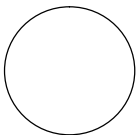
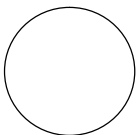


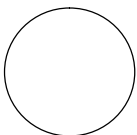
Ablage für je einen Fürsten



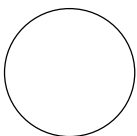
↑
Maya



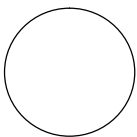
↑
Perser



↑
Chinesen



↑
Griechen



↑
Ägypter

Utopia - KSR

Es gibt 4 Inseln mit 24 Stadtteilen. Jede Insel bietet genau einen Platz für 1 der 4 Weltwunder. 40 Monument-Figuren (8 für jedes der 5 Völker) stehen zur Verfügung.



Maya



Perser



Chinesen



Griechen



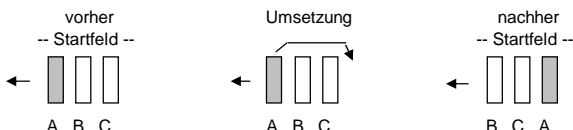
Ägypter

Ablauf einer Runde:

Jedes Feld der Wertungsleiste trägt beliebig viele Figuren.

Zugreihenfolge:

- Sobald die Aktion eines Spielers die Reihenfolge der Figuren auf der Wertungsleiste verändert (Punkte abtragen), kann sich die Spielreihenfolge verändern.
- Der nächste Spieler ist jeweils derjenige, der noch nicht an der Reihe war, aber am weitesten vorn auf der Wertungsleiste steht.
- Ab Runde 2 ist der Spieler mit der höchsten Punktzahl der Startspieler. Sind nach einer Runde immer noch Spieler auf dem Startfeld, wird die Figur des Spielers an erster Stelle dort nun nach hinten gesetzt.



1) Fürsten begrüßen:

a) Ankunft der Fürsten:

- Der Startspieler zieht soviele Gast-Plättchen, wie die 3fache Anzahl Spieler ausmacht, aus dem Beutel. Er legt sie zu dem jeweils passenden Segelschiff in den Ecken des Spielplanes. Das Symbol im Segel (Fisch, Salamander, Schlange, Vogel) muss zum Symbol des Gastes passen.
- Jeder Gast ist somit einer bestimmten Insel zugeordnet. Es gibt anfangs 2 Gäste je Volk und je Insel, also 40 insgesamt.

b) Betreten der Stadt:

- In Spielreihenfolge wählt jeder Spieler **ENTWEDER** eines der ausliegenden Gast-Plättchen.
- Er nimmt das Plättchen weg und legt es vor sich ab.
 - Ein eigenes zum Volk des Gastes passendes Fürsten-Plättchen wird in einem beliebigen Stadtteil der Insel des Gastes abgelegt.
 - ODER** einen Überraschungsgast.
 - Genau 1x in jeder Runde DARF jeder Spieler 1 Gast-Plättchen blind aus dem Beutel ziehen und entsprechend der zugehörigen Insel einen eigenen passenden Fürsten ablegen. Das Gast-Plättchen ist nun aber aus dem Spiel zu nehmen.
 - Zusätzlich MUSS der Spieler einen beliebigen anderen Spieler benennen, der ausser der Reihe nach den genannten Regeln ein Gast-Plättchen auswählt und ein eigenes Fürsten-Plättchen einsetzt.
- Es geht solange reihum, bis alle Gäste durch Fürsten-Plättchen ersetzt wurden.

c) Alle Gast-Plättchen vor den Spielern werden in den Beutel zurückgelegt.

Bau eines Weltwunders (DARF):

- **Bedingung:** Man muss an der Reihe sein UND von jedem der 5 Völker mind 1 eigenen Fürsten auf einer einzigsten Insel haben. Max. 1 Weltwunder kann je Insel gebaut werden.
- Man DARF 1 Weltwunder nehmen und auf dem vorgesehenen Bauplatz einsetzen. Ein eigenes Sockel-Plättchen kommt zur Kennzeichnung des Besitzes darunter.
- 6 Prestige-Punkte werden auf der Wertungsleiste für den Spieler dazuaddiert.
- Die 5 Fürsten-Plättchen gehen in den Vorrat des Spielers zurück.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 08.02.08
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Stadtteil beherrschen (DARF):

- **Bedingung:** Man muss an der Reihe sein UND von einem der 5 Völker mind. 3 eigene Fürsten in einem einzigsten Stadtteil haben.
- Der Stadtteil muss noch frei, also ohne Monument sein.
- Man DARF 1 Monument des Volkes nehmen, das den Fürsten entspricht und es mit einem eigenen Sockel-Plättchen darunter im Stadtteil aufstellen.
- Prestige-Punkte gibt es erst in Phase 3.
- 3 eigene Fürsten-Plättchen aus dem Stadtteil gehen in den Vorrat des Spielers zurück.
- Der Besitzer (auch man selbst) eines schon auf der Insel vorhandenen Weltwunders erhält soviele Prestige-Punkte, wie der Bauplatz des Monumentes wert ist (Zahl im Kreis).

2) Stadt ausbauen:

Jeder Spieler bekommt in Spielreihenfolge 5 Aktions-Karten verdeckt vom Stapel. Ggf. wird bei Kartenmangel der Ablagestapel neu gemischt. Nun MUSS der Erste auf der Wertungsleiste 2 Karten abwerfen, alle anderen ausser dem Letzten werfen je 1 Karte offen ab. Er kann aus allen seinen Karten auswählen. In Spielreihenfolge DARF nun jeder Spieler beliebig viele seiner Karten ausspielen. Erst wenn er keine Aktionen mehr machen will, ist der nächste Spieler am Zug. Es gibt folgende Möglichkeiten der Verwendung (auch mehrmals im selben Zug möglich):



Privileg-Spielplättchen: Verwandelt das Volk auf einer Karte in ein beliebiges Volk. Man darf auch beide Plättchen im selben Zug einsetzen (=abgeben).

● 1 - 2 eigene Fürsten bewegen:

- 1 Aktions-Karte abwerfen.
- 1 - 2 Fürsten, die dem Volk der Karte entsprechen, aus genau einem Stadtteil in einen direkt angrenzenden Stadtteil (über Straßen/Brücken) bewegen ODER aus einem Meeresteil (Bootsanleger) in einen benachbarten Meeresteil ziehen. Der dunkel Kanal zwischen den Inseln wie auch die Klippen am Spielplanrand rechts sind unpassierbar.

● 1 neuen Fürsten einsetzen:

- ENTWEDER
- 1 Aktions-Karte abwerfen.
 - 1 eigenen Fürsten aus dem Vorrat an einem Monument des passenden Volkes wie auf der Aktions-Karte einsetzen. Es ist dabei egal, wer das Monument besitzt.
- ODER
- 3 Aktions-Karten abwerfen, die vom selben Volk sind.
 - 1 eigenen Fürsten aus dem Vorrat in beliebigen Stadtteil einsetzen. Ein fremder Besitzer eines Monumentes erhält bei Einsatz eines Fürsten 1 Prestige-Punkt.

● 1 Fürsten entfernen:

- 1 Aktions-Karte abwerfen.
- 1 eigenen Fürsten des der Karte entsprechenden Volkes, der an einem beliebigen Monument (Besitzer egal) dieses Volkes liegt, vom Spielplan in eigenen Vorrat legen.
- 2 Prestige-Punkte dafür einnehmen.

● Den König beeinflussen = Prestige-Anzeige verändern:

- ENTWEDER
- 1 Aktions-Karte abwerfen.
 - Das Monument des der Karte entsprechenden Volkes um 1 Feld auf der Prestige-Skala hochziehen. Das dort stehende Monument fällt um 1 Feld.
- ODER
- 2 Aktions-Karten eines Volkes abwerfen.
 - Das Monument des Volkes, das den Karten entspricht, auf unterstes Feld der Prestige-Skala versetzen. Alle anderen Monumente verschieben sich entsprechend nach oben.

Am Ende seines Zuges darf man **max. 5 Aktions-Karten** behalten. Ggf. weitere Karten abwerfen.

3) Prestige berechnen (in Spielreihenfolge):

- Haben alle Spieler ihre Aktionen gespielt, gibt es Prestige-Punkte für Monumente.
- Jedes Monument wird entsprechend seines Wertes auf der Skala mit 1 - 5 Punkten für seinen Besitzer gewertet. Jeder Spieler rechnet komplett ab, bevor der nächste abrechnet.

4) Eine neue Runde beginnt mit Phase 1.

Ende: Erreicht ein Spieler mind. 50 Punkte, ist das Spiel nach dieser Runde zu Ende. Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielen konnte.