

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



UTOPIA

Le Roi d'Utopia invite les princes des plus grandes civilisations antiques à venir vivre dans les murs de sa cité et à y apporter toute la richesse architecturale de leurs lointaines contrées.

Ministre du Roi, vous êtes missionné par votre monarque pour accueillir et accompagner ces princes et princesses qui se présentent aux portes de la ville. Chaque étape du développement de la cité vous permet d'augmenter votre prestige.

But du jeu : Le premier joueur à atteindre ou dépasser 50 points de Prestige met fin à la partie et le joueur ayant cumulé le plus de points l'emporte.

MATÉRIEL

- Le plateau est composé de 24 Quartiers répartis inégalement sur 4 Îles.



Île de l'Eau,
symbolisée
par un
poisson



Île de la Terre,
symbolisée
par un
serpent



Île du Feu,
symbolisée
par une
salamandre



Île du Vent,
symbolisée
par un
oiseau

Chaque Quartier possède un espace réservé à la construction d'un Monument avec une valeur de 1 à 4. Les Quartiers adjacents sont séparés par des rues.

Certains Quartiers disposent d'une Barque de transport.

Sur chaque Île, un espace inaccessible est réservé à la construction d'une Merveille.

L'Echelle de Prestige, à gauche, indique les préférences du Roi par rapport aux civilisations.

Une Piste de Score entoure le plateau, la case départ étant en bas au centre du plateau.



- 40 figurines Monument : 8 de chacune des 5 civilisations (Maya, Perse, Chinoise, Grecque et Egyptienne).



- 4 figurines Merveille.



- 5 figurines Ministre : 1 de chaque couleur.



- 200 pions Prince : 40 de chaque couleur.



- 40 socles : 8 de chaque couleur.



- 10 pions Privilège : 2 par couleur.



- 40 pions Invités : 2 par civilisation pour chacune des 4 Îles du plateau.



- 50 cartes Action : 10 de chaque civilisation.



- 5 cartes Aide de jeu : 1 par joueur.



- 1 sac.

MISE EN PLACE

- Le plateau est mis au centre de la table.
- Un Monument de chaque civilisation est positionné aléatoirement sur l'Echelle de Prestige. Les 35 Monuments restants ainsi que les 4 Merveilles sont placés autour du plateau.
- Les 40 pions Invités sont placés dans le sac en toile.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend les pions, socles et figurines à sa couleur.
- Un premier joueur est tiré au hasard. Ce joueur place sa figurine Ministre sur la case départ de la Piste de Score. En poursuivant dans le sens horaire, chaque joueur place derrière le précédent sa figurine Ministre sur la case départ de la Piste de Score.
- Chaque joueur place devant lui :
 - ses 40 pions Prince,
 - ses 8 socles,
 - ses 2 pions Privilège
 - et une carte Aide de jeu.
- Les 50 cartes Action sont mélangées et placées face cachée à côté du plateau.

CONFIGURATION 2 JOUEURS : L'Île de l'Eau est inaccessible pour toute la durée de la partie. Les 10 pions Invité de cette Île (symbolisée par un poisson) ne sont pas mis dans le sac en toile avant le début de la partie et sont laissés dans la boîte.

TOUR DE JEU

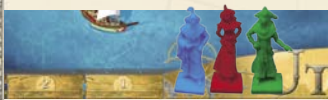
• L'ORDRE DU TOUR

En début de partie, l'ordre est celui des pions Ministre sur la case départ de la Piste de Score.

Si un joueur, par son action (en gagnant ou en donnant des points à un adversaire), modifie l'ordre de la piste de score, ce changement doit être pris immédiatement en compte pour tous les joueurs qui n'ont pas encore joué.

À partir du second tour :

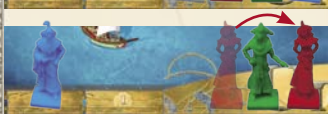
- Le joueur ayant le score le plus élevé joue le premier. L'ordre du tour se fait suivant la Piste de Score. En cas d'égalité, le joueur arrivé le premier sur la case jouera en premier.
- Pour les joueurs qui sont toujours sur la case Départ de la Piste de Score, le premier au début du tour précédent passe en dernière position.



Au tirage au sort, le joueur bleu débute la partie, suivi du joueur rouge, puis du joueur vert. Les trois pions Ministre sont placés sur la case départ de la Piste de Score.



Au début du second tour, aucun joueur n'a marqué de point et le joueur bleu (alors premier) passe en dernière position. Rouge devient premier joueur.



Au début du troisième tour, le joueur bleu a marqué des points et jouera le premier. Le joueur rouge (alors second mais sans point) passe en dernière position.

• PHASES DE JEU

Chaque tour de jeu se décompose en trois phases :

Phase 1 : l'accueil des Princes

Phase 2 : le développement de la cité

Phase 3 : Le calcul des points de Prestige

PHASE 1 : L'ACCUEIL DES PRINCES

A. L'ARRIVÉE DES PRINCES

Le premier joueur pioche dans le sac un nombre de pions Invités égal à 3 fois le nombre de joueurs.

Il place chaque Invité à côté de l'un des quatre navires du plateau, en fonction du symbole indiqué sur le pion : poisson, salamandre, serpent ou oiseau.



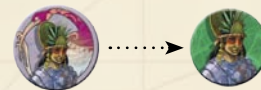
A 4 joueurs, le premier joueur pioche 12 pions Invités. Il place chacun des pions à proximité de l'un des 4 bateaux, en fonction du symbole du pion.

B. L'ENTRÉE DANS LA CITÉ

En respectant l'ordre du tour, chaque joueur choisit l'un des Invités qui vient d'être posé sur le plateau, puis retire ce pion du plateau, et pose un pion Prince :

- de sa couleur
- de la même civilisation que le pion retiré
- sur n'importe quel Quartier de l'Île indiquée par le pion

En retirant ce pion, le joueur Vert pose un pion Prince maya vert, sur n'importe quel Quartier de l'Île du Vent.



Le pion Invité retiré est posé devant le joueur. Il n'est pas remis tout de suite dans le sac. C'est alors au joueur suivant de choisir à son tour un des pions du plateau.

Cette action est effectuée 3 fois par chaque joueur, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'Invité sur le plateau.

Durant cette phase de jeu, un joueur peut **bâtir une Merveille** ou **contrôler un Quartier** (voir plus loin).

Lorsque tous les Invités ont été retirés du plateau, la Phase 1 se termine. Tous les pions Invités sont remis dans le sac et la **Phase 2. Développement de la cité** peut débuter.

INVITÉ SURPRISE !

Plutôt que de retirer un pion Invité du plateau, un joueur peut décider, un fois par tour, de piocher un pion dans le sac.

Il pose ce pion devant lui et place un Prince de sa couleur, de la même civilisation et sur l'un des Quartiers de l'Île indiquée sur le pion pioché.

En contrepartie, il désigne un joueur. Ce joueur retire du plateau le pion Invité de son choix, et place un de ses Princes suivant les mêmes règles. *Cette action supplémentaire ne permet pas au joueur désigné de piocher dans le sac.*

Le jeu reprend ensuite dans l'ordre du tour.

♦ BÂTIR UNE MERVEILLE ♦

À n'importe quel moment durant son tour de jeu, si un joueur possède **un prince de chacune des 5 civilisations sur une même Île** (quels que soient les Quartiers où ils se trouvent), il peut construire immédiatement une **Merveille**.

Les Princes utilisés sont retirés du plateau et rendus à leur propriétaire. Une Merveille est placée sur l'emplacement réservé sur l'Île concernée. Le joueur place un socle de sa couleur sous la Merveille pour indiquer son appartenance.

Le joueur gagne immédiatement **6 points de Prestige**. Le pion Ministre du joueur est déplacé sur la Piste de Score.

Il ne peut y avoir qu'une seule Merveille par Île, et cette place ne peut plus être reprise une fois acquise. Un joueur peut décider de ne pas construire de Merveille, préférant garder ses Princes pour une autre action.



Le joueur bleu possède un Prince de chaque civilisation répartis sur les Quartiers de l'Île du Vent. Il pose une Merveille sur l'emplacement réservé et reprend ses cinq princes. Il gagne immédiatement 6 points de Prestige.

♦ CONTRÔLER UN QUARTIER ♦

À n'importe quel moment durant son tour de jeu, si un joueur possède **3 Princes d'une même civilisation** dans un même Quartier, et que ce Quartier n'est contrôlé par aucun autre joueur, il peut décider de prendre le contrôle du Quartier.

Les 3 Princes utilisés sont retirés du plateau et rendus à leur propriétaire et un Monument de la civilisation correspondante est placé sur le quartier. Le joueur place un socle de sa couleur sous le bâtiment pour indiquer son appartenance.

Il ne peut y avoir qu'un Monument par Quartier, et cette place ne peut plus être reprise une fois acquise. Un joueur peut décider de ne pas prendre le contrôle d'un Quartier, préférant garder ses Princes pour une autre action.

Prendre le contrôle d'un Quartier **rapporte des points de Prestige** lors de la Phase 3 : *Le calcul des points de Prestige*.

Par ailleurs, si ce Quartier appartient à une Île sur laquelle est construite une Merveille, le propriétaire de cette Merveille **remporte immédiatement le nombre de points de Prestige indiqué sur le Quartier**.

Le joueur rouge possède trois Princes mayas sur l'un des Quartiers de l'Île de l'Eau et peut donc prendre le contrôle de ce Quartier.



Le joueur jaune qui possède la Merveille gagne 2 points de Prestige.

♦ CORRESPONDANCE PRINCES-MONUMENTS ♦



PHASE 2 : LE DÉVELOPPEMENT DE LA CITÉ

Chaque joueur reçoit 5 cartes Action.

Selon sa position sur la Piste de Score, un joueur doit défausser une partie de ses cartes (parmi les cartes nouvellement reçues et celles conservées au tour précédent) :

- Le premier joueur doit défausser 2 cartes.
- Le dernier joueur ne défausse rien.
- Les autres joueurs défaussent 1 carte.



Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut à présent utiliser ou garder pour le tour suivant tout ou partie de ses cartes Action.

QUATRE TYPES D'ACTIONS SONT POSSIBLES. ELLES PEUVENT ÊTRE RÉALISÉES PLUSIEURS FOIS DANS LE MÊME TOUR DE JEU :

- A • Déplacer un ou deux Princes**
- B • Ajouter un Prince**
- C • Retirer un Prince**
- D • Influencer le Roi (changer l'Echelle de Prestige)**

De même que dans la phase précédente, un joueur peut, à tout moment dans cette phase de jeu, prendre le contrôle d'un Quartier ou construire une Merveille.

PIONS PRIVILÈGE



Chaque joueur dispose de 2 pions Privilege qu'il peut utiliser à tout moment de la partie, lors de son tour de jeu. Un Privilege change la civilisation d'une carte en n'importe quelle autre civilisation.

Une fois utilisé, le pion est défaussé. Les deux pions Privilege peuvent être utilisés dans le même tour.

À la fin de son tour, un joueur peut garder les cartes qu'il n'a pas utilisées. Il ne peut toutefois garder que **5 cartes maximum**.

Lorsqu'un joueur a réalisé toutes les actions qu'il souhaite, on passe au joueur suivant.

Notes : Les cartes sont défaussées face visibles. Lorsque la pioche est épuisée, les cartes défaussées sont mélangées pour former une nouvelle pile.

A • DÉPLACER UN OU DEUX PRINCES

On ne peut déplacer que des princes de sa couleur.

Si le joueur décide de déplacer deux Princes avec une seule carte action, ces deux pions doivent être situés dans le même Quartier et réaliser le même déplacement.

DÉPLACEMENT TERRESTRE : Avec une carte action, un joueur peut déplacer un ou deux de ses Princes de la même civilisation vers un Quartier adjacent (les Quartiers sont séparés par des allées ou des ponts).



Le joueur jaune défaisse une carte action Chinoise pour déplacer un Prince chinois vers un Quartier adjacent.

DÉPLACEMENT MARITIME : Avec une carte action, un joueur peut déplacer un ou deux de ses Princes de la même civilisation d'un Quartier maritime (doté d'une barque) vers un autre Quartier maritime. Ces deux Quartiers doivent être dans le même secteur maritime ou dans deux secteurs adjacents. Le changement de secteur est indiqué grâce aux pointillés partant des 3 phares de la ville.



Le joueur bleu défaisse une carte action Maya pour déplacer deux Princes mayas d'un Quartier disposant d'une barque de transport vers un autre Quartier disposant également d'une barque et situé dans le secteur maritime adjacent.

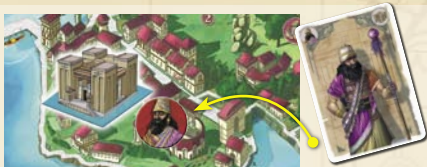
Note : le canal situé entre les Îles, et les récifs situés à droite du plateau de jeu, sont infranchissables pour les barques.

B • AJOUTER UN PRINCE

AJOUTER UN PRINCE À PARTIR D'UN MONUMENT : Avec une carte Action, un joueur peut poser un Prince sur un Quartier occupé par un Monument de la même civilisation.

Si le joueur ne contrôle pas lui-même le Quartier, l'adversaire qui le contrôle **remporte immédiatement 1 point de Prestige**. Le pion Ministre du joueur concerné est déplacé sur la Piste de Score.

Si le joueur contrôle lui-même le Quartier, il ne gagne aucun point de Prestige.



Le joueur rouge défaisse une carte action Perse. Il pose un Prince perse sur un Quartier perse contrôlé par le joueur bleu qui gagne alors 1 point de Prestige.

AJOUTER UN PRINCE LIBREMENT : Avec 3 cartes Action identiques, un joueur peut ajouter un Prince de la même civilisation sur n'importe quel Quartier du plateau de jeu.



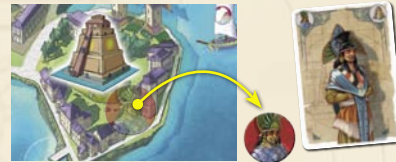
Le joueur rouge défaisse trois cartes action Grec pour poser un Prince grec sur l'un des Quartiers du plateau.

C • RETIRER UN PRINCE

Si le joueur possède un Prince sur un Quartier occupé par un Monument de la même civilisation, quel que soit le joueur qui contrôle ce Quartier, il peut, avec une carte action de la même civilisation, retirer le pion du plateau : cette action lui **rapporte immédiatement 2 points de Prestige**.

Le pion Ministre du joueur est déplacé sur la Piste de Score.

Le joueur qui contrôle le Quartier ne gagne rien.



Le joueur rouge défaisse une carte action Maya et retire un Prince maya dans le Quartier maya contrôlé par le joueur bleu. Le pion est retiré du plateau et le joueur rouge gagne 2 points de Prestige.

D • INFLUENCER LE ROI - MODIFIER L'ECHELLE DE PRESTIGE

La valeur de chaque civilisation, indiquée sur l'Echelle de Prestige, détermine les gains à la fin de chaque tour, suivant les Quartiers contrôlés par chaque joueur.

Avec une carte action, un joueur peut augmenter de 1 la valeur d'une civilisation. Le Monument de la civilisation est échangé avec le Monument directement supérieur.

Avec deux cartes action, un joueur peut réduire au plus bas, c'est à dire à 1, la valeur d'une civilisation. Les autres Monuments sont décalés vers le haut.



PHASE 3 : CALCUL DU PRESTIGE

Lorsque tous les joueurs ont réalisé leurs actions, on calcule les gains du tour.

Chaque joueur, dans l'ordre de la Piste de Score, marque pour chaque Quartier qu'il contrôle, la valeur de sa civilisation, comme indiqué sur l'Echelle de Prestige. Les pions Ministres des joueurs sont déplacés sur la Piste de Score.

À la fin de cette phase, si un ou plusieurs joueurs ont atteint ou dépassé 50 points de Prestige, la partie se termine. Le joueur ayant cumulé le plus de points l'emporte.



Sur l'Île de la Terre, le joueur rouge gagne : 5 points de Prestige pour son quartier chinois.

Le joueur bleu gagne : 3 points pour son quartier maya.

Et le joueur vert gagne : 3 points pour son quartier maya et 2 points pour son quartier grec.