

IT'S A WONDERFUL WORLD









SPIELREGELN

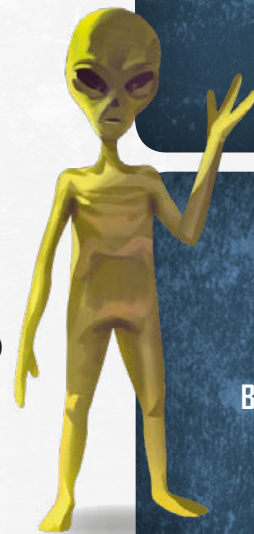


I SPIELZIEL UND SPIELPRINZIP

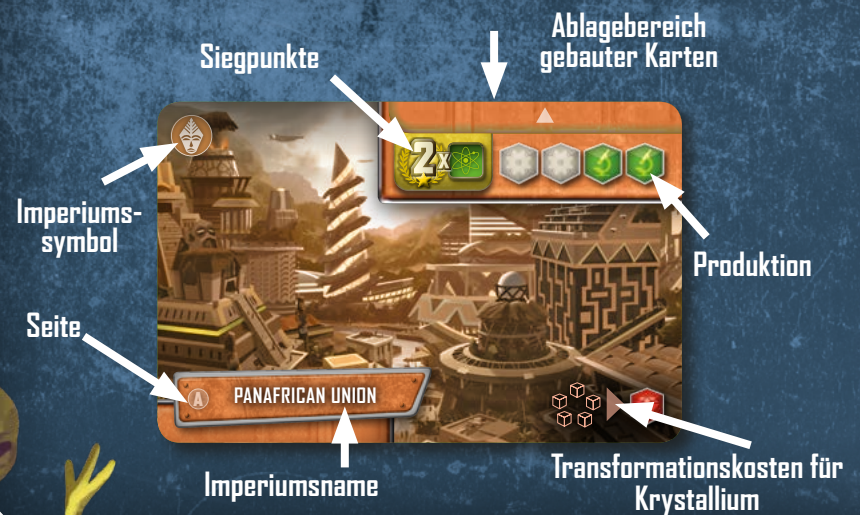
In **It's a Wonderful World** verkörpert ihr ein expandierendes **Imperium**. Entwickelt euch schneller und besser als eure Konkurrenten! Eine Partie besteht aus **4 Runden**. In jeder Runde **draftet** ihr Karten (siehe Seite 3), die ihr nutzt, um **Ressourcen zu produzieren** und euer **Imperium zu entwickeln**. Ihr könnt euch entscheiden, einige Karten zu **recyceln**, um sofort Ressourcen zu erhalten, oder sie zum **Bauen** zu verwenden, um so jede Runde Ressourcen zu produzieren und/oder **Siegpunkte** zu erhalten. Am Ende der 4. Runde gewinnt der Spieler mit den meisten **Siegpunkten** die Partie.

II MATERIAL

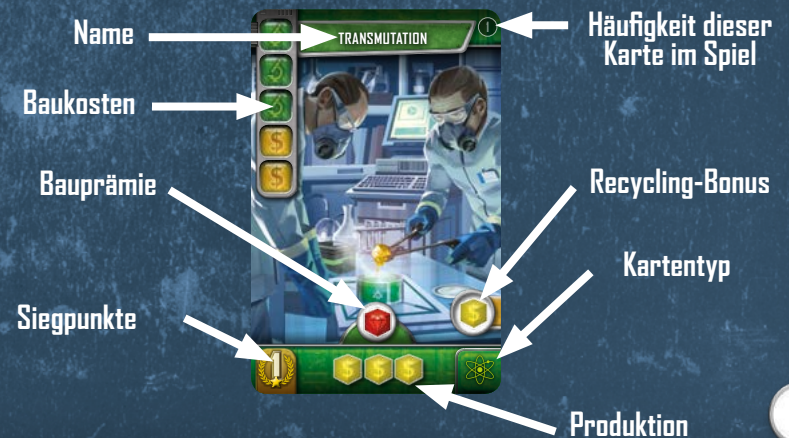
- 1 Spielplan, der aus 5 Teilen zusammengesetzt wird
- 5 doppelseitige Imperiumskarten (Seite A und Seite B)
- 150 Entwicklungskarten
- 170 Ressourcenwürfel (35 Baumaterial , 30 Energie , 30 Wissen , 30 Gold , 30 Erkundung ) und 15 Krystallium )
- 80 Personenplättchen (40 Generäle ) und 40 Finanziers )
- 1 Rundenzähler
- 1 Wertungsblock



AUFBAU EINER IMPERIUMSKARTE



AUFBAU EINER ENTWICKLUNGSKARTE



Die 5 Kartentypen der Entwicklungskarten



AUFBAU DES SPIELPLANS



III

SPIELMODI

Die folgenden Regeln zeigen euch den Ablauf eines normalen Spiels für 3 bis 5 Spieler. Am Ende der Regeln findet ihr folgende Sonderregeln:

- Solospiel (1 Spieler)
- Spiel für 2 Spieler

IV

AUFBAU

- 1. Setzt den Spielplan zusammen** und legt den Rundenanzeiger auf das Feld **Runde 1**.
- Mischt die Entwicklungskarten und **bildet einen verdeckten Stapel**, den ihr in den vorgesehenen Bereich des Spielplans legt.
- Legt die Ressourcenwürfel und Personenplättchen** in den jeweiligen Vorrat auf den Spielplan.
- Gibt jedem Spieler eine Imperiumskarte.** Alle Spieler müssen mit der gleichen Seite spielen (A oder B). Benutzt in den ersten Partien **Seite A**.

Anmerkung: Ihr könnt in einer Partie nicht mit unterschiedlichen Seiten der Imperiumskarten spielen. Für eure erste Partie raten wir euch ausdrücklich, mit Seite A zu spielen.

5. Ordnet eure Karten in eurem Spielbereich folgendermaßen an (siehe unten): Lasst oberhalb der Imperiumskarte ausreichend Platz, um dort eure gebauten Entwicklungskarten abzulegen. Ihr braucht zudem einen Draftbereich für die laufende Runde und einen Baubereich. Ihr könnt diese Bereiche auch spiegelverkehrt anordnen, wenn ihr Linkshänder seid.

DEIN SPIELBEREICH



Imperium

V

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus 4 Runden. Jede Runde besteht aus 3 aufeinanderfolgenden Phasen:

- A.** Draftphase
- B.** Planungsphase
- C.** Produktionsphase

Am Ende der 4. Runde erfolgt die Schlusswertung. Die Spieler berechnen ihre Siegpunkte.

Anmerkung: Jede Phase verläuft simultan. Das heißt, die Spieler führen ihre Aktionen gleichzeitig aus. Es gibt keine Spielerreihenfolge.

A. DRAFTPHASE

Draften: Der Spielmechanismus ermöglicht, eine Kartenhand zusammenzustellen und den Zufall beim Ziehen von Karten zu verringern. Jeder Spieler erhält gleich viele Karten. Er schaut sie sich an, wählt eine davon aus, die er vor sich ablegt, und gibt die übrigen Karten an seinen linken oder rechten Nachbarn weiter. Er wiederholt diesen Vorgang mit den Karten, die er bekommen hat, bis alle Karten ausgewählt wurden. Er kann so die Karten aus seiner Hand aussuchen, die am besten zu seiner Strategie passen, oder dem Gegner Karten vorenthalten.

- **Gibt jedem Spieler verdeckt 7 Entwicklungskarten** vom Zugstapel.
- Schaut euch eure Karten an und **wählt 1 Karte davon aus**, die ihr verdeckt vor euch ablegt. Gebt dann die restlichen Karten an den Spieler:
 - zu eurer Linken (in den Runden 1 und 3),
 - zu eurer Rechten (in den Runden 2 und 4).
- **Deckt eure gewählte Karte gleichzeitig auf** und legt sie offen vor euch in euren Draftbereich. Nehmt dann die Karten auf, die ihr von eurem Nachbarn erhalten habt.
- Spielt so weiter, indem ihr eine Karte nach der anderen draftet, **bis jeder Spieler 7 Karten in seinem Draftbereich liegen hat.**

Tipp: Achte gut auf die Karten, die du an deine Nachbarn weitergibst. Auch wenn sie dir nicht wichtig erscheinen, können sie für die anderen sehr stark sein. Du kannst immer deren Recycling-Bonus nutzen (siehe folgende Seite).



RUNDENABLAUF

A. DRAFTPHASE



B. PLANUNGSPHASE



C. PRODUKTIONSPHASE

GEBT JEDEM 7 KARTEN



WÄHLE EINE KARTE DAVON AUS



LEG SIE IN DEINEN DRAFTBEREICH



GIB DIE ANDEREN KARTEN DEINEM NACHBARN



NACH LINKS
(RUNDE 1 UND 3)



NACH RECHTS
(RUNDE 2 UND 4)



SPIELT SO WEITER, BIS JEDER 7 KARTEN
IN SEINEM DRAFTBEREICH HAT

B. PLANUNGSPHASE

Du musst nun für jede Karte in deinem Draftbereich entscheiden, was du mit ihr machen möchtest. Du hast für jede Karte 2 Möglichkeiten:

- **Bauen:** Schieb die Karte in deinen Baubereich (die Karte ist nun **im Bau befindlich**)
- **Recyclen:** Leg die Karte auf den Ablagestapel und nimm dir den Recycling-Bonus der Karte. Nimm die Ressource vom Spielplan und leg sie direkt auf deine Imperiumskarte oder auf ein entsprechendes freies Feld einer **im Bau befindlichen** Karte (siehe C. Produktionsphase / 3. Bauen).

Anmerkung: Wenn du durch das Recyclen einer Karte die letzte für den Bau benötigte Ressource auf eine Karte legst, so gilt diese sofort als gebaut (siehe C. Produktionsphase / 3. Bauen). Leg die gebaute Karte direkt in dein Imperium, so dass die Produktion sichtbar ist. Sie kann bereits in dieser Runde Ressourcen produzieren.

Alle Spieler spielen gleichzeitig. Diese Phase endet, sobald alle Spieler alle Karten aus ihrem Draftbereich entweder recycelt oder in den Baubereich gelegt haben.

C. PRODUKTIONSPHASE

Diese Phase besteht aus 5 aufeinanderfolgenden Produktionsabschnitten, für jede Ressourcenart einen.

In jedem Produktionsabschnitt produzieren die Spieler gleichzeitig die entsprechende Ressourcenart. Die Produktion der Ressourcen erfolgt in der auf dem Spielplan vorgegebenen Reihenfolge:



ABLAUF EINES PRODUKTIONSABSCHNITTS

1. Produktion: Zähl die Symbole des aktuellen Produktionsabschnitts in deinem Imperium. Es zählen nur die Symbole auf den **gebauten** Entwicklungskarten und deiner Imperiumskarte. (Die Symbole der **im Bau befindlichen** Karten zählen nicht mit).

Beispiel: In dem Produktionsabschnitt Baumaterial (🪵), zählt jeder Spieler die Symbole 🪵 in seinem Imperium. Hier produziert Benjamin 5 Baumaterialien 🪵.



ENTSCHEIDE FÜR JEDE KARTe IN DEINEM DRAFTBEREICH

BAUEN
ODER
RECYCELN

BAUEN



... ODER RECYCELN

Nimm den
Recycling-Bonus



... und leg ihn auf deine Imperiumskarte (um Krystallium zu produzieren) ODER auf eine Karte in deinem Baubereich.

Anmerkung: Einige Karten haben ein Produktionssymbol, das sich auf einen bestimmten Kartentyp (, , , , ) bezieht. Zähle, wie viele dieser Symbole in deinem Imperium vorhanden sind. Wenn du keine Karte des geforderten Typs gebaut hast, produzieren diese Karten mit Produktionssymbol nichts.





Der Super-Sonar produziert  x  : Das heißt, er produziert 1  für jede Karte des Typs  in deinem Imperium.

2. Macht-Bonus: Nenne den anderen Spielern deine Produktion für diesen Produktionsabschnitt. Wenn du in diesem Produktionsabschnitt mehr Ressourcen als jeder andere Spieler produzierst, erhältst du nun den Macht-Bonus und nimmst dir sofort das entsprechende Personenplättchen (General oder Finanzier). Leg es auf deine Imperiumskarte.




Der Spieler, der die meisten  produziert, erhält 1 Finanzier-Plättchen .

Anmerkung: Beim Macht-Bonus Wissen hast du die Wahl zwischen einem General  oder einem Finanzier .



Wähle
oder 


3. Bauen: Nimm deine produzierten Ressourcenwürfel aus dem entsprechenden Vorrat. Verteile sie sofort auf die entsprechenden Felder deiner **im Bau befindlichen** Karten und/oder leg sie auf deine Imperiumskarte.

- Ein einmal platzierter **Würfel kann nicht auf eine andere Karte versetzt werden.**
- Ein Ressourcenwürfel (außer Krystallium ) **kann niemals gelagert werden**, weder für eine Phase noch für eine spätere Runde.



Erinnerung: Du kannst die Ressourcenwürfel nur auf deine im Bau befindlichen Karten oder auf deine Imperiumskarte legen.

Anmerkung: Die Ressourcen sind unbegrenzt. Wenn dir jedoch mal Ressourcenwürfel fehlen, ersetze irgendeinen Würfel auf deiner Imperiumskarte durch einen anderen oder warte, bis ein Spieler eine im Bau befindliche Karte fertiggestellt hat, oder ersetze bereits platzierte Würfel durch Krystalliumwürfel.

Sobald alle Baukostenfelder einer Karte belegt sind, gilt sie als gebaut:

- Leg **alle Würfel und Personenplättchen**, die sich auf der Karte befinden, in den jeweiligen Vorrat **zurück**.
- Nimm dir die **Bauprämie** der Karte, sofern sie eine hat.
- Füg die Karte **deinem Imperium hinzu**. Leg sie so an, dass die Produktion der vorherigen Karte sichtbar bleibt.

Anmerkung: Es gibt keine Baubeschränkungen. Du kannst die gleiche Karte auch mehrmals bauen.

Beispiel: Simon produziert 2 , die er auf seine *Wind Turbines* legt und damit fertigstellt. Er legt die Karte in sein Imperium. Sie produziert bereits in dem folgenden Produktionsabschnitt Energie 1 .



Bauprämie: Einige Karten bescheren dir eine Bauprämie (Personen oder Krystalliumwürfel). Nimm dir diese Personen und Krystalliumwürfel sofort und leg sie auf deine Imperiumskarte (diesen Bonus gibt es nur einmalig bei der Fertigstellung der Karte).





Ressourcenwürfel in Krystallium umwandeln: Sobald du 5 Ressourcenwürfel im Transformationsbereich liegen hast (die Ressourcenart ist unbedeutend), tausch sie sofort gegen 1 Krystalliumwürfel, den du auf deiner Imperiumskarte lagern kannst. Die Krystalliumwürfel können auf unbestimmte Zeit gelagert werden. Du kannst sie jederzeit nutzen, um einen beliebigen Ressourcenwürfel zu ersetzen, oder auf ein Feld legen, das 1 Krystallium erfordert.



Anmerkung: Die Ressourcenwürfel auf deiner Imperiumskarte können nur zur Produktion von Krystallium genutzt werden. Du kannst sie nicht wieder auf Karten einsetzen, die sich im Bau befinden.

Bestimmte Felder erfordern 1 Krystalliumwürfel oder 1 Person. Diese Felder können jederzeit belegt werden, sofern du Krystallium oder die Person besitzt. Im Gegensatz zu Ressourcenwürfeln kannst du Krystallium oder die Person auch erst später ablegen.



Erinnerung: 1 Krystallium kann jede beliebige Ressource ersetzen, jedoch keine Person.

Eine im Bau befindliche Karte abwerfen: Du kannst jederzeit eine oder mehrere deiner **im Bau befindlichen** Karten abwerfen. Wenn du dies machst, erhältst du den Recycling-Bonus der Karte und legst ihn auf deine Imperiumskarte. Die Würfel oder die Personen (sofern vorhanden), die auf der Karte gelegen haben, sind verloren und werden in den jeweiligen Vorrat zurückgelegt.

Achtung: Diese Aktion ist nicht sehr rentabel. Es ist effizienter, die Karten in der Planungsphase zu recyceln, denn dann kannst du den Recycling-Bonus auf deine **im Bau befindlichen** Karten legen. Diese Aktion ist nur nützlich, um Ressourcenwürfel auf deiner Imperiumskarte in Krystallium umzuwandeln, mit Karten, von denen du weißt, dass du sie nicht fertigstellen kannst.

Sobald alle Spieler ihre Ressourcen platziert haben, führt den nächsten Produktionsabschnitt aus. Die Runde ist beendet, wenn der letzte Produktionsabschnitt (Erkundung) ausgeführt wurde. Dreht den Rundenanzeiger auf die andere Seite und zieht ihn auf das nächste Feld vor.

Anmerkung: Deine im Bau befindlichen Karten sowie die auf ihnen platzierten Ressourcen bleiben von Runde zu Runde erhalten.

VI SPIELEND

Das Spiel endet nach der 4. Runde. Berechnet nun die Summe der Siegpunkte eures Imperiums. Benutzt den Wertungsblock, um die Abrechnung zu erleichtern:

■ **Addiert die «direkten» Siegpunkte:** die Siegpunkte auf den Karten in eurem Imperium, die sich weder auf Personen noch auf Kartentypen beziehen.



■ **Addiert die «kombinierten» Siegpunkte:** die Siegpunkte, die sich auf die Anzahl Karten eines bestimmten Kartentyps in eurem Imperium beziehen.



■ **Addiert die Siegpunkte eurer Generäle:** 1 General ist 1 Siegpunkt wert. Fügt die Bonus-Siegpunkte hinzu, die ihr durch bestimmte Karten erhaltet.



■ **Addiert die Siegpunkte eurer Finanziers:** 1 Finanzier ist 1 Siegpunkt wert. Fügt die Bonus-Siegpunkte hinzu, die ihr durch bestimmte Karten erhaltet.



Anmerkung: Krystallium ist am Spielende wertlos. Die im Bau befindlichen Karten sind am Spielende bedeutungslos.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Karten in seinem Imperium. Bei erneutem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Personen. Sollte immer noch ein Gleichstand bestehen, teilen sich die Spieler den Sieg.




Beispiel Schlusswertung Simon:


1. «direkte» Siegpunkte:

Simon besitzt 2 Karten mit direkten Siegpunkten (SP): $2+10 = 12 \text{ SP}$


2. «kombinierte» Siegpunkte:

Er besitzt 3 Karten mit kombinierten SP, die seine Projektkarten  mit 1, 3 und 2 multiplizieren: $[1+3+2] \times 5 \text{ (Projekt)} = 30 \text{ SP}$

3. Siegpunkte für seine Generäle:

Er besitzt 2 Generäle : $1 \times 2 \text{ (Generale)} = 2 \text{ SP}$

4. Siegpunkte für seine Finanziers:

Er besitzt 6 Finanziers  und 2 Karten, die die SP seiner Finanziers um 1 erhöhen: $[1(\text{Basis})+1+1] \times 6 \text{ (Finanzier)} = 18 \text{ SP}$

5. Das Krystallium ist nichts wert

6. Noch im Bau befindliche Karten bringen keine Minuspunkte.

SUMME = 62 SP



SPIEL FÜR 2 SPIELER

Bei 2 Spielern ist die Draftphase leicht verändert. **Verteilt 10** statt 7 Entwicklungskarten an jeden Spieler. Die Draftphase verläuft normal, aber sie endet, wenn jeder Spieler noch 3 Karten auf der Hand hat. Bevor ihr mit der Bauphase beginnt, legt ihr diese Karten ab, ohne deren Recycling-Bonus zu erhalten. Jeder Spieler beendet nun die Draftphase mit 7 Karten in seinem Draftbereich, wie in einer normalen Partie. Die übrigen Regeln bleiben unverändert.

SOLOSPIEL

Beim Solospiel (1 Spieler) sind der Aufbau und alle Rundenphasen verändert (siehe nachfolgende Änderungen).



Spielaufbau: Misch die Entwicklungskarten und bilde 8 verdeckte Stapel mit je 5 Karten. Dies sind die Entwicklungspools. Bilde mit den restlichen Karten einen Zugstapel.



Draftphase: Da du der einzige Spieler bist, entfällt die Draftphase. Spiele direkt die Planungsphase.

Planungsphase: In jeder Planungsphase spielst du 2 aufeinanderfolgende Durchgänge (du spielst also 8 Durchgänge pro Partie).

Zu Beginn jedes Durchgangs **nimmst du die 5 Karten eines beliebigen Pools auf die Hand** und schaust sie dir an. Du hast folgende Möglichkeiten:

- **Leg 2 beliebige Karten aus deiner Hand ab** und **ziehe** 5 Entwicklungskarten vom Zugstapel. Wähle eine davon aus und nimm sie auf die Hand. Leg die anderen 4 ab. Du kannst diesen Vorgang mehrmals wiederholen. Eine Karte, die du gerade bekommen hast, kannst du so auch wieder abwerfen. Du kannst dir dadurch mehr Karten anschauen und Karten aussuchen, die am besten zu deiner Strategie passen.
- **Leg** alle oder einen Teil der Karten in deinen **Baubereich**.
- **Recycle** alle oder einen Teil der Karten, um deren **Recycling-Bonus** zu erhalten.

Du kannst diese Aktionen mehrmals in beliebiger Reihenfolge wiederholen. Wenn du alle Karten des ersten Pools genutzt hast, beginne mit dem zweiten Durchgang und nimm einen zweiten Pool.

Wenn du die beiden Durchgänge beendet hast, fahre mit der Produktionsphase fort.

Produktionsphase: Da du der einzige Spieler bist, ändert sich die Macht-Regel. Du erhältst den Macht-Bonus einer Ressource nur, wenn du mindestens 5 Ressourcen dieser Art produzierst.

Spielende: Vergleich deinen Punktestand mit nachfolgender Tabelle.

60-	60+	80+	100+
ANFÄNGER Es ist nicht jedem gegeben, Weltherrscher zu sein. Verlier nicht den Mut.	DIKTATOR Das ist ein guter Anfang. Du kannst ein Land von der Größe einer Kleinstadt regieren ...	IMPERATOR Generationen von Untertanen werden deinen Namen für die kommenden Jahrhunderte hinausschreien.	LEBENDER GOTT Dein Name wird für die kommenden Jahrtausende ein Synonym für Furcht und Verehrung sein.

SOLO-SZENARIEN

Dieser Modus ermöglicht dir, verschiedene Strategien im Solospiel zu entdecken. **Spiel mit der Seite B einer Imperiumskarte.** Du beginnst mit einer Reihe vorgegebener Karten in deinem Baubereich. **Du gewinnst nur, wenn du diese vorgegebenen Karten am Ende der Partie gebaut hast.** Zähle dann deine Punkte zusammen und schau, ob du eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille gewonnen hast! Ansonsten gelten die Soloregeln des Grundspiels (siehe vorherige Seite).

SCO1: ZUM MITTELPUNKT DER ERDE

« Oberster Machthaber, Hoheit, die unser Imperium erstrahlen lässt und sich um das Glück seiner ergebenen Untertanen kümmert. Ich habe ein dringendes Schreiben von unserer Polarexpedition erhalten. Sie haben einen Weg zum Mittelpunkt der Erde gefunden!

– Sehr gut. Geben Sie den Befehl, den Stützpunkt zu errichten, die große Bohranlage aufzubauen und den Super-Sonar einzusetzen. Ich befehle Ihnen, den Mittelpunkt der Erde vor den anderen Imperien zu erreichen! »

REGELN

Leg je eine der folgenden Karten in deinen Baubereich: Polar Base, Mega-Drill, Super-Sonar und Center of the Earth.

Bronzemedaille: 70SP+
Silbermedaille: 95SP+
Goldmedaille: 115SP+

SCO2: EINE BESSERE WELT

« Wohin ich meinen Blick auch richte, ich sehe weit und breit nur mit Müll bedeckte Landschaften und kränkelnde, notleidende Menschen. Wie soll man diese Menschen für etwas begeistern, wenn der Himmel mit säurehaltigen Dämpfen bedeckt ist und sogar auf den Ozeanen Müllteppiche treiben? Das ist dem Respekt gegenüber meiner Person nicht würdig! Großwesir, säubern Sie alles – sofort! »

REGELN

Leg je eine der folgenden Karten in deinen Baubereich: Recycling Plant, Wind Turbines, Universal Vaccine und Aquaculture.

Bronzemedaille: 70SP+
Silbermedaille: 95SP+
Goldmedaille: 115SP+

SCO3: SIE SIND UNTER UNS

Der oberste Machthaber drehte nervös den Globus. Er hatte eine unausstehliche Laune.

«Und das da?» Fragte er seinen Super-Intendanten.

– Das gehört uns, das ist ein Protektorat.

– Gut, und das? Sagen Sie mir die Wahrheit ...

– Ebenso, aber das ist eine Marionettenregierung.»

Dem obersten Machthaber stieg die Zornesröte ins Gesicht:

« Dieser Planet ist zu klein für mich! Es ist an der Zeit, weiträumiger zu denken. Großwesir, teilen Sie unserer speziellen Forschungsabteilung mit, dass ich in Kürze bereit bin aufzubrechen, um anderen Planeten zu ihrem Glück zu verhelfen! »

REGELN

Leg je eine der folgenden Karten in deinen Baubereich: Unknown Technology, Saucer Squadron, Lunar Base und Secret Laboratory.

Bronzemedaille: 70SP+
Silbermedaille: 90SP+
Goldmedaille: 105SP+

SCO4: ZURÜCK IN DIE ZUKUNFT

« Großwesir, ich habe alle meine Feinde besiegt, intern wie extern. Ich bin allen Fallen ausgewichen und habe alle Fehler der größten Machthaber der Vergangenheit vermieden. Gibt es noch ein Hindernis, das meinem ewigen Imperium im Wege steht? »

Einen Moment wurde der Großwesir nachlässig und schweifte philosophisch ab:

« Die Zeit, oh oberster Machthaber. Die Zeit besiegt alles ... »

Der oberste Machthaber wirft ihm einen vernichtenden Blick zu ...

« Dann werde ich die Zeit verbieten! »

REGELN

Leg je eine der folgenden Karten in deinen Baubereich: Research Center, Neuroscience und Time Travel.

Bronzemedaille: 65SP+
Silbermedaille: 85SP+
Goldmedaille: 105SP+

SCO5: DAS ENDE ALLER TAGE

Der oberste Machthaber verbrachte seine Tage von nun an abgeschottet inmitten von Plänen, Karten und Bergen von Berichten. Eines Tages bemerkte der Großwesir das Leuchten in dessen Augen, das ihn seit frühestem Kindesalter anstrahlte, und das an große Tage erinnerte! Bevor er die Zeit hatte, einen Seufzer auszustoßen, war der oberste Machthaber zu neuem Leben erwacht:

« Narren, Undankbare, Verräter! Sie haben alles vergeudet! Ich habe doch alles für sie getan. Aber das Spiel ist noch nicht vorbei. Ich habe die Erde, den Himmel und den Weltraum erobert, jetzt muss ich die ganze Welt besitzen. Sie befindet sich direkt unter meinen Füßen! »

REGELN

Leg je eine der folgenden Karten in deinen Baubereich: Industrial Complex, Underground City, Underwater City und Secret Society.

Bronzemedaille: 75SP+
Silbermedaille: 95SP+
Goldmedaille: 120SP+

SCO6: GELD STINKT NICHT

Der oberste Machthaber unterhielt sich mit seinem Großwesir:

« Ich bin Herr über Leben und Tod zahlreicher Menschenseelen, aber die Mega-Korporationen scheinen weiterhin mächtiger zu sein als ich. Ich will, dass das aufhört. Errichten Sie ein Denkmal zu meinen Ehren, ich meine natürlich zu Ehren des Imperiums, und nehmen Sie dafür deren Geld. »

REGELN

Leg je eine der folgenden Karten in deinen Baubereich: Financial Center, Propaganda Center und National Monument.

Bronzemedaille: 60SP+
Silbermedaille: 85SP+
Goldmedaille: 105SP+



CREDITS

Autor: Frédéric Guérard
Illustrator: Anthony Wolff
Projektleitung: Benoit Bannier
Künstlerische Leitung: Igor Polouchine
Übersetzung: Monika Harke
Ein großes Dankeschön an alle Unterstützer auf Kickstarter!

Testspieler: Jean-Maxence, Jérôme, Jonathan, Matthieu, Michèle, Mathieu, Maxime, Simon, Benji, Benco, Fred, Guillaume, Théodore, Elliot, Igor, und Greg.
It's a Wonderful World wird herausgegeben von La Boite de Jeu & Origames
©2019 La Boite de Jeu & Origames

Origames
52, avenue Pierre Sépard
94200 Ivry sur Seine France
www.origames.fr
La Boite de Jeu
8, Grande Rue
21310 Belleneuve
www.laboitedejeu.com