

FUTUROPIA

Das utopische Wirtschaftsspiel von Friedemann Friese für 1-4 Optimierer ab 12 Jahren

SPIELIDEE

Ja, dies ist eine Utopie, leider!

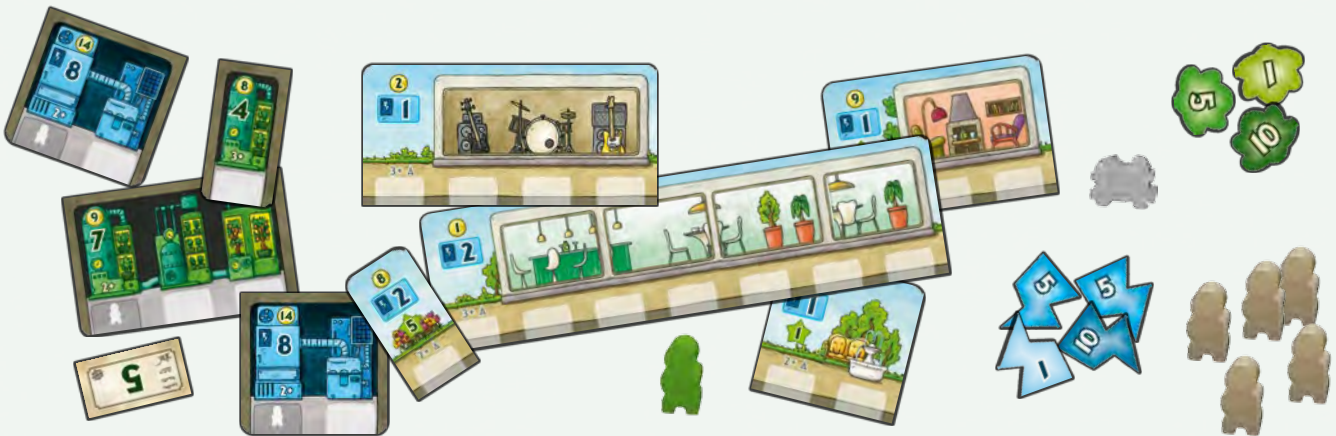
Wir wollen doch alle weniger arbeiten. Die Roboter können doch schon fast alles. Und nur kein übertriebener Neid, es geht einfach nur um die gerechte Aufteilung der kompletten noch notwendigen Arbeit, sodass wir ALLE mehr Freizeit haben.

Dann haben wir Zeit für das, was wir am liebsten machen möchten: forschen, faulzen, fechten, fliegen, f... oder auch spielen, musizieren, bauen, joggen, reisen. Wer trotzdem noch mehr arbeiten will, soll es doch tun. Es geht um die Freiheit des Schaffens. Also lasst uns umdenken: Arbeitslosigkeit ist keine Schande, sondern das neue Ziel!

Wir sind Mitglieder eines Teams, das dieses Vorhaben umsetzen soll. Wir versuchen, eine sich vollständig selbstversorgende Wohnanlage möglichst effizient zu gestalten, die genug Nahrung und Energie produziert, um den Menschen die größtmögliche Freiheit (also Freizeit) zu ermöglichen. Je mehr Menschen in dieser Wohnanlage nicht mehr arbeiten müssen, desto besser! Wem dies am besten gelingt, wird gewinnen und seine Wohnanlage wird Realität werden.

INHALT

Futuropia enthält eine Menge an Spielmaterial. Die vollständige Liste mit Abbildungen des Materials befindet sich deshalb auf der Rückseite dieser Anleitung.



DAS WICHTIGSTE ZUERST

In **Futuropia** baust du eine Wohnanlage, die aus Wohnräumen und Generatoren besteht. Wir unterscheiden zwischen zwei Zuständen deiner Wohnanlage:

- 1. Selbstversorgend:** Deine kleine Wohnanlage ist zu Beginn des Spiels selbstversorgend. Dein Ziel ist es, am Ende des Spiels eine wesentlich größere und bessere Wohnanlage zu haben, die wieder komplett selbstversorgend ist. Selbstversorgend bedeutet, dass alle Menschen in dieser Wohnanlage leben können. Sie bekommen durch die Generatoren genug Energie, um die Wohnräume und Roboter am Laufen zu halten, und genug Nahrung, damit die Menschen alle satt werden. Je mehr Menschen dabei frei haben und nicht mehr an den Generatoren arbeiten müssen, desto erfolgreicher ist deine Wohnanlage.
- 2. Testlauf:** Während des Spiels erweiterst du deine Wohnanlage, wodurch sich die Anforderungen für die Versorgung ändern. Deshalb musst du für die meisten Aktionen sogenannte Testläufe machen. In jedem Testlauf prüfst du einen der vier Bereiche deiner Wohnanlage. Du produzierst mit einigen Aktionen Nahrung und Energie, und benötigst dafür Geld, das du über Subventionen oder durch Kredite bekommst. Diese drei Ressourcen verbrauchst du wieder für andere Aktionen. Reichen deine Nahrung und Energie während des Spiels nicht, darfst du diese auch dazukaufen.

Wichtig: Am Ende des Spiels stehen dir übrige Ressourcen nicht mehr zur Verfügung. Deine Wohnanlage muss sich dann über die Generatoren selbstversorgen, übrige Ressourcen geben dir nur noch einen Bruchteil an Siegpunkten.

DIE ANLEITUNG

Um das Spiel und dessen zentrale Abläufe möglichst einfach zu verstehen, zeigen wir dir auf den nächsten beiden Doppelseiten, wie du den Markt und den Vorrat für alle Spieler vorbereitest und deine Wohnanlage einrichtest. Außerdem geben wir dir in einem ausführlichen Beispiel eine Übersicht über die für sich genommen simplen Abläufe.

Im Anschluss folgen dann die ausführlichen Spielregeln.

Futuropia ist im Kern ein glücksfreies Wirtschaftsspiel, in dem du versuchst, die optimalen Aktionen durchzuführen. Im Anschluss an die ersten Partien bieten wir dir eine Fülle an Variationen, mit denen du während der Spielvorbereitung auf immer neue Weise die Ausgangslage verändern kannst. So triffst du immer wieder auf neue Herausforderungen.

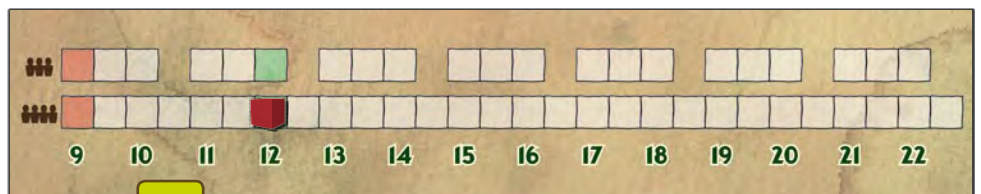
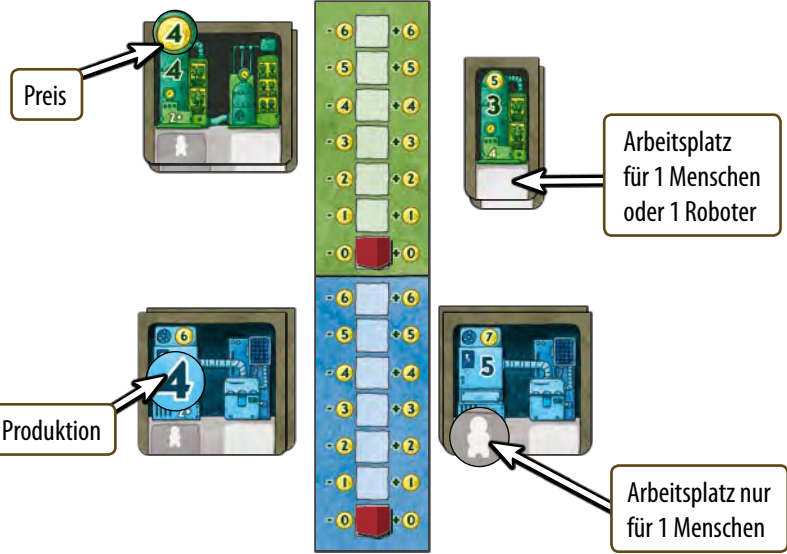
SPIELVORBEREITUNG & GRUNDLAGEN - Der Markt und Vorrat für alle Spieler

1. Zuerst bereitest du den **Markt und Vorrat** für alle Spieler vor.

Du benötigst die Generatoren mit braunen und hellgrauen Rückseiten, sowie alle Wohnräume.

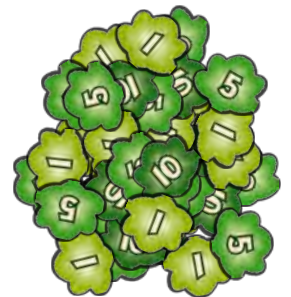
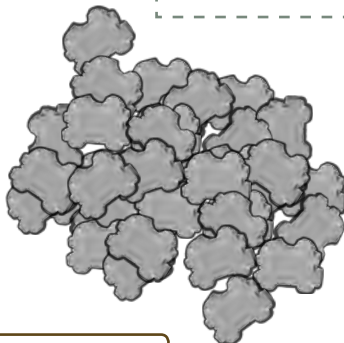
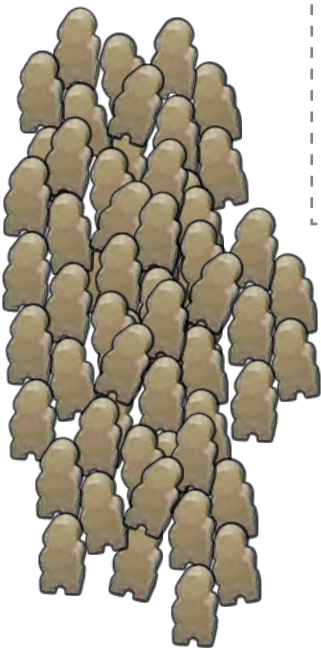
2. Sowohl die Generatoren als auch die Wohnräume zeigen die Spieleranzahl an, ab der sie im Spiel erhältlich sind (**2+**, **3+** oder **4**). Lege die nicht benötigten Plättchen zurück in die Schachtel. Die Wohnräume besitzen eine **A-** und **B-**Seite. Drehe alle Wohnräume auf die **A-**Seite. Von den Wohnräumen mit **!** benötigst du je 2 pro Spieler. Lege die übrigen zurück in die Schachtel.

4. Dies ist der **Markt für Generatoren**, unterteilt in zwei getrennte Bereiche. Oben liegen die grünen Nahrungsgeneratoren und unten die blauen Energiegeneratoren. Lege die Nahrungsgeneratoren mit Preis „4“ und „5“ und die Energiegeneratoren mit Preis „6“ und „7“ links und rechts neben das Markttableau. Aus dieser Auswahl darfst du Generatoren kaufen. Lege die beiden Preismarker auf die Felder „-0/+0“ der beiden Skalen.



7. Dies ist das **Subventionstableau**, das den aktuellen Subventionsbetrag anzeigt. Du bekommst dieses Geld, wenn du die entsprechende Aktion nutzt. Wähle die Seite mit der zur Spielerzahl passenden Skala (oder &) und lege den Subventionsmarker auf das Feld „12“ der Skala.

8. Schließlich benötigst du noch Platz für das Geld, für Menschen und Roboter, sowie für Energie, Nahrung und Kredite.



3.

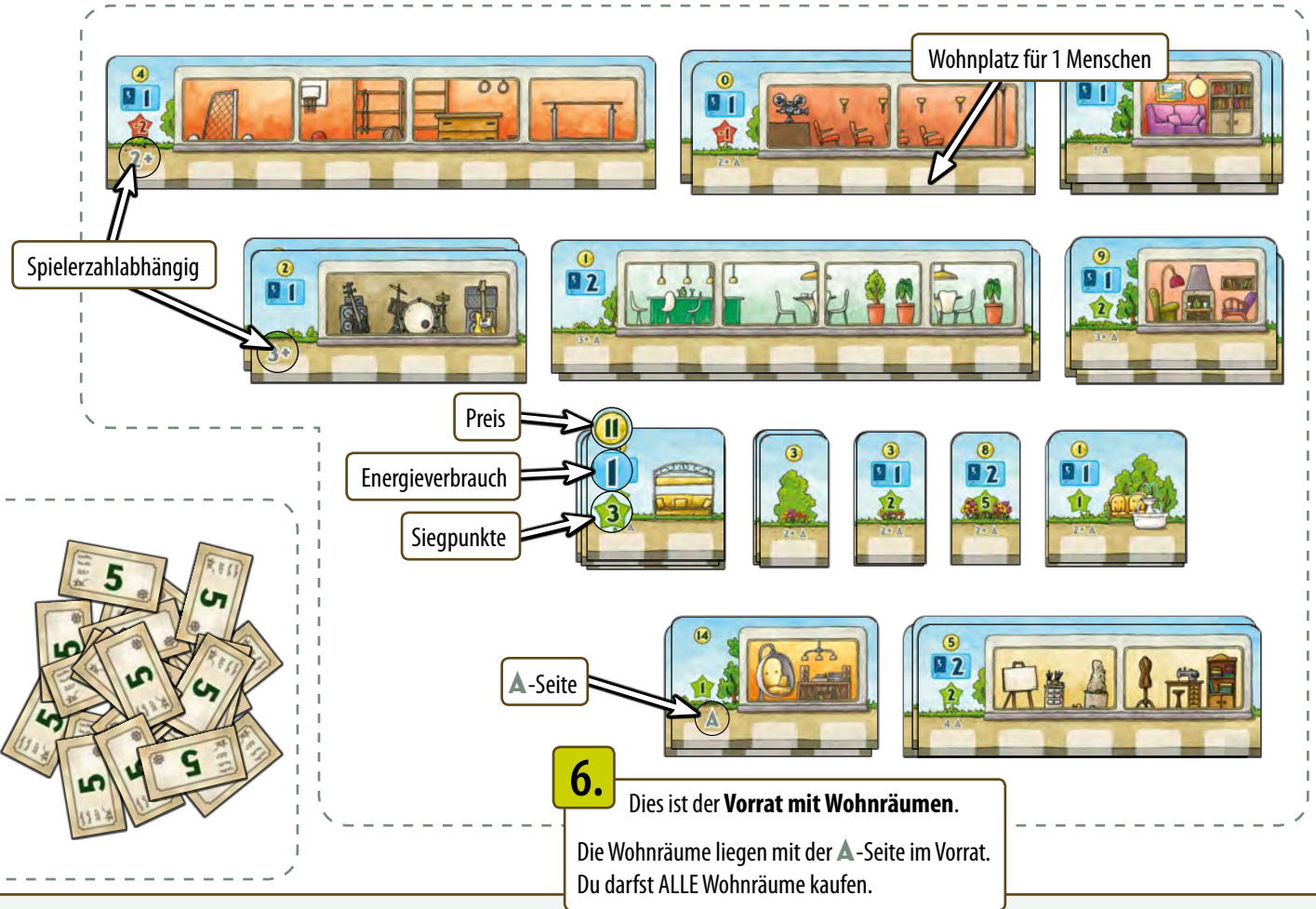
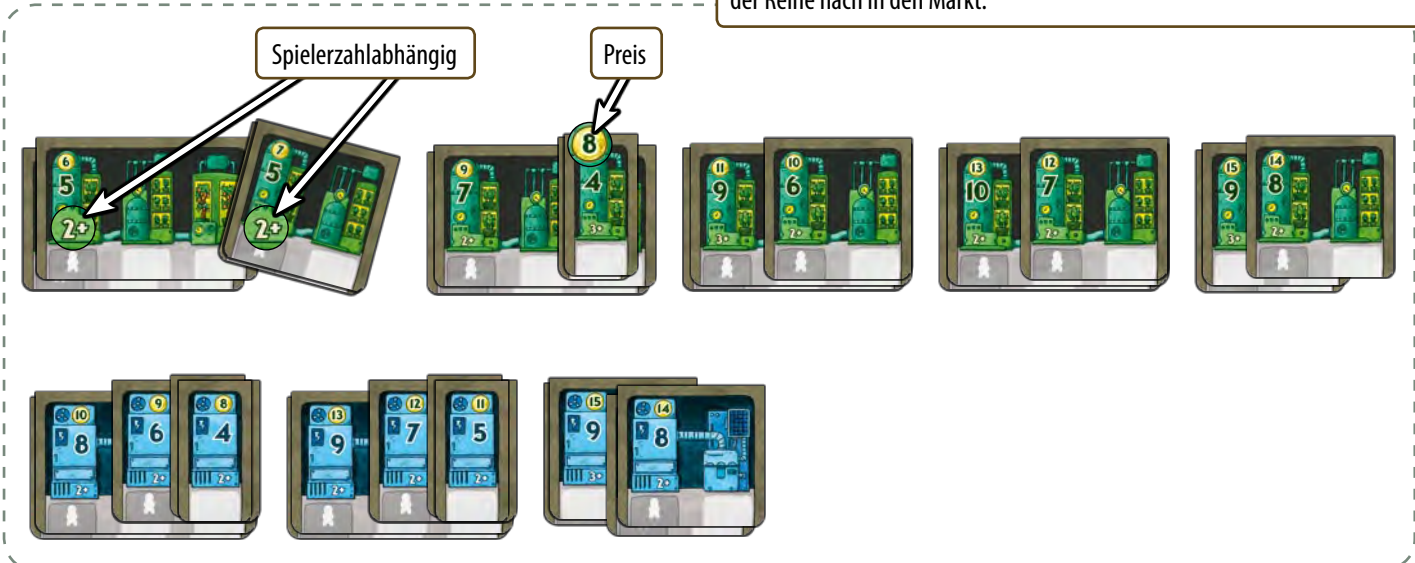
Lege die 12 Start-Generatoren zunächst beiseite (diese zeigen ein ! und besitzen hellgraue Rückseiten). Du benötigst sie gleich zur Vorbereitung der persönlichen Wohnanlagen.



5.

Dies ist der **Vorrat mit Generatoren**. Um Platz zu sparen, legst du die Generatoren sortiert nach Preisen in kleinen Stapeln aus.

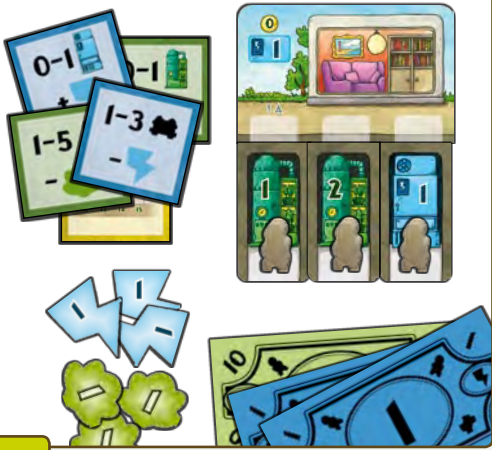
Alle hier gelagerten Generatoren darfst du noch NICHT kaufen. Sie kommen später der Reihe nach in den Markt.



6.

Dies ist der **Vorrat mit Wohnräumen**.

Die Wohnräume liegen mit der A-Seite im Vorrat. Du darfst ALLE Wohnräume kaufen.



1. Jeder Spieler bekommt die folgende Wohnanlage.

- 1 !-Wohnraum sowie 3 Start-Generatoren (zwei Nahrungsgeneratoren mit Produktion „1“ und „2“ und ein Energiegenerator mit Produktion „1“), die unterhalb des Wohnraums im Keller liegen.
- 3 Menschen, die leider alle arbeiten müssen und erstmal im Keller auf den Arbeitsplätzen der Generatoren stehen. Jeder dieser Menschen hat seinen eigenen Wohnplatz oben im Wohnraum.
- 5 Aktionsplättchen, 1 Übersicht und die folgenden Ressourcen: 12 Geld, 3 Nahrung und 3 Energie.

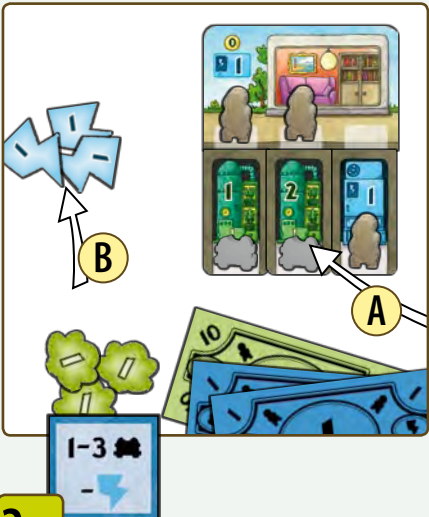
Startspielerausgleich: Nach der Bestimmung des Startspielers bekommt der zweite Spieler zusätzlich +1 Geld, der dritte +2 Geld und der vierte +3 Geld.

Grundlagen: Deine kleine Wohnanlage ist selbst-versorgend, denn die Generatoren produzieren genau das, was dort auch verbraucht wird: 1 Energie, mit dem du den Wohnraum versorgst und 3 Nahrung (2+1), mit der du die 3 Menschen ernährst.

Wäre das Spiel nun zu Ende, würdest du leider nur 1 Siegpunkt bekommen. Alle Menschen müssen arbeiten und die Produktion der Generatoren wird vollständig verbraucht. Für die nun nicht mehr verwendbaren Ressourcen bekommst du 1 Siegpunkt.

2. Während des Spiels hast du die Auswahl aus 5 Aktionen. Von Zug zu Zug entscheidest du frei, in welcher Reihenfolge du je eine davon nutzt! Anschließend drehst du das genutzte Aktionsplättchen auf die Rückseite und kannst dessen Aktion vorerst nicht mehr wählen. Spätestens nachdem du alle 5 Aktionen genutzt hast, deckst du sie zu Beginn deines nächsten Zugs automatisch wieder alle auf und darfst sie erneut nutzen.

Wir geben dir in den folgenden Beispielen einen ersten Überblick, was du mit diesen 5 Aktionen machen kannst. Du darfst natürlich selber entscheiden, was du mit deiner Wohnanlage machst.

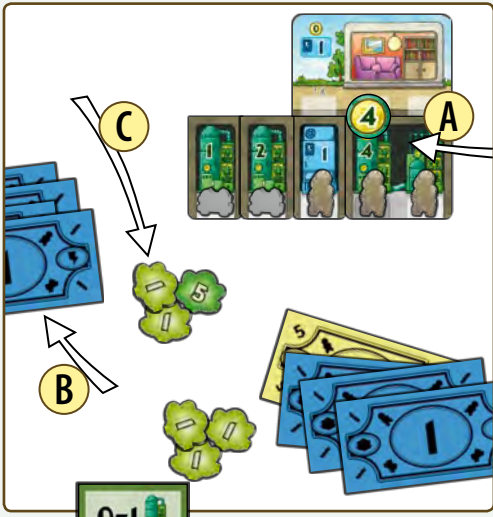


2a. Du entscheidest dich, 2 Roboter zu nehmen (A). Roboter kosten nichts und du stellst sie anstelle von Menschen auf die Arbeitsplätze der Generatoren.

Du machst einen Testlauf für den Energieverbrauch und benötigst 3 Energie für deine Wohnanlage: 1 Energie für den Wohnraum plus 2 Energie für die beiden Roboter. Du gibst die anfangs als Ressourcen erhaltenen 3 Energie ab (B).

Grundlagen: Dank der Roboter brauchen 2 Menschen gerade nicht arbeiten und entspannen sich oben im Wohnraum beim Lesen der Bücher.

Du beginnst erst mit dem Ausbau der Wohnanlage, da müssen die beiden sicher bald wieder arbeiten. Ein weiteres Problem: Roboter und Wohnraum benötigen mehr Energie, als dein kleiner Energiegenerator produzieren kann, auch das solltest du bald ändern.



2b. Du kaufst 1 neuen Nahrungsgenerator und legst ihn rechts an deine Wohnanlage (A). Um Geld zu sparen, wählst du die günstigere Version im Markt und zahlst 4 Geld (B).

Du machst nun einen Testlauf für die Nahrungsproduktion. Alle 3 Nahrungsgeneratoren laufen, so dass du dir 7 Nahrung nimmst und zu deinen Ressourcen legst (C).

Grundlagen: Solange du genug Menschen und Roboter hast, belegst du immer alle Arbeitsplätze an den Generatoren, so dass in diesem Fall die beiden Menschen aus dem Wohnraum wieder runter in den Keller kommen.

Außerdem müssen alle Arbeitsplätze eines Generators besetzt sein, damit er etwas produziert. Ist auch nur ein Arbeitsplatz unbesetzt, muss der Generator leider ausgeschaltet bleiben.

3. Schauen wir mal, was du nach deinen ersten 5 Spielzügen erreicht hast:

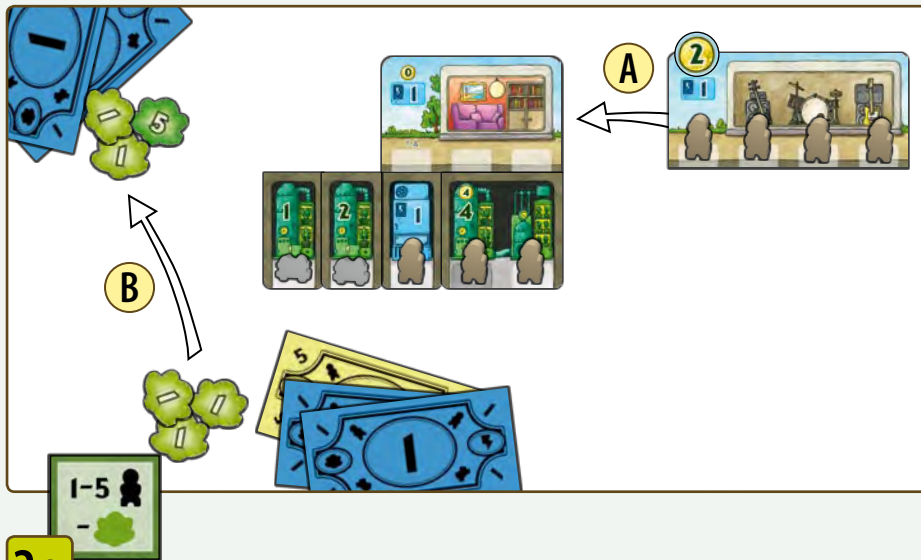
Du hast deiner Wohnanlage 2 Generatoren, 2 Roboter, 4 Menschen und 1 Wohnraum hinzugefügt. Die beiden Menschen in den Wohnräumen zählen Siegpunkte, da sie nicht mehr arbeiten müssen und glücklich sind. An ihrer Stelle übernehmen die Roboter die Arbeit.

Wäre nun das Spiel zu Ende, würdest du die folgenden Siegpunkte bekommen:

- 2 Menschen müssen nicht arbeiten: $2 \times 5 = 10$ Siegpunkte
- 7 Nahrungsproduktion = 7 Menschen // 5 Energieproduktion, aber nur 4 Verbraucher. 1 Überschuss = 1 Siegpunkt.
- Keine Siegpunkte für die beiden Wohnräume. Da solltest du später neue Wohnräume mit Siegpunkten einkaufen.
- Du hast noch 20 Ressourcen übrig. 3 Nahrung + 6 Energie + 11 Geld = 2 Siegpunkte.

Also hast du innerhalb von 5 Aktionen aus 1 Siegpunkt bereits 13 Siegpunkte gemacht. Weiter so!!

erstes Beispiel

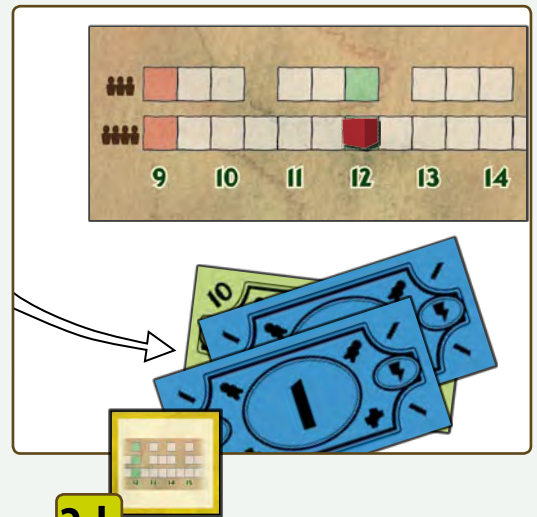


2c.

Du entscheidest dich, 4 neue Menschen in deine Wohnanlage einzuladen. Dein erster Wohnraum ist schon mit 3 Menschen belegt, so dass du einen neuen Wohnraum kaufen musst und dafür 2 Geld zahlst. Du legst diesen Wohnraum rechts an die Wohnanlage **A**.

Nun machst du einen Testlauf für die Ernährung (zugegeben, viel technischer können wir „alle wollen essen“ nicht schreiben). Für die 3 „alten“ und die 4 „neuen“ Menschen gibst du von deinen Ressourcen 7 Nahrung ab **B**. Wie gut, dass du gerade erst Nahrung produziert hast.

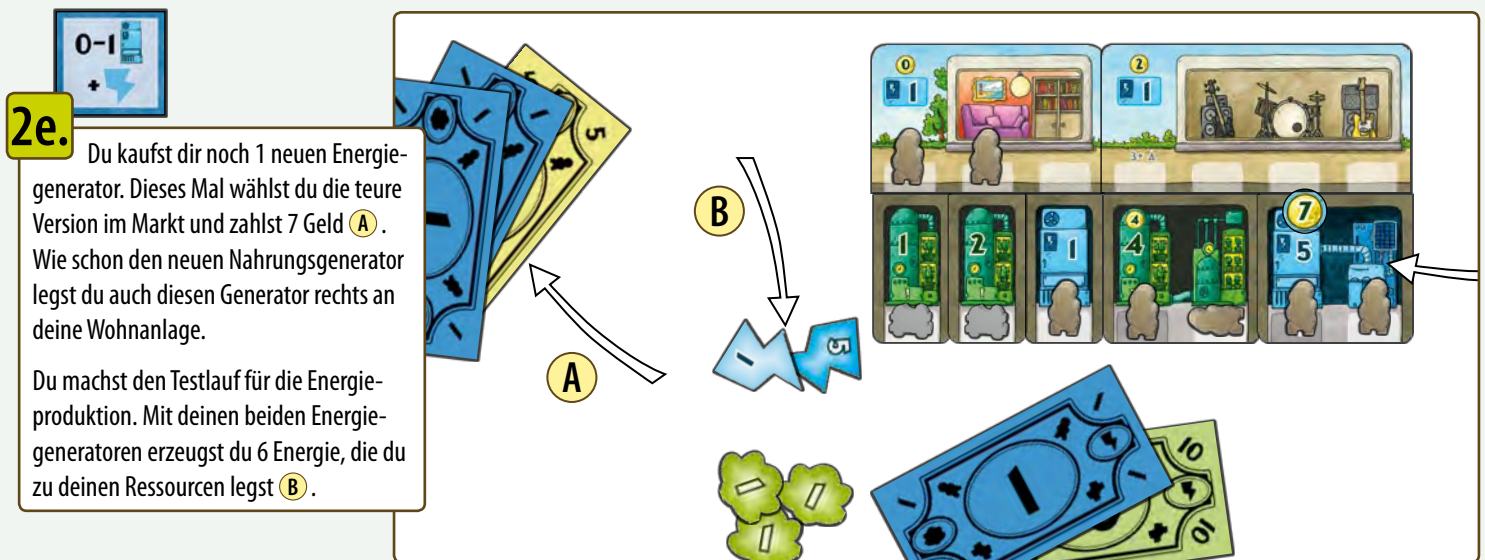
Grundlagen: Jeder Mensch braucht immer einen eigenen Wohnplatz, denn niemand schläft gerne in fremden Betten. Somit muss die Anzahl an Wohnplätzen in deinen Wohnräumen immer mindestens so groß sein, wie die Anzahl an Menschen in deiner Wohnanlage.



2d.

Du hast nur noch 6 Geld übrig, neues Geld muss her. Nimm dir 12 Geld an Subventionen, um deine für den nächsten Zug bereits geplante Ausgabe von 7 Geld zahlen zu können.

Grundlagen: Statt Subventionen über diese Aktion zu erhalten, hättest du stattdessen auch außer der Reihe einen Kredit aufnehmen können. Das spart Zeit und ist oft eine gute Alternative, um eine andere Aktion schneller durchzuführen.

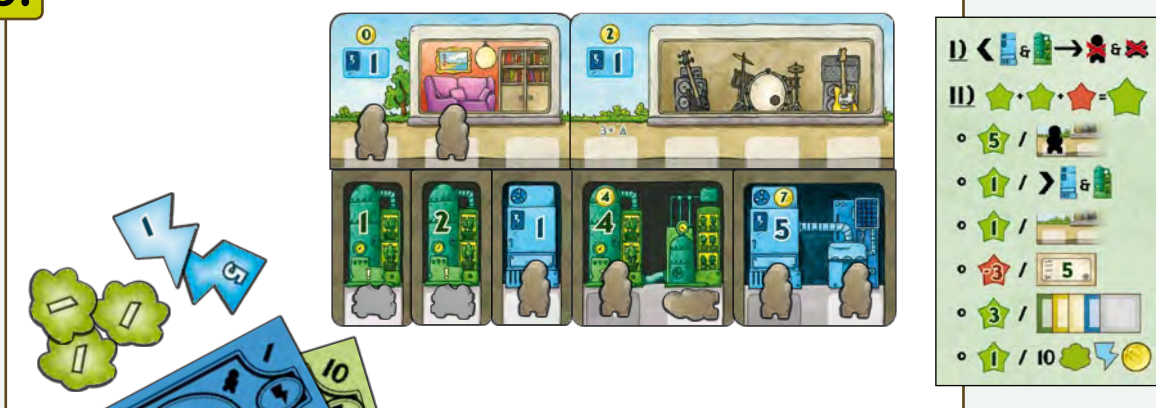


2e.

Du kaufst dir noch 1 neuen Energiegenerator. Dieses Mal wählst du die teure Version im Markt und zahlst 7 Geld **A**. Wie schon den neuen Nahrungsgenerator legst du auch diesen Generator rechts an deine Wohnanlage.

Du machst den Testlauf für die Energieproduktion. Mit deinen beiden Energiegeneratoren erzeugst du 6 Energie, die du zu deinen Ressourcen legst **B**.

3.



- I)
- II)
- /
- /
- /
- /
- /
- /

SPIELABLAUF

Nachdem jeder seine Wohnanlage eingerichtet hat, geht das Spiel los. Beginnend mit dem Startspieler kommt ihr immer nacheinander an die Reihe.

In deinem Zug wählst du 1 deiner 5 Aktionsplättchen und führst die dazugehörige Aktion aus. Von Zug zu Zug entscheidest du frei, in welcher Reihenfolge du diese Aktionen nutzt! Anschließend drehst du das genutzte Aktionsplättchen auf die Rückseite und kannst dessen Aktion vorerst nicht mehr wählen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe, der sicherlich ganz andere Pläne als du verfolgst.

Das ist schon alles und geht so lange, bis einer von euch die Schlussphase des Spiels auslöst.

Die 5 Aktionen im Detail

Nahrungsgenerator kaufen & Testlauf für die Nahrungsproduktion



Im Markt liegen immer die beiden günstigsten Versionen der Nahrungsgeneratoren, jeweils in getrennten Stapeln links und rechts vom Markttableau.

Du kaufst 1 Nahrungsgenerator von einem der beiden Stapel, zahlst dessen Kosten mit Geld und legst ihn in deinem Modul rechts neben die anderen Generatoren. Hast du gerade nicht genug Geld, darfst du außer der Reihe Kredite nehmen (siehe „Außer der Reihe: Kredite nehmen“).

Anschließend aktualisierst du den Markt:

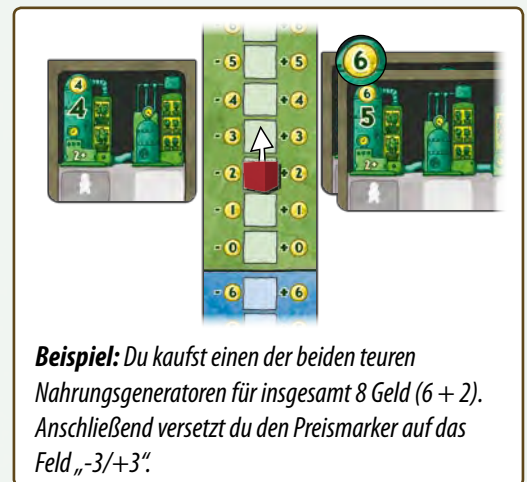
- Kaufst du einen teuren Generator vom rechten Stapel, versetzt du den Preismarker auf der grünen Skala um 1 Feld nach oben. Erreicht er das Feld „-6/+6“, bleibt er dort liegen, auch wenn du ihn erneut nach oben versetzen müsstest.
- Kaufst du den letzten günstigen Generator vom linken Stapel, so dass dieser leer ist, versetzt du den Preismarker auf der grünen Skala zurück auf das Feld „-0/+0“.
- Immer dann, wenn ein Stapel leer ist, füllst du den Platz im Markt wieder auf. Ist der günstigere Platz im Markt leer, versetzt du den teureren Stapel von rechts nach links. Ist (dann) der rechte Platz im Markt leer, legst du den nächsten Stapel an Nahrungsgeneratoren aus dem Vorrat auf diesen Platz.

Abhängig davon, auf welchem Feld der Preismarker auf der Skala liegt, ändern sich die Preise der Nahrungsgeneratoren für beide Stapel. Der Preis des linken Stapels wird entsprechend billiger und der Preis des rechten Stapels entsprechend teurer. Bleiben die ersten, sehr günstigen Nahrungsgeneratoren lange genug im Markt liegen, kann es sein, dass du aufgrund des hohen Rabatts einen dieser Nahrungsgeneratoren für 0 Geld kaufen darfst oder sogar Geld dazu bekommst.

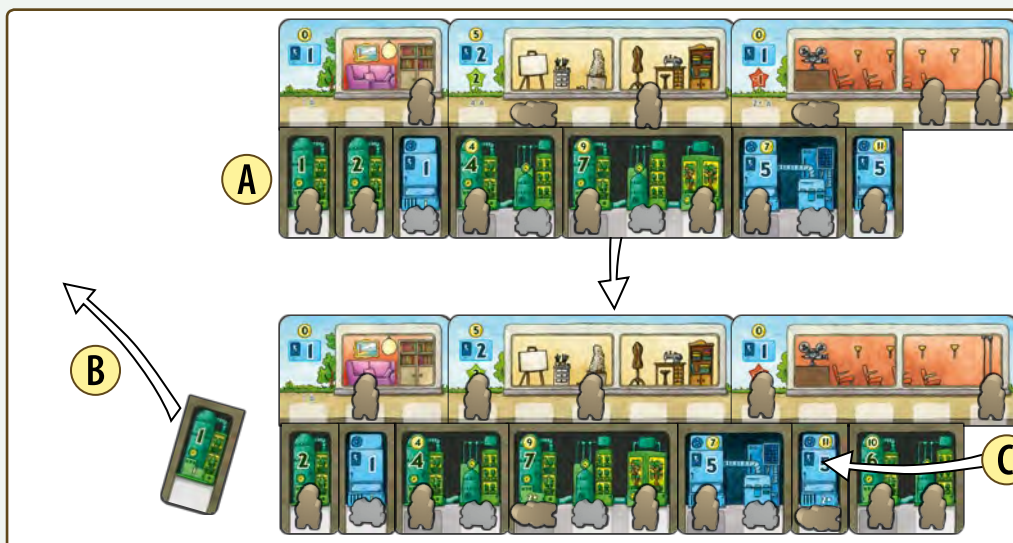
Du darfst nie mehr als 7 Generatoren besitzen (also Nahrungs- und Energiegeneratoren in Summe). Dabei zählt jedes Plättchen als ein Generator, aber NICHT jeder Arbeitsplatz an den Generatoren!

Kaufst du einen achten Generator, musst du einen Generator deiner Wahl verschrotten. Dafür bekommst du keine Entschädigung. Anschließend verschiebst du alle Generatoren nach links und musst einmalig die Menschen und Roboter neu auf den Arbeits- und Wohnplätzen neu verteilen.

Wichtig: Du darfst auf den Kauf eines Nahrungsgenerators verzichten. In diesem Fall versetzt du den Preismarker um 1 Feld nach oben und führst mit dieser Aktion nur den Testlauf für die Nahrungsproduktion durch.



Beispiel: Du kaufst einen der beiden teuren Nahrungsgeneratoren für insgesamt 8 Geld (6 + 2). Anschließend versetzt du den Preismarker auf das Feld „-3/+3“.



Beispiel: Nach einigen Spielzügen besitzt du sieben Generatoren (A).

Du kaufst einen neuen Nahrungsgenerator, so dass du einen Generator deiner Wahl verschrotten musst. Du entscheidest dich für den kleinen Nahrungsgenerator (B).

Du verschiebst die Generatoren nach links und verteilst die Menschen und Roboter neu auf den Arbeits- und Wohnplätzen (C).

Testlauf für die Nahrungsproduktion

Nach dem Kauf machst du sofort einen Testlauf für die Nahrungsproduktion.

Damit ein Nahrungsgenerator etwas produziert, musst du alle Arbeitsplätze des Generators besetzen. Ist auch nur ein Arbeitsplatz unbesetzt, muss der

Nahrungsgenerator leider ausgeschaltet bleiben. Solange du genug Menschen und Roboter hast, belegst du deshalb nach dem Kauf eines Generators immer dessen Arbeitsplätze.

Wichtig: Auf den Arbeitsplätzen mit dem Symbol  muss IMMER ein Mensch stehen. Auf den anderen Arbeitsplätzen dürfen Menschen oder Roboter stehen.

Du nimmst dir für jeden voll besetzten Nahrungsgenerator so viel Nahrung aus dem Vorrat, wie er produziert. Nicht nur für den neuen Generator, sondern für alle! Lege die Nahrung zu deinen Ressourcen.

In den ersten Zügen des Spiels kommt es oft vor, dass du noch nicht genug Arbeitskräfte hast. In diesem Fall darfst die verfügbaren Menschen und Roboter zu Beginn des Testlaufs zwischen den Generatoren versetzen, um die größtmögliche Produktion zu erhalten.



Beispiel: Du kaufst als erste Aktion einen Nahrungsgenerator. Da du erst 3 Menschen in deiner Wohnanlage hast, versetzt du zwei von denen, um im Testlauf die maximale Anzahl an Nahrung zu produzieren. Der kleine Nahrungsgenerator muss somit leider ausgeschaltet bleiben.

Energiegenerator kaufen & Testlauf für die Energieproduktion



Die Spielregeln für den Kauf von Energiegeneratoren und den Testlauf für die Energieproduktion funktionieren wirklich ganz genau so wie für die Nahrungsgeneratoren, das müssen wir dir nicht nochmal erklären!

Die Preismarker auf den Skalen der beiden Marktbereiche sind unabhängig voneinander, der obere gilt für Nahrungsgeneratoren, der untere für Energiegeneratoren.

Menschen einladen & Testlauf für die Ernährung



Nimm dir einfach 1-5 Menschen aus dem Vorrat, die du in deine Wohnanlage einlädst.

Jeder Mensch braucht immer einen eigenen Wohnplatz, denn niemand schläft gerne in fremden Betten. Somit muss die Anzahl an Wohnplätzen in deinen Wohnräumen immer mindestens so groß sein, wie die Anzahl an Menschen in deiner Wohnanlage. Dein erster Wohnraum ist schon mit 3 Menschen belegt, so dass du direkt einen oder mehrere neue Wohnräume kaufen musst, wenn du diese Aktion das erste Mal nutzt.

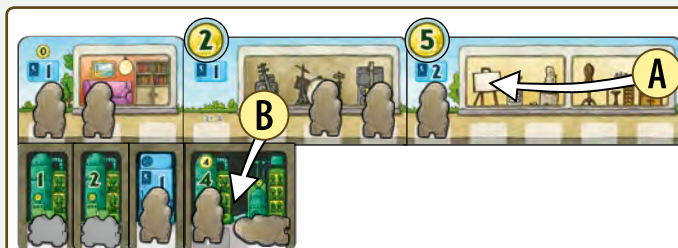
Für den Kauf darfst du aus allen verfügbaren Wohnräumen im Vorrat wählen. Je nach Anzahl an Wohnplätzen darfst du einen oder mehrere Wohnräume auf einmal kaufen und zahlst deren Gesamtpreis mit Geld. Hast du gerade nicht genug Geld, darfst du außer der Reihe Kredite nehmen (siehe „Außer der Reihe: Kredite nehmen“).

Du darfst in deiner Wohnanlage bis zu 5 leere Wohnplätze in den Wohnräumen haben, so dass du auch Wohnräume „auf Vorrat“ kaufen darfst, aber diese nicht übermäßig horten und den anderen wegkaufen kannst.

Lege jeden neuen Wohnraum rechts an die anderen Wohnräume an und stelle die neuen Menschen in einer durchgehenden Reihe von links nach rechts in deine Wohnanlage. Zur besseren Übersicht solltest du jeden fünften Menschen hinlegen, das erleichtert dir den Überblick darüber, wie viele Menschen du insgesamt hast. Jeder Mensch steht entweder auf seinem Wohnplatz (und ist glücklich) oder auf dem darunter im Keller befindlichen Arbeitsplatz (dann bleibt sein Wohnplatz leer). Hast du bereits Roboter, stehen diese immer im Keller auf einem Arbeitsplatz und der Mensch steht darüber auf dem Wohnplatz.

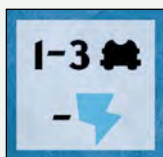
Testlauf für die Ernährung

Nun musst du die Menschen ernähren. Gib für jeden Menschen in deiner Wohnanlage 1 Nahrung von deinen Ressourcen ab. Hast du nicht genügend Nahrung, musst du je fehlender Nahrung 2 Geld zahlen, um diese von außerhalb zu besorgen. Hast du gerade nicht genug Geld, darfst du außer der Reihe einen Kredit nehmen (siehe „Außer der Reihe: Kredite nehmen“). Diese Testläufe haben leider auch negative Auswirkungen. Sie sind aber bei allen Aktionen Pflicht, du darfst nicht darauf verzichten.



Beispiel: Du nimmst dir 5 Menschen und kaufst für diese 2 Wohnräume mit insgesamt 9 Wohnplätzen für 7 Geld (A). Du stellst zwei Menschen sofort an den Nahrungsgenerator, die anderen drei bleiben auf ihren Wohnplätzen (B). Anschließend gibst du 8 Nahrung ab, um alle Menschen in deiner Wohnanlage zu ernähren.

Roboter nehmen & Testlauf für den Energieverbrauch



Nimm dir einfach 1-3 Roboter aus dem Vorrat, die du auf Arbeitsplätzen an deinen Generatoren stellst. Stehen dort Menschen, stellst du diese auf deren darüberliegende Wohnplätze. Du darfst auch Roboter nehmen, wenn du gerade keine Arbeitsplätze für diese hast. Du stellst sie dann vorerst auf den Generatoren „beiseite“, bis du sie auf neuen Generatoren benötigst.

Wichtig: Auf den Arbeitsplätzen mit dem Symbol  muss IMMER ein Mensch stehen. Auf den anderen Arbeitsplätzen dürfen Menschen oder Roboter stehen.

Testlauf für den Energieverbrauch

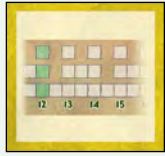
Nun musst du deine Wohnanlage mit Energie versorgen. Du gibst für jeden Roboter je 1 Energie und für deine Wohnräume den aufgedruckten Energieverbrauch von deinen Ressourcen ab. Hast du nicht genügend Energie, musst du je fehlender Energie 2 Geld zahlen, um diese von außerhalb zu besorgen. Hast du gerade nicht genug Geld, darfst du außer der Reihe Kredite nehmen (siehe „Außer der Reihe: Kredite nehmen“).



Beispiel: Du nimmst dir 2 Roboter und stellst sie auf die Arbeitsplätze der Generatoren. Anschließend gibst du 3 Energie ab: 1 Energie für den Wohnraum plus 2 Energie für die beiden Roboter.

Wichtig: Roboter benötigen in diesem Testlauf immer Energie, auch wenn du sie gerade nicht auf einem Arbeitsplatz einsetzen kannst (z. B. wenn du nach dem Verschrotten weniger Arbeitsplätze auf deinen Generatoren besetzen musst).

Subventionen nehmen



Du kassierst Subventionen für die Entwicklung deiner Wohnanlage. Zu Beginn des Spiels liegt der Subventionsmarker auf dem Feld „12“. Nutzt du diese Aktion zuerst, bekommst du 12 Geld aus dem Vorrat und versetzt den Marker nach rechts auf das nächste Feld. Auf diese Weise erhöhen sich die Subventionen im Laufe des Spiels und es werden immer höhere Beträge ausgezahlt. Erreicht der Marker das letzte Feld der Skala, bleibt er dort liegen und die Subventionen steigen nicht weiter.

Abhängig von der Spielerzahl haben die Skalen unterschiedlich viele Felder, so dass die Subventionen in Spielen zu zweit schneller steigen, als zu dritt oder viert.

Außer der Reihe: Kredite nehmen

Hast du nicht genug Geld für eine Aktion, darfst du jederzeit außer der Reihe Kredite nehmen. Du nimmst dir die benötigten Kreditplättchen und erhältst für jedes Plättchen 5 Geld. Es gibt keine Beschränkung bei der Anzahl an Krediten, so dass du im Laufe des Spiels so viele nehmen darfst, wie du möchtest.

Jedes Mal, wenn du deine verdeckten Aktionen aufdeckst (siehe nächsten Abschnitt), **musst du für jedes Kreditplättchen 1 Ressource Zinsen zahlen**, also nach deiner Wahl mit Geld, Nahrung oder Energie. Hast du mehrere Kredite aufgenommen, darfst du mehrere Zinsen auch mit gemischten Ressourcen zahlen.

Sonderfall: Du möchtest deine verdeckten Aktionen erneut aufdecken, hast aber nicht genug Geld, um die Zinsen zu bezahlen. Dann musst du 1 oder mehrere neue Kredite aufnehmen, für die du in diesem Moment keine Zinsen zahlst.

Du darfst Kredite nur direkt nach dem Zahlen der Zinsen zurückzahlen. Du zahlst für jeden Kredit 5 Ressourcen zurück, also nach deiner Wahl auch wieder gemischt mit Geld, Nahrung und Energie. Besitzt du in der Schlusswertung noch Kredite, bekommst du dafür Minuspunkte!

Verdeckte Aktionen erneut aufdecken

Jedes Mal, nachdem du eine Aktion genutzt hast, drehst du das Plättchen auf die Rückseite. Diese verdeckten Aktionen darfst du erstmal nicht wählen.

Es gibt zwei Möglichkeiten, deine genutzten Aktionen **zu Beginn deines Zugs** wieder aufzudecken:

- Hast du alle 5 Aktionen genutzt, so dass alle Plättchen verdeckt vor dir liegen, drehst du sie automatisch wieder um und darfst erneut aus allen 5 Aktionen wählen.
- Hast du noch nicht alle Aktionen genutzt und möchtest trotzdem bereits wieder eine der verdeckten Aktionen nutzen, darfst du die Aktionen vorzeitig aufdecken, indem du mit Ressourcen dafür zahlst: Für jede deiner noch offen ausliegenden Aktionen zahlst du je 1 Ressource (nach deiner Wahl Geld, Energie oder Nahrung).

Wichtig: Deckst du deine Aktionen zu Beginn deines Zugs automatisch oder gegen Bezahlung auf, musst du Zinsen für deine Kredite zahlen und darfst dann beliebig viele Kredite zurückzahlen.

Die Schlussphase des Spiels auslösen

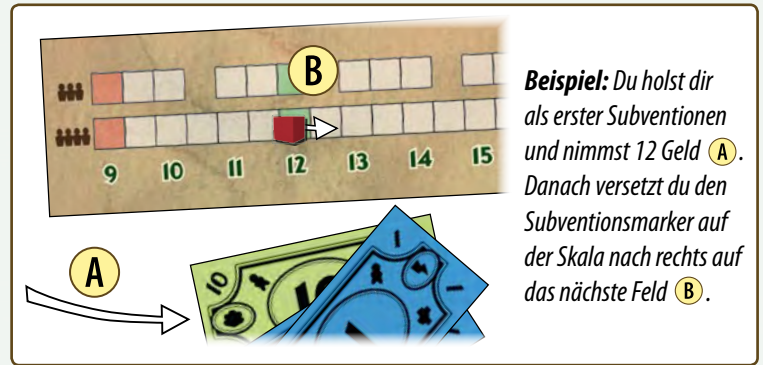
Du löst die Schlussphase des Spiels aus, wenn du am Ende einer deiner Aktionen ...

- ... ENTWEDER den letzten Stapel der Nahrungs- oder Energiegeneratoren mit dem aufgedruckten Preis von 15 Geld in den Markt legt (und der Vorrat für diese Sorte leer ist)
- ... ODER mindestens 25 Menschen in deiner Wohnanlage leben.

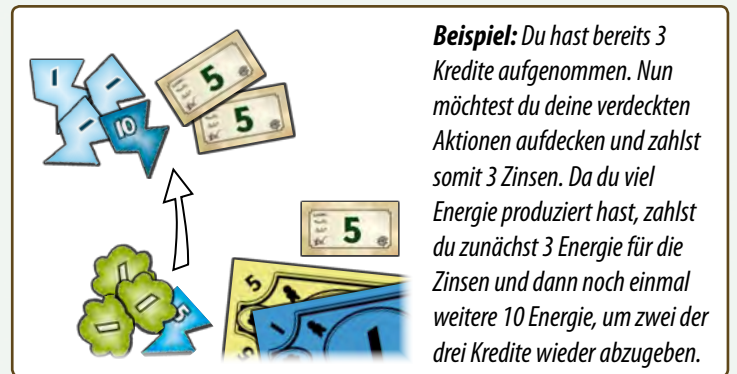
Alle deine Mitspieler decken nun sofort alle ihre verdeckten Aktionen kostenfrei auf. Du lässt die Aktion, mit der du die Schlussphase ausgelöst hast, verdeckt vor dir liegen und deckst nur die anderen Aktionen kostenfrei auf. In diesem Moment müsst ihr weder Zinsen für die Kredite zahlen, noch dürft ihr diese zurückzahlen.

Ab jetzt darfst du jede offen liegende Aktion noch genau einmal nutzen, bevor du sie ein letztes Mal umdrehst.

Du steigst spätestens aus dem Spiel aus, nachdem du alle deine Aktionen ein letztes Mal genutzt hast. Du darfst auch vorzeitig austeigen, wenn du nicht mehr alle Aktionen nutzen möchtest oder kannst. Lass diese Aktionen offen vor dir liegen, denn sie geben dir einige Siegpunkte in der Schlusswertung. Direkt nach dem Aussteigen musst du ein letztes Mal Zinsen für alle deine Kredite zahlen.



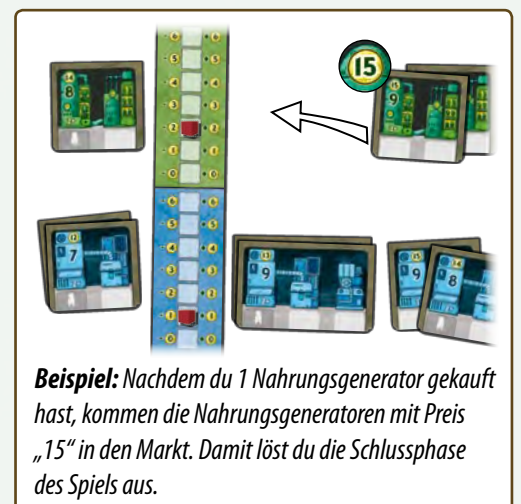
Beispiel: Du holst dir als erster Subventionen und nimmst 12 Geld (A). Danach versetzt du den Subventionsmarker auf der Skala nach rechts auf das nächste Feld (B).



Beispiel: Du hast bereits 3 Kredite aufgenommen. Nun möchtest du deine verdeckten Aktionen aufdecken und zahlst somit 3 Zinsen. Da du viel Energie produziert hast, zahlst du zunächst 3 Energie für die Zinsen und dann noch einmal weitere 10 Energie, um zwei der drei Kredite wieder abzugeben.



Beispiel: Du hast noch 2 Aktionen zur Auswahl, möchtest aber unbedingt eine der anderen Aktionen erneut nutzen. Um die Aktionen vorzeitig wieder aufzudecken, zahlst du 2 Ressourcen.



Beispiel: Nachdem du 1 Nahrungsgenerator gekauft hast, kommen die Nahrungsgeneratoren mit Preis „15“ in den Markt. Damit löst du die Schlussphase des Spiels aus.

Anschließend zahlst du diese Kredite nach Möglichkeit auch gleich mit deinen übrigen Ressourcen zurück, um möglichst wenige Kredite übrig zu behalten. Die Ressourcen geben dir weniger Siegpunkte als du für die Kredite Minuspunkte bekommst.

SCHLUSSWERTUNG

I) Nachdem alle Spieler aus dem Spiel ausgestiegen sind, schaut zunächst jeder, ob die eigene Wohnanlage sich selbst versorgt. Übrige Ressourcen darfst du nicht mehr verwenden, alles muss nun durch die Energie- und Nahrungsgeneratoren versorgt werden!

1. Zuerst prüfst du, ob du genug Energie erzeugst, um alle Wohnräume und Roboter zu versorgen. Für jede fehlende Energie musst du einen Roboter aus der Wohnanlage entfernen und den auf dem darüberliegenden Wohnplatz stehenden Menschen runter auf den Arbeitsplatz versetzen. Fehlt immer noch Energie, nachdem du alle Roboter entfernt hast, musst du Wohnräume aus der Wohnanlage entfernen, bis es endlich passt.
2. Danach musst du alle Menschen entfernen, für die es nun keinen Wohnplatz mehr gibt oder die du jetzt nicht mehr ernähren kannst.

II) Nun zählst du deine Siegpunkte:

- Alle Menschen, die nicht arbeiten müssen und somit oben auf einem Wohnplatz stehen, zählen jeweils 5 Siegpunkte.
- Produzieren deine Generatoren mehr Energie und/oder Nahrung, zählt jede überproduzierte Energie und Nahrung jeweils 1 Siegpunkt. Da du ja schon in Punkt I) überprüft hast, ob du deine Wohnanlage mit genug Energie und Nahrung versorgst, brauchst du nur die Werte aller Generatoren zu addieren und davon die Anzahl der Menschen und Roboter sowie den Energieverbrauch der Wohnräume abzuziehen. Was dann übrig bleibt, sind die Siegpunkte für Überproduktion. Falls das Ergebnis negativ ist, hast du oben bei Punkt I) was falsch gemacht, da irgend etwas nicht versorgt wird.
- Die Wohnräume zählen so viele Siegpunkte, wie darauf aufgedruckt sind. Das können auch Minuspunkte sein, wenn du deine Menschen nicht so komfortabel untergebracht hast.
- Im Spiel helfen die Kredite dabei, um schneller die gewünschten Aktionen durchzuführen. Am Ende solltest du aber doch ohne dieses zusätzliche Geld auskommen. Jeder Kredit, den du beim Aussteigen nicht zurückgezahlt hast, zählt 3 Minuspunkte.
- Steigst du vorzeitig aus dem Spiel aus und verzichtest auf einige Aktionen, soll sich das auch lohnen. Jede noch offen vor dir liegende Aktion zählt 3 Siegpunkte.
- Die übrigen Ressourcen sind nicht allzu viel wert. Deine Wohnanlage soll über Jahre funktionieren, Vorräte wären da schnell aufgebraucht und nicht nachhaltig. Zähle alle deine übrigen Ressourcen zusammen: Geld + Energie + Nahrung und teile die Anzahl durch 10. Das sind dann die Siegpunkte für die Ressourcen.



Hast du am Ende die meisten Siegpunkte, gilt deine Wohnanlage als die beste und wird weltweit in Serie gebaut werden! Im Falle eines Gleichstands atmen die Nationen dieser Welt auf, denn dann hast du nicht das alleinige Monopol!

DAS AUSBAUSPIEL

Nachdem du das Spiel kennengelernt hast, führst du zu Spielbeginn die folgenden Änderungen durch. Der Spielablauf bleibt komplett identisch!

Jeder Spieler bekommt die für das erste Spiel genannten Dinge, ABER KEINEN Start-Wohnraum. Es gibt auch keinen Startspielerausgleich durch mehr Geld.

Stattdessen nehmt ihr die 8 !-Wohnräume, mischt sie und legt pro Spieler je 2 zufällige Wohnräume davon mit der B-Seite nach oben in den Vorrat. Legt die übrigen Plättchen zurück in die Schachtel.

Beginnend mit dem letzten Spieler in der Spielreihenfolge und dann in umgekehrter Richtung kauft sich nun jeder die ersten Wohnräume für die eigene Wohnanlage. Ihr dürft dabei beliebig aus dem Vorrat wählen (**Wichtig:** Ihr dürft weiterhin nur 5 leere Wohnplätze haben, also mit den 3 Menschen zu Beginn maximal Wohnräume mit 8 Wohnplätzen kaufen). Von den neuen Sonderräumen dürft ihr zu Spielbeginn und später mit der Aktion „Menschen einladen“ nur 1 pro Zug kaufen. Solange es im Spiel noch Sonderräume im Vorrat gibt, dürft ihr also nach und nach mehrere davon kaufen.

Nachdem der Startspieler seine Wohnräume gekauft hat, beginnt er mit seinem ersten Zug.

Wie ihr feststellt, ist das Geld zu Beginn des Ausbauspiels wesentlich knapper, so dass ihr deutlich früher über Kredite oder Subventionen nachdenken werdet.

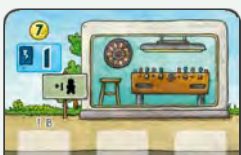
Die 8 Sonderräume



Camper: Nimm den zusätzlichen grünen Menschen. Der Camper arbeitet gerne, ernährt sich selbst und braucht keinen Wohnplatz. Er steht wie die Roboter immer unten auf einem Arbeitsplatz, so dass du den darüberliegenden Wohnplatz auf diesem Wohnraum für einen anderen Menschen nutzen darfst. Jedes Mal, wenn du die Menschen ernährst, zählst du den Camper nicht mit, aber natürlich für das Auslösen der Schlussphase und bei der Schlusswertung!



Kreditbüro: Nimm das besondere Kreditplättchen mit Wert „20“ und bekomme 20 Geld. Für diesen Kredit musst du im gesamten Spiel keine Zinsen zahlen. Spätestens, wenn du am Ende des Spiels aussteigst, MUSST du ihn allerdings mit Ressourcen deiner Wahl zurückzahlen, sonst bekommst du 12 Minuspunkte (als ob du noch 4 normale Kredite besitzt).



Spielhalle: Nimm dir das dazugehörige graue Plättchen zur Erinnerung. Jedes Mal, wenn du die Aktion „Menschen einladen“ nutzt, darfst du 1 Mensch mehr nehmen als maximal erlaubt.

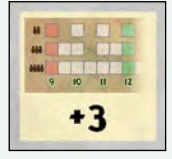




Werkstatt: Nimm dir das dazugehörige graue Plättchen zur Erinnerung. Jedes Mal, wenn du die Aktion „Roboter nehmen“ nutzt, darfst du 1 Roboter mehr nehmen als maximal erlaubt.



Planungsbüro: Nimm dir das dazugehörige graue Plättchen zur Erinnerung. Jedes Mal, wenn du die Aktion „Subventionen nehmen“ nutzt, nimmst du dir 3 Geld mehr als gerade erlaubt.



Nahrungs-Energie-Wandler: Du darfst während des Spiels jederzeit die Ressourcenplättchen Nahrung und Energie 1:1 identisch zueinander nutzen. In der Schlusswertung gilt diese Fähigkeit nicht mehr!



Gewächshaus: Jedes Mal, wenn du die Aktion „Nahrungsgenerator kaufen“ nutzt, produzierst du im Testlauf 2 Nahrung zusätzlich. Das gilt natürlich auch in der Schlusswertung!



Solarfarm: Jedes Mal, wenn du die Aktion „Energiegenerator kaufen“ nutzt, produzierst du im Testlauf 2 Energie zusätzlich. Das gilt natürlich auch in der Schlusswertung!

Die Wohnräume auf der B-Seite

Anstatt mit den Wohnräumen auf der A-Seite zu spielen, könnt ihr zu Spielbeginn auch alle Wohnräume auf die B-Seite drehen und im Vorrat auslegen. Auf diese Weise ändern sich die Preise, der Energieverbrauch und die Siegpunkte der Wohnräume.

DAS EXPERTENSPIEL

Wenn alle das Spiel schon gut kennen, gibt es nun Änderungen für verschiedene Spielelemente und Spielregeln.

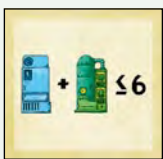
Futuropia kommt während des Spiels komplett ohne Zufall aus. Für den maximalen Spielspaß bieten wir dir nun für jedes Spiel neue Ausgangslagen.

Führe zu Spielbeginn nach Wahl eine oder beide der folgenden Änderungen durch. Der Spielablauf bleibt komplett identisch!

Variable Voraussetzungen

Nimm die 9 gelben Varianten-Auswahlplättchen, mische sie und decke zwei davon auf. Diese Änderungen gelten nun für das gesamte Spiel.

Die 9 Zusatzaktionen:



1 Ausbauplatz weniger: Du darfst nur insgesamt 6 Generatoren besitzen und musst schon 1 Generator verschrotten, wenn du einen siebten kaufst.



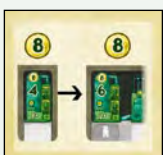
Geringere Subventionen: Die Subventionen beginnen bei 9 Geld und nicht bei 12 Geld.



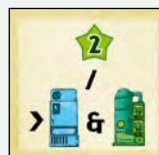
Nahrungsgenerator mit Preis „12“ austauschen: Tausche einfach die normalen Generatoren gegen die Varianten-Generatoren aus.



Attraktive Kredite, unattraktive Aktionen: In der Schlussrechnung zählen die Kredite nur 1 Minuspunkt (statt 3 Minuspunkte) und ungenutzte Aktionen nur 1 Siegpunkt (statt 3 Siegpunkte).



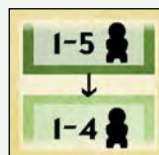
Nahrungsgenerator mit Preis „8“ austauschen: Tausche einfach die die normalen Generatoren gegen die Varianten-Generatoren aus.



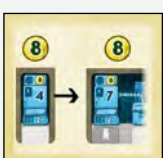
Wertvollere Überproduktion: Jede überproduzierte Energie und Nahrung zählt 2 Siegpunkte (statt 1 Siegpunkt).



Energiegenerator mit Preis „14“ austauschen: Tausche einfach die normalen Generatoren gegen die Varianten-Generatoren aus.



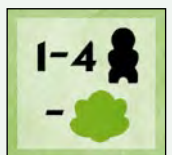
Geringe Attraktion: Nimm anstatt des normalen das alternative Aktionsplättchen „Menschen einladen“. Jedes Mal, wenn du die Aktion „Menschen einladen“ nutzt, darfst du nur bis zu 4 Menschen nehmen (statt 5).



Energiegenerator mit Preis „8“ austauschen: Tausche einfach die normalen Generatoren gegen die Varianten-Generatoren aus.

Variable Wohnräume

Nimm die Wohnräume je nach Spielerzahl und wirf sie hoch, so dass sie auf den Tisch fallen. Je nachdem, auf welcher Seite sie liegen bleiben, legst du sie in den Vorrat.



DAS SOLOSPIEL - Eine Empfehlung von uns, um *FUTUROPIA* kennenzulernen

Damit du in Ruhe die Mechanismen und Abläufe von *Futuropia* kennenlernen kannst, bevor du es in größerer Runde mit anderen spielst, bieten wir dir dieses Solospiel.

Das Solospiel ist im wahrsten Sinne des Wortes eine Optimierungsaufgabe. Die Herausforderung ist hierbei, möglichst viele Siegpunkte zu erreichen.

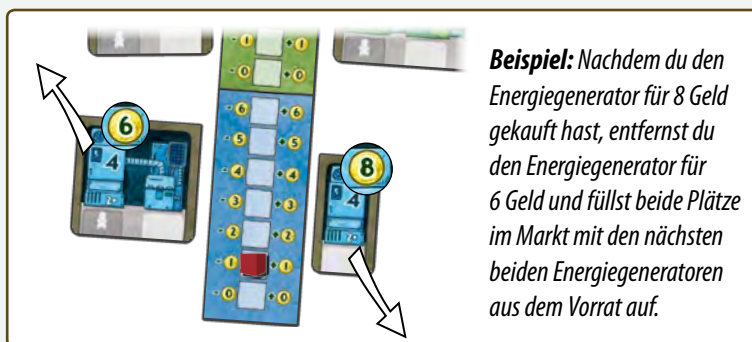
Spielvorbereitung

- Du bereitest das Spiel für 2 Spieler vor, nimmst also nur die Generatoren und Wohnräume für 2 Spieler, wie auf der ersten Doppelseite beschrieben. Für das erste Solospiel verwendest du die ▲-Seite der Wohnräume.
- Richte nur deine Wohnanlage ein, wie auf der zweiten Doppelseite beschrieben. Es gibt keinen Gegenspieler, also auch keine zweite Wohnanlage.

Spielablauf

Mit Ausnahme der folgenden fünf Änderungen bleibt der Spielablauf komplett identisch!

- Du führst einen Zug nach dem anderen durch, ohne dass dich ein anderer Spieler mit dessen Spielzügen unterbricht.
- Du zählst deine Züge. Am einfachsten behältst du den Überblick, wenn du jeweils vor dem Aufdecken der verdeckten Aktionsplättchen deren Anzahl notierst.
- Jedes Mal, wenn du einen Generator kaufst, nimmst du den anderen Generator im Markt aus dem Spiel, so dass du anschließend die nächsten beiden Generatoren aus dem Vorrat links und rechts vom Markttabelleau bereitest. Kaufst du den teuren Generator, versetzt du den entsprechenden Preismarker um 1 Feld nach oben. Kaufst du den günstigen Generator, versetzt du den Preismarker zurück auf das Feld „-0/+0“.
- Jedes Mal, wenn du Subventionen nimmst UND wenn du zu Beginn eines Zugs deine verdeckten Aktionsplättchen aufdeckst, versetzt du den Subventionsmarker auf der Skala für 2 Spieler 1 Feld weiter nach rechts, so dass sich die Subventionen erhöhen.
- Löst du die Schlussphase aus, indem du den Nahrungs- oder den Energiegenerator mit dem aufgedruckten Preis von 15 Geld in den Markt legst, deckst du alle 5 Aktionsplättchen wieder auf. Du kannst also nach Wunsch auch noch diesen Generator kaufen.



Schlusswertung

Mit Ausnahme der folgenden beiden Punkte zählst du deine Siegpunkte wie gewohnt. Versuche dein Ergebnis von Spiel zu Spiel zu überbieten.

- Die noch offen vor dir liegenden Aktionen zählen keine Siegpunkte.
- Zusätzlich zu den gewohnten Siegpunkten bekommst du pauschal 60 Siegpunkte. **Wichtig:** Ab dem 21. Spielzug ziehst du dir für jeden Spielzug 3 Minuspunkte ab!

Das Aufbauspiel & das Expertenspiel

Natürlich kannst du auch im Solospiel alle beschriebenen Variationen verwenden, um dich neuen Herausforderungen zu stellen.

WAS SOLL DAS EIGENTLICH FÜR EINE UTOPIE SEIN?

Es gibt Menschen, die arbeiten müssen und welche, die ständig frei haben. So kann das doch wohl nicht gedacht sein.

Spiele abstrahieren immer Themen und *Futuropia* kann es auch nicht besser. Beim Entwickeln des Themas wollte ich eigentlich für die Bestimmung der Siegpunkte die Anzahl aller Menschen durch die Anzahl an Arbeitern teilen. Das war aber spieltechnisch zu abstrakt und hat keinen Spaß gemacht.

Stell dir einfach vor, dass die für das Betreiben der Generatoren benötigte Arbeitskraft von allen Menschen gleichermaßen aufgebracht wird. Abwechselnd müssen alle einige Stunden pro Woche arbeiten, den Rest der Woche haben sie aber frei.

Autor: Friedemann Friese

Graphik & Layout: Harald Lieske

Produktion: Henning Kröpke

Copyright 2018, 2F-Spiele, Bremen/Germany

2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de



INHALT



64 Generatoren: 24 Nahrungsgeneratoren
(braune Rückseiten)

20 Energiegeneratoren
(braune Rückseiten)

8 Varianten-Generatoren
(gelbe Rückseiten)

12 Start-Generatoren
(hellgraue Rückseiten)

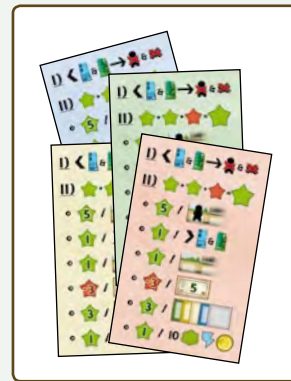
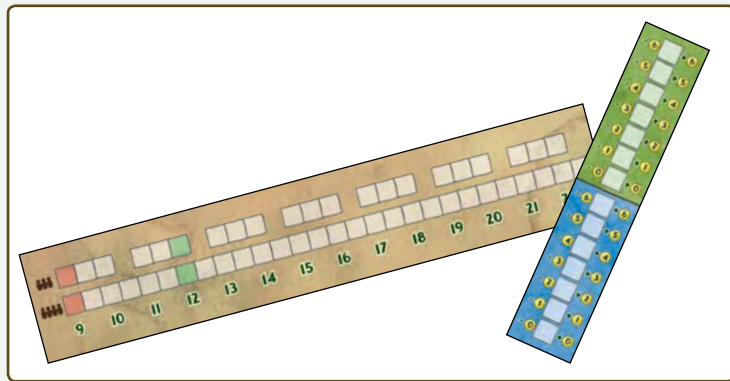


37 Wohnräume

20 Aktionsplättchen

33 Kredite

4 Sonderplättchen

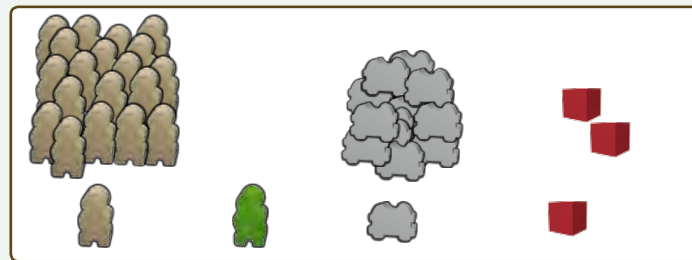
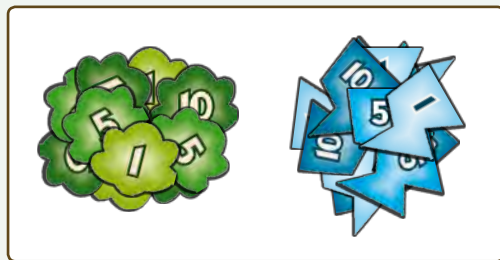


1 Subventionstableau

1 Markttableau

4 Übersichtsplättchen

13 Varianten-Auswahlplättchen



42 Nahrungsplättchen 42 Energieplättchen

112 Menschen 1 Camper 48 Roboter

**3 Subventions-/
Preismarker**

Spielgeld

Vor dem ersten Spiel

Während du die diversen Stanzteile aus den Stanzbögen herauslöst, solltest du diese direkt sortieren und wie folgt in die Plastikbeutel legen:

- alle Generatoren mit hellgrauen Rückseiten und die vier Übersichtsplättchen
- alle Aktionsplättchen mit lila Rückseiten
- alle grünen Nahrungsgeneratoren mit braunen Rückseiten
- alle blauen Energiegeneratoren mit braunen Rückseiten
- alle kleineren Wohnräume (die Wohnräume mit 5 oder mehr Wohnplätzen sind zu lang für die Plastikbeutel)
- alle Kredite mit Wert „5“, Nahrungsplättchen und Energieplättchen
- alle Plättchen mit gelben Rückseiten (diese benötigst du erst für spätere Spiele)
- die drei Plättchen mit grauer Rückseite und der pinke Kredit mit Wert „20“ (diese benötigst du erst für spätere Spiele)