di quella civiltà in qualsiasi Quartiere del tabellone di gioco.



Il giocatore rosso scarta tre carte Azione greche e posiziona un Principe greco in un qualsiasi Quartiere del tabellone.

C • RIMUOVERE UN PRINCIPE

Se un giocatore dispone di un Principe in un Quartiere occupato da un Monumento della sua stessa civiltà, indipendentemente dal giocatore che controlla il Quartiere, può, con una carta Azione della stessa civiltà, rimuovere la pedina dal tabellone: questa azione gli fa guadagnare immediatamente 2 punti di Prestigio.

La pedina Ministro del giocatore viene spostata lungo il Percorso del Punteggio.

Il giocatore che controlla il Quartiere non guadagna alcun punto.



Il giocatore rosso scarta una carta Azione maya e rimuove un Principe maya dal Quartiere maya controllato dal giocatore blu. La pedina viene rimossa dal tabellone e il giocatore rosso guadagna 2 punti di Prestigio.

D • INFLUENZARE IL RE - MODIFICARE

LA SCALA DI PRESTIGIO

Il valore di ogni civiltà, indicato sulla Scala di Prestigio, determina il valore in punti dei distretti controllati da ogni giocatore alla fine del turno.

Un giocatore può aumentare di 1 il valore di una civiltà con una carta Azione. Il Monumento della civiltà viene scambiato con il Monumento direttamente superiore.

Un giocatore può ridurre il valore di una civiltà a 1 con due carte Azione. Tutti gli altri Monumenti sono spostati verso l'alto.



Il giocatore attivo scarta una carta Azione egiziana per far salire a 4 punti di Prestigio il valore della civiltà egiziana. Il valore della civiltà persiana viene retrocesso a 3 punti di Prestigio.

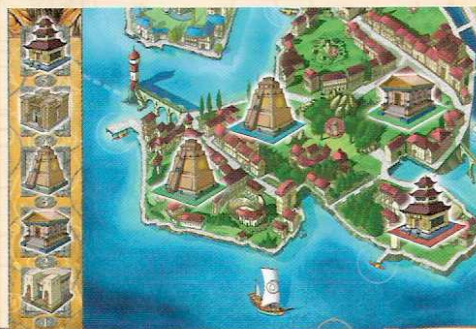
Il giocatore attivo scarta due carte persiane per far crollare il valore di questa civiltà a 1 punto di Prestigio. La Cina rimane a 5. Maya, greci e egiziani aumentano di 1.

FASE 3: IL CALCOLO DEL PRESTIGIO

Una volta che tutti i giocatori hanno eseguito le proprie azioni, si calcolano i punti del turno.

Ogni giocatore, nell'ordine del Percorso del Punteggio, guadagna punti, spostando la propria miniatura Ministro lungo di esso. Il punteggio è uguale al valore della civiltà indicato sulla Scala di Prestigio che controlla il Quartiere.

Al termine di questa fase, se uno o più giocatori hanno raggiunto o superato 50 punti di Prestigio, la partita termina. Il giocatore che ha guadagnato più punti è il vincitore.



Sull'Isola della Terra, il giocatore rosso guadagna: 5 punti di Prestigio per il suo Quartiere cinese.

Il giocatore blu guadagna: 3 punti per il suo Quartiere maya.

E il giocatore verde guadagna: 3 punti per il suo Quartiere maya e 2 punti per il suo Quartiere greco.