

IT'S A WONDERFUL WORLD

SPELREGELS











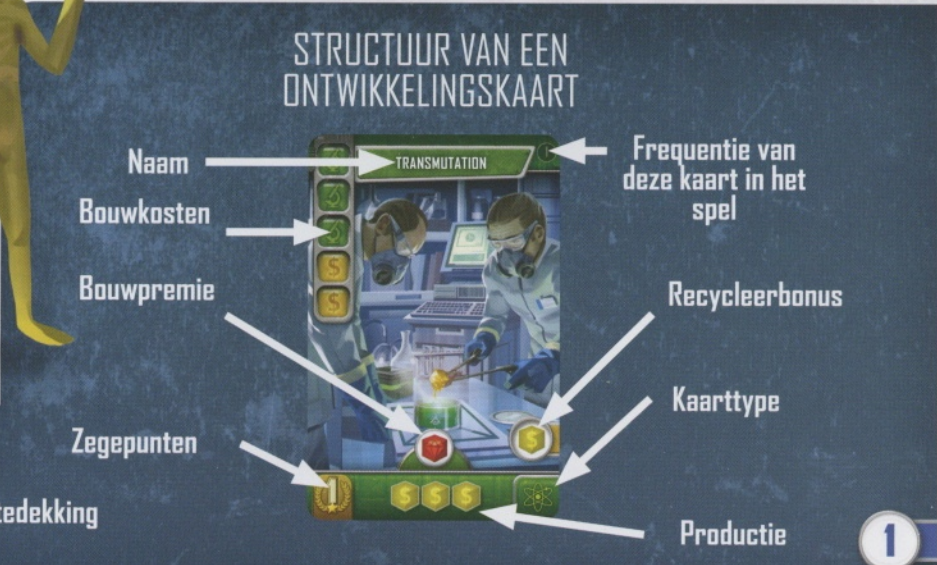
I DOEL EN SPELPRINCIPE

In *It's a Wonderful World* belichaamt men een groeiend **imperium** en moet men zich sneller en beter ontwikkelen dan zijn concurrenten !




Een spel bestaat uit **4 rondes**. In elke ronde trekt men kaarten (zie pagina 3) die men gebruikt om grondstoffen te produceren en zijn rijk te ontwikkelen. Men kan ervoor kiezen om enkele kaarten te recyclen om meteen grondstoffen te krijgen of ze gebruiken om te **bouwen** om zo elke ronde grondstoffen te **produceren** en/of zegepunten te winnen. Aan het einde van ronde 4 wint de speler met de meeste overwinningpunten het spel.

II SPELMATERIAAL

- 1 speelbord dat uit 5 onderdelen wordt samengesteld
- 5 dubbelzijdige imperiumkaarten (zijde A en zijde B)
- 150 ontwikkelingskaarten
- 170 grondstofblokjes (35 bouw materiaal , 30 energie , 30 kennis , 30 goud , 30 onderzoek , 15 crystallium )
- 80 personenfiches (40 generaal  and 40 financier )
- 1 rondenteller
- 1 scoreblok



De 5 types van ontwikkelingskaarten

-  Infrastructuur
-  Voertuig
-  Onderzoek
-  Project
-  Ontedekking

STRUCTUUR VAN HET SPEELBORD



Gekoppelde strategie

Elke grondstof is gekoppeld aan een kaarttype. Als men dit type wil ontwikkelen, heeft men deze grondstoffen nodig.



SPEELMODI

De spelregels tonen het verloop van een normaal spel voor 3 tot 5 spelers. Aan het einde van de spelregels vindt men de speciale spelregels voor een:

- Solospel (1 speler)
- Spel met 2 spelers.

IV

SPELOPBOW

1. **Stel het speelbord samen** en zet de rondenteller op het veld **ronde 1**.
2. **Mix de ontwikkelingskaarten** grondig en vorm een verdeckte voorraadstapel die men op de voorziene plaats legt.
3. **Leg de grondstofblokjes en de personefiches** in de passende voorraden op het speelbord.
4. **Geef aan elke speler één imperiumkaart.** Alle spelers moeten met dezelfde zijde spelen (A of B). Gebruik in het eerste spelpartijtje zijde A.

Opmerking: Men mag in een spelpartij niet met verschillende zijdes van de imperiumkaarten spelen. Voor de eerste spelpartij raden wij uitdrukkelijk aan om met zijde A te spelen.

5. Plaats de eigen kaarten in het eigen speelgebied als volgt (zie hieronder): Laat voldoende ruimte boven de imperiumkaart om daar de eigen ingebouwde ontwikkelingskaarten af te leggen. Men heeft ook een ontwerpgebied nodig voor de huidige ronde en een bouwgebied. Men kan deze gebieden ook spiegelen als men linkshandig is.

SPEELGEBIED SPELER



V

SPELVERLOOP

Een spelpartij bestaat uit 4 rondes. Elke ronde bestaat uit 3 op elkaar volgende fases:

- A. Ontwerpfase
- B. Planningsfase
- C. Productiefase

Aan het einde van ronde 4 volgt de slotwaardering en berekenen de spelers hun zegepunten.

Opmerking: Elke fase verloopt simultaan. Dat betekent dat de spelers hun acties tegelijkertijd uitvoeren. Er bestaat geen spelersvolgorde.

A. ONTWERPFASE

Ontwerpfase: een spelmechanisme waarmee men een kaarthand kan samenstellen en tegelijkertijd de geluksfactor bij het trekken minimaliseren. Elke speler ontvangt hetzelfde aantal kaarten, bekijkt ze, kiest er één uit en legt deze voor zich neer en geeft de rest vervolgens door aan de speler links of rechts (afhankelijk van de draairichting). Ze herhalen deze handeling met de kaarten die ze zojuist hebben ontvangen... enzovoort, totdat alle kaarten zijn gekozen. De speler kan in de ontwerpfase zijn keuzes richten op een bepaalde strategie en/of proberen kaarten te verwijderen die de tegenstanders zouden kunnen helpen.

- Geef elke speler verdekt 7 ontwikkelingskaarten van de voorraadstapel.
- Bekijk de eigen kaarten en **kies 1 kaart** ervan uit die men verdekt voor zich neerlegt. Geef daarna de resterende kaarten verder aan de speler...
 - aan de linkerkant (in de rondes 1 en 3).
 - aan de rechterkant (in de rondes 2 en 4).
- **Alle spelers leggen hun gekozen kaart tegelijkertijd** bloot in hun ontwerpgebied. Neem dan de kaarten die men van zijn buur krijgt.
- Speel zo verder tot elke speler **7 kaarten in zijn ontwerpgebied heeft liggen**.

Aandacht: Let goed op de kaarten die men aan de burens geeft. Zelfs als ze niet zo erg belangrijk lijken, kunnen ze heel erg sterk zijn voor de anderen. Men kan altijd zijn recycleerbonus gebruiken (zie volgende pagina).



VERLOOP SPELRONDE

A. ONTWERPFASE



B. PLANNINGSFASE



C. PRODUCTIEFASE

GEEF IEDEREEN 7 KAARTEN



KIES ÉÉN KAART ERVAN UIT



LEG DEZE IN HET EIGEN SPEELGEBIED



GEEF DE ANDERE KAARTEN AAN DE BUURMAN



←
NAAR LINKS
(ronde 1 en 3)



→
NAAR RECHTS
(ronde 2 en 4)



SPEEL ZO VERDER TOT ELKE SPELER 7 KAARTEN IN ZIJN ONTWERPGEBIED HEeft LIGGEN.

B. PLANNINGSFASE

Voor elke kaart in zijn ontwerpgebied moet de speler nu beslissen wat hij met deze kaart wil doen. Hij heeft voor elke kaart 2 mogelijkheden:

- **Bouwen:** schuif de kaart in het eigen bouwgebied (de kaart is nu in aanbouw).
- **Recycleren:** leg de kaart op de aflegstapel en neem de recycleerbonus van de kaart. Neem de grondstof van het speelbord en leg deze direct op de eigen imperiumkaart of op een passend vrij veld van een kaart die zich in aanbouw bevindt (zie C. Productiefase / 3. Bouwen).

Opmerking: Als men door het recycleren van een kaart de laatste benodigde grondstof voor de bouw op een kaart legt, wordt deze onmiddellijk als gebouwd beschouwd (zie C. Productiefase / 3. Bouwen). Leg de gebouwde kaart direct in het eigen imperium zodat de productie zichtbaar is. Ze kan in deze ronde al grondstoffen produceren.

Alle spelers spelen gelijktijdig. Deze fase eindigt zodra alle spelers alle kaarten uit hun ontwerpgebied ofwel gerecycleerd ofwel in het bouwgebied hebben gelegd.

C. PRODUCTIEFASE

Deze fase bestaat uit 5 opeenvolgende productiefases, één voor elk type grondstof. In elke productiefase produceren de spelers tegelijkertijd het overeenkomstige type grondstof. De grondstoffen worden geproduceerd in de volgorde die op het speelbord is aangegeven:



VERLOOP VAN EEN PRODUCTIEPROCES

1. Productie: tel de symbolen van de actuele productiefases in het eigen Imperium (Alleen de symbolen op de gebouwde ontwikkelingskaarten en de eigen imperiumkaart tellen (de symbolen van de kaarten in aanbouw tellen niet mee).

Voorbeeld: In de productiesectie Bouwmateriaal (⚙️) telt elke speler de symbolen ⚙️ in zijn imperium. Hier produceert Herman 5 bouwmaterialen ⚙️



BESLIS VOOR ELKE KAART IN HET EIGEN ONTWERPGEBIED

BOUWEN
OF
RECYCLEREN

BOUWEN




... OF RECYCLEREN



... en leg deze bonus op de eigen imperiumkaart (om crystallium te produceren) OF op een kaart in het eigen bouwgebied.





Opmerking: Sommige kaarten hebben een productiesymbool dat op een bepaald kaarttype betrekking heeft (). Tel hoeveel van deze symbolen in het eigen imperium voorhanden zijn. Als men geen kaarten van dit type heeft gebouwd, produceren deze kaarten met dat productie- symbool helemaal niets.





De Super-Sonar produceert  x  : Dat betekent dat hij 1  produceert voor elke kaart van het type  in zijn Imperium.



2. Macht-bonus: meld aan de andere spelers uw productie voor deze productiefase. Als men in deze productiefase meer grondstoffen produceert dan welke andere speler ook, ontvangt men nu de macht-bonus en men neemt onmiddellijk de bijbehorende personenfiche (generaal of financier) en men legt die op de eigen imperiumkaart. In geval van gelijkstand, ontvangt niemand de macht-bonus.



De speler die de meeste  produceert, ontvangt 1 personenfiche financier 

Opmerking: Bij de macht-bonus Kennis heeft men de keuze tussen ofwel een financier  ofwel een generaal 



Kies ofwel  ofwel 

3. Bouwen: neem de geproduceerde grondstofblokjes uit de passende voorraad en verdeel deze **onmiddellijk op de passende velden van de kaarten die zich in aanbouw bevinden en/of leg deze op de eigen imperiumkaart.**

- Een éénmaal geplaatst blokje **kan niet op een andere kaart** worden verzet.
- Een grondstofblokje (uitgezonderd crystallium ) **kan nooit worden opgeslagen**, noch voor een fase, noch voor een latere ronde.

Herinnering: Men kan de grondstofblokjes alleen op de eigen zich in aanbouw bevindende kaarten of op de eigen imperiumkaart leggen.

Opmerking: De grondstoffen zijn principieel onbeperkt. Als de blokjes echter toch zouden opraken, vervang dan een blokje op de imperiumkaart door een ander of wacht tot een speler een in aanbouw zijnde kaart voltooit of vervang eerder geplaatste blokjes door crystalliumblokjes.

Zodra alle bouwkostvelden van een kaart zijn belegd, geldt deze als gebouwd:

- **Leg alle blokjes en personenfiches**, die zich op de kaart bevinden, terug in hun respectievelijke voorraad.
- **Neem de bouwpremie** van de kaart, in zover de kaart er één had.
- **Voeg de kaart toe aan het eigen imperium.** Leg de kaart zo aan dat de productie van de vorige kaart zichtbaar blijft.

Opmerking: Er gelden geen bouwbeperkingen; Men kan dezelfde kaart ook meermaals bouwen.

Voorbeeld: Simon produceert 2 , die hij op zijn windturbine legt en hiermee afwerkt. Hij legt de kaart in zijn imperium. Deze kaart produceert al in de volgende productiefase 1 energie .



Bouwpremie: Sommige kaarten leveren de speler een bouwpremie (personenfiche of een blokje crystallium). Neem deze personen of crystalliumblokjes meteen en leg die op de eigen imperiumkaart (deze bonus is slechts eenmaal beschikbaar als de kaart wordt voltooid).





Grondstofblokjes transformeren in crystallium: Zodra men 5 grondstofblokjes op zijn imperiumkaart heeft (het grondstoftype speelt geen rol), kan men deze onmiddellijk in 1 crystalliumblokjes converteren en op de eigen imperiumkaart opslaan. De crystalliumblokjes kunnen voor onbepaalde tijd worden opgeslagen. Men kan ze op elk moment gebruiken om een grondstofblokje te vervangen of op een veld leggen dat 1 crystallium vereist.

BLOKJES IN CRYSTALLIUM TRANSFORMEREN



Opmerking: De grondstofblokjes op de eigen imperiumkaart kunnen alleen worden gebruikt voor de productie van crystallium. Men kan ze niet opnieuw op kaarten inzetten die zich in aanbouw bevinden.

Bepaalde velden vereisen 1 crystallium of 1 persoon. Deze velden kunnen te allen tijde worden belegd in zover men crystallium of die persoon bezit. In tegenstelling tot de grondstofblokjes kan men crystallium of die persoon ook pas later afleggen.



Herinnering: 1 crystallium kan elk grondstofblokje vervangen maar geen persoon.

Een kaart in aanbouw weggoaien: men kan op elk gewenst moment één of meer kaarten in aanbouw afleggen. Als men dit doet, ontvangt men de recycleerbonus van de kaart en zet men deze op de imperiumkaart. De blokjes of de mensen (indien aanwezig) die op de kaart stonden, gaan verloren en worden teruggestuurd naar de betreffende voorraad.

Aandacht: Deze actie is niet erg winstgevend. Het is efficiënter om de kaarten in de planningsfase te recyclen, want dan kan men de recycleerbonus op de

kaarten in aanbouw plaatsen. Deze actie is alleen nuttig voor het converteren van grondstofblokjes op de imperiumkaart naar crystallium, met kaarten waarvan men weet dat men ze niet kan voltooien (afwerken).

Opmerking: De kaarten die zich in aanbouw bevinden alsook de grondstofblokjes die hierop werden geplaatst blijven ronde na ronde behouden.

Zodra alle spelers hun grondstofblokjes hebben geplaatst, wordt de volgende productiefase uitgevoerd. De ronde is beëindigd zodra de laatste productiefase (onderzoek) werd afgerond. De rondenteller wordt op de andere zijde gedraaid en op het volgende veld vooruit gezet.

VI

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de 4de ronde. Bereken nu de zegepunten van het eigen imperium. Gebruik het scoreblok om de afrekening te vereenvoudigen:

■ **Tel de 'directe' zegepunten op:** de zegepunten op de kaarten in het eigen imperium die noch op personen noch op kaarttypes betrekking hebben.



■ **Tel de 'gecombineerde' zegepunten op:** de zegepunten die verwijzen naar het aantal kaarten van een bepaald kaarttype in het eigen imperium.



■ **Tel de zegepunten van de eigen generaals op:** één generaal is 1 zegepunt waard. Voeg hierbij de bonuszegepunten die men door bepaalde kaarten ontvangt.



■ **Tel de zegepunten van de eigen financiers op:** één financier is 1 zegepunt waard. Voeg hierbij de bonuszegepunten die men door bepaalde kaarten ontvangt.



Opmerking: Crystallium is aan het einde van het spel waardeloos en ook de kaarten in aanbouw zijn zonder betekenis.

De speler met de meeste zegepunten wint het spel. Bij een gelijkspel wint van die spelers de speler met de meeste kaarten in zijn imperium.

Bij een nieuw gelijkspel wint van die spelers de speler met de meeste personen. Als er dan nog een gelijkspel is, zijn er meerdere winnaars.



Voorbeeld van de slotwaardering van Filip:

1. "Directe" zegepunten:

Filip bezit 2 kaarten met directe zegepunten (ZP): $2+10 = 12$ ZP

2. "Gecombineerde zegepunten":

Hij bezit 3 kaarten met gecombineerde ZP, die zijn projectkaarten met 1, 3 en 2 vermenigvuldigen: $[1+3+2] \times 5 = 30$ ZP

3. Zegepunten voor zijn generaals:

Hij bezit 2 generaals: $1 \times 2 = 2$ ZP

4. Zegepunten voor zijn financiers:

Hij bezit 6 financiers en 2 kaarten die de ZP van zijn financiers verhogen met 1: $[1(\text{basis})+1+1] \times 6 = 18$ ZP

5. Het crystalliumblokje is niets meer waard.

6. De kaarten die zich nog in de aanbouw bevinden leveren ook geen punten, maar ook geen minpunten op.

TOTAALSOM = 62 ZP



SPEL VOOR 2 SPELERS

Bij 2 spelers is de ontwerpfase licht gewijzigd. Er worden **nu 10** in de plaats van **7 ontwikkelingskaarten** aan elke speler verdeeld. De ontwerpfase verloopt normaal maar ze eindigt echter als elke speler nog 3 kaarten in de hand heeft. Vóór hij met de bouwfase begint, legt hij deze kaarten af zonder hiervoor een recycleerbonus te ontvangen. Elke speler beëindigt nu de ontwerpfase met 7 kaarten in zijn ontwerpgebied zoals in een normaal spel. De overige spelregels blijven behouden.

SOLOSPEL

Bij het solospel (1 speler) zijn de spelopbouw en alle rondenfases wel gewijzigd (zie de volgende wijzigingen van het spelreglement).



Spelopbouw: Alle ontwikkelingskaarten worden gemixt en men vormt 8 verdeckte stapels met telkens 5 kaarten. Dat zijn de ontwikkelingsdepots. Met de resterende kaarten vormt men een voorraadstapel.



Ontwerpfase: Aangezien men de enige speler is, vervalt deze fase en men speelt direct de planningsfase.

Planningsfase: In elke planningsfase speelt men 2 opeenvolgende rondes (men speelt dus 8 rondes per spelpartij). Aan het begin van elke ronde **neemt men de 5 kaarten van een depot naar keuze** in de hand en men bekijkt ze. Men heeft de volgende mogelijkheden:

- Leg 2 ontwikkelingskaarten naar keuze uit de hand af en trek 5 ontwikkelingskaarten van de voorraadstapel. Kies één ervan uit en neem die in de hand. Leg de 4 andere kaarten af. Men kan dit proces meerdere keren herhalen. Men kan een kaart die men zojuist heeft ontvangen opnieuw verwijderen. Hiermee kan men meer kaarten bekijken en kaarten kiezen die het beste bij de eigen strategie passen.
- Leg alle kaarten of een deel ervan in het eigen bouwgebied.
- Recycleer alle kaarten of een deel ervan om de recycleerbonus te krijgen. Men kan deze acties meermaals en in een volgorde naar keuze herhalen. Zodra men alle kaarten van het eerste gekozen depot heeft benut, begint men met de tweede ronde en neemt men een tweede depot. Als men de beide rondes heeft beëindigd, gaat men verder met de productiefase.

Productiefase: Aangezien men de enige speler is, wijzigt de machtregel. Men ontvangt de machtbonus van een grondstof alleen maar als men minstens 5 grondstoffen van deze soort heeft geproduceerd. Andere spelregels blijven ongewijzigd.

Einde van het spel: Vergelijk het aantal behaalde punten met de onderstaande tabel.

60-	60+	80+	100+
BEGINNER	DICTATOR	IMPERATOR	LEVENDE GOD
Het is niet iedereen gegeven om wereldheerser te zijn. Verlies de moed niet.	Een goed begin. Men is in staat om een land ter grootte van een kleine stad te regeren.	Generaties van onderdanen zullen uw naam de komende eeuwen luid kenbaar maken.	Uw naam zal synoniem zijn voor vrees en verering voor de komende millennia.

SOLO-SCENARIO'S

In deze modus kan men verschillende strategieën ontdekken tijdens het solo-spelen. Men speelt met kant B van een imperiumkaart. Men start met een reeks vooraf bepaalde kaarten in het bouwgebied. Men wint alleen als men deze vooraf bepaalde kaarten heeft gebouwd aan het einde van het spel. Men telt dan de punten op en men kijkt of men een bronzen, een zilveren of een gouden medaille heeft gewonnen ! Voor de rest zijn de spelregels van het solospel van toepassing (zie vorige pagina).

SCO1: HET MIDDELPUNT VAN DE AARDE

« Opperste machthebber, uwe Hoogheid, die ons imperium laat schitteren en zich bekommert om het geluk van zijn toegewijde onderdanen. Ik heb een dringende brief ontvangen van onze poolexpeditie. Zij hebben een weg naar het middelpunt van de aarde gevonden !

- Heel goed. Geef hen de opdracht om de basis op te richten, de grote boorinstallatie op te bouwen, de super-sonar in te zetten en om het middelpunt van de aarde te bereiken voor de andere imperia dit ook zullen doen ! »

SPELREGELS

Leg telkens één van de volgende kaarten in het bouwgebied: Polar Base, Mega-Drill, Super-Sonar en Center of the Earth.

Bronzen medaille: 70 ZP+

Zilveren medaille: 95 ZP+

Gouden medaille: 115 ZP+

SCO2: EEN BETERE WERELD

« Waar ik mijn blikken ook richt, ik zie wijd en zijd landschappen bedekt met afval en overal ziekelijke, behoeftige en noodlijdende mensen. Hoe kan men deze mensen nog enthousiast maken als de lucht is bedekt met zure dampen en zelfs afvaltapijten op de oceanen ? Dit is geen respect betonen voor mijn persoon en waardigheid ! Grootvizier, maak alles onmiddellijk proper en schoon ! »

SPELREGELS

Leg telkens één van de volgende kaarten in het bouwgebied: recycleerinstallatie, windturbines, universeel vaccin en aquacultuur.

Bronzen medaille: 70 ZP+

Zilveren medaille: 95 ZP+

Gouden medaille: 115 ZP+

SCO3: ZE ZIJN ONDER ONS

De opperste machthebber draaide zenuwachtig met de werelddol. Hij was echt in een ondraaglijke bui. « En dat daar ? vroeg hij aan zijn super intendant.

- Het is van ons, het is een protectoraat.

- Goed, en dat ? Vertel me de waarheid...

- Evenzo, maar het is een marionettenregering.»

De opperste machthebber werd rood van woede: « Deze planeet is te klein voor mij ! Het is tijd om breder te denken. Grootvizier, vertel nu aan onze toegewijde onderzoeksafdeling dat ik binnenkort klaar zal zijn om andere planeten te helpen hun geluk te vinden ! »

SPELREGELS

Leg telkens één van de volgende kaarten in het bouwgebied: Onbekende technologie, Saucer Squadron, Lunar Base en Secret Laboratory.

Bronzen medaille: 70 ZP+

Zilveren medaille: 90 ZP+

Gouden medaille: 105 ZP+

SCO4: TERUG NAAR DE TOEKOMST

« Grootvizier, ik heb al mijn vijanden verslagen, intern en extern. Ik heb alle valkuilen en alle fouten van de grootste heersers uit het verleden vermeden. Is er nog een obstakel dat mijn eeuwig rijk in de weg staat ? »

Even werd de Grootvizier zorgeloos en dwaalde filosofisch af en zuchtte:

« Tijd, oh opperste heerser. Tijd verslaat alles... »

De opperste machthebber wierp hem een vernietigende blik toe.

« Dan zal ik de tijd verbieden ! »

SPELREGELS

Leg telkens één van de volgende kaarten in het bouwgebied: Research Center, Neuroscience en Time Travel.

Bronzen medaille: 65 ZP+

Zilveren medaille: 85 ZP+

Gouden medaille: 105 ZP+

SCO5: HET EINDE DER TIJDEN

De opperste machthebber brengt al zijn tijd door met kaarten, boeken en rapporten. Op een dag zag de Grootvizier een schittering in zijn ogen, dezelfde schittering die hij had toen hij jong was en op het hoogtepunt van zijn kracht was. De opperste machthebber klaagde: « Dwazen, ondankbare verraders ! Ze hebben alles verpest ! Na alles wat ik voor hen heb gedaan... maar dit is nog niet voorbij ! Ik heb de aarde, de lucht en de ruimte veroverd, maar er is nog steeds een hele wereld om te bezitten. En ze bevindt zich hier, recht onder mijn voeten ! »

SPELREGELS

Leg telkens één van de volgende kaarten in het bouwgebied: Industrial Complex, Underground City, Underwater City en Secret Society.

Bronzen medaille: 75 ZP+

Zilveren medaille: 95 ZP+

Gouden medaille: 120 ZP+

SCO6: GELD STINKT NIET

De opperste machthebber sprak met zijn Grootvizier:

« Ik ben de meester van het leven en de dood van talloze menselijke zielen, maar de megabedrijven lijken nog steeds krachtiger te zijn dan ik. Ik wil dat dat ophoudt. Bouw ter ere van mij een gedenkteken, ik bedoel natuurlijk ter ere van het imperium en gebruik hiervoor hun geld.»

SPELREGELS

Leg telkens één van de volgende kaarten in het bouwgebied: Financial Center, Propaganda Center und National Monument.

Bronzen medaille: 60 ZP+

Zilveren medaille: 85 ZP+

Gouden medaille: 105 ZP+



CREDITS

Game designer: Frédéric Guérard

Illustrator: Anthony Wolff

Lead director: Benoît Bannier

& Rodolphe Gilbert

Artistic director:

Igor Polouchine

Translator : Herman Bellekens

Testers: Jean-Maxence, Jérôme, Jonathan, Matthieu, Michèle, Mathieu, Maxime, Simon, Benji, Benco, Fred, Guillaume, Théodore, Elliot, Igor, and Greg.

It's a Wonderful World is a game published by La Boite de Jeu & Origames

©2019 La Boite de Jeu & Origames

Origames

52, avenue Pierre Sémar
94200 Ivry sur Seine France
www.origames.fr

La Boite de Jeu

8, Grande Rue
21310 Belleneuve
www.laboitedejeu.com