

EUPHORIA

BUILD A BETTER DYSTOPIA

Hra Jamese Stegmaiera a Alana Stonea

**DYSTOPICKÉ MĚSTO OČEKÁVÁ VAŠE VEDENÍ. ČIŇTE STRATEGICKÁ ROZHODNUTÍ,
STAVTE BUDOVY, POSILUJTE VLIV A ROZŠÍŘUJTE SVOU ŘÍŠI.**

PRO 2-6 HRÁČŮ OD 13 LET. ASI 60 MINUT

Byl jsi ještě mladý, když jsi objevil pravdu o světě. Vždy jsi považoval svou společnost za utopickou – slovo „dystopie“ jsi neměl ve své slovní zásobě. Ani slovníku. Když jsi poznal skutečnost, měl jsi na výběr: utéct anebo zůstat a zanechat na světě svou stopu.

Zůstal jsi.

To bylo před lety. Teď přemýšlí, zda to bylo správné rozhodnutí. Ale zašel jsi již příliš daleko a nemůžeš se ohlížet zpátky. Jsi na prahu něčeho velkého, něčeho čím setřeseš jho ze svých ramen. Získal sis dva dělníky a máš toho na dosah mnohem víc. Díky svým vazbám na různé frakce jsi najal experty, kteří ti pomohou s tvým hlavním plánem. Jsi připraven učinit další krok.

Co jsi ochoten obětovat pro vidinu světlejších zítřků?

CÍL HRY

Euphoria je hra založená na umístování dělníků, v níž jsou vašimi dělníky kostky. Hodnota na kostce představuje dělníkovy vědomosti, které budete v průběhu hry porovnávat s vědomostmi dělníků soupeřů. Čím více dělníků pošlete do města a čím více dělníků získáte, tím více zjistí o pokřivené společnosti. Pokud toho zjistí příliš, mohou vám uprchnout.

K dispozici máte rovněž několik elitních rekrutů: jeden vám už přísahal věnost, druhého musíte ještě přesvědčit. Můžete povzbudit a využít své zamklé rekruty dosažením určitých milníků ve hře... nebo tím, že necháte své soupeře jich nevědomky dosáhnout za vás.

Cesta k vítězství je zbrocena potem vašich dělníků, vázána silou vašich spojenců a vedena tunely, které prokopete do jiných míst na světě. Ale váš cíl je uchvácení země formou územní převahy. Té docílíte vybudováním trhů, které uvrhnou tvrdá omezení na soupeře, změni podobu hry a otevrou nové cesty k vítězství. Také se můžete soustředit na shromažďování starosvětských předmětů, věcí radosti a zahálky, které nemají v utilitární společnosti místo. Vůdcové dystopií prahnou po takových artefaktech – zvláště párech – a jsou vám za ně ochotni darovat celé lány nových území.

Hra končí, když některý z hráčů umístí všechny své žetony autority. Tento hráč vítězí.

OBSAH HRY

Karty

48 různých karet rekrutů
36 karet artefaktů,
po 6 od každého druhu
6 karet etických dilemat/přehledů

Desky

1 hrací deska

Kostky

24 kostek - dělníků
(po 4 v 6 barvách)

Dřevěné žetony

6 srdcovitých žetonů morálky
6 žetonů vědomostí ve tvaru hlavy
27 žetonů surovin 3 různých barev*
(po 9 zlatých, hnědých a šedých)

48 žetonů zboží*
(po 12 ve 4 barvách a tvarech)

4 žetony vlivu (růžové)

3 figurky horníků (růžové)

Kartonové žetony

60 hvězdicových žetonů
autority v 6 barvách*
(po 10 v 6 barvách)

16 značek nepřístupných území

18 různých čtvercových destiček trhů
6 násobičů

8 kruhových značek bonusů

3 značky nedostupných akčních polí

Pravidla

*počty se v plné Kickstarterové verzi mohou lišit

SYMBOLIKA

Zboží



Suroviny



Body vlivu

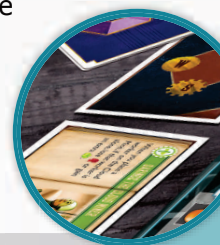


Různé



Pozn.: počet surovin, zboží, dělníků a artefaktů, které hráči vlastní, je veřejná informace a nelze ji tajit (ačkoliv konkrétní karty artefaktů jsou tajné). Vědomosti každého dělníka jsou rovněž veřejné.

Karty rekrutů: zamíchejte karty rekrutů a rozdejte po 4 každému hráči. Vyberte si 2 a ostatní odložte lícem dolů (nemíchejte je zpátky do balíčku rekrutů). Položte jednu z vybraných karet před sebe lícem vzhůru. To je váš aktivní rekrut (odkryjte jej současně s ostatními hráči). Položte balíček zbylých (nerozdáných) rekrutů vedle hrací desky.



Co toto rozhodnutí znamená?

V průběhu hry sice budete mít možnost aktivovat svého skrytého rekruta, ale až do té doby můžete používat pouze toho aktivního. Můžete také profitovat z bonusů (viz sekce o stupnici vlivu), které odpovídají národu vašeho aktivního rekruta. Proto by rekrut, kterého vyložíte, měl být ten, který vám pomůže v rané fázi hry.

x1

x2

x3

Násobiče: rozdejte každému hráči po 1 násobiči pro případ, že by nebyl dostatek žetonů některé suroviny nebo zboží.



Karty artefaktů: zamíchejte balíček artefaktů a položte jej lícem dolů vedle desky. Pokud balíček během hry doberete, zamíchejte odhozené karty a vytvořte balíček nový.

Poznámka k desce: hrací deska je rozdělena na 4 různé oblasti, z nichž každou ovládá jiná frakce. Euforané žijí ve městě na levé straně desky. Napravo, vně městských zdí, jsou chýše a statky Pustinářů. Subteřané jsou pod zemí a Ikarité vzlétají k nebi ve svých vzduchodích. Ve hře jsou tyto oblasti odlišeny ilustrací a barvou ohraničení.



PŘÍPRAVA



Žetony nedostupných území: tyto žetony položte na každou územní hvězdu tak, aby zůstal odkrytý počet polí rovný počtu hráčů. Ve hře 4 hráčů tak budou 2 žetony na každé hvězdě.

Karty etických dilemat: zamíchejte 6 karet dilemat a rozdejte po jedné každému hráči. Ti se na svou kartu mohou podívat, ale položí ji lícem dolů (přehledem vzhůru).

Žetony hráčů: každý hráč položí svůj srdcovitý žeton morálky na levý okraj stupnice morálky a žeton vědomostí na pole + na stupnici vědomostí.

Suroviny a zboží: položte žetony zboží (energie, jídlo, voda a blaženost) vedle jejich příslušných výrobních míst (Generátor, Statek, Pramen a Sedmé nebe). Podobně položte žetony surovin (zlato, jíl a kámen) vedle příslušných tunelů v Euforii, Pustině a Subteře.



Kostky dělníků: každý hráč začíná se 2 dělníky (kostkami) ve své barvě. Zbývající kostky položte vedle desky jako zásobu dělníků k najmutí.

Příprava stavení: zamíchejte destičky trhů a položte 6 z nich lícem dolů na desku do čtvercových rámečků. Ikarité (vzdychodě na obloze) již mají trhy postavené a nepotřebují další destičky. Ostatní destičky odložte stranou, lícem dolů. V této partii je už nebudete potřebovat.

Žetony vlivu a figurky kopáčů: položte žetony vlivu na startovní pole na levé straně stupnice vlivu v pravém dolním rohu desky a po 1 figurce horníka na každé startovní pole 3 tunelů.



Uzavřená akční pole: položte po 1 žetonu nedostupných akčních polí na konec každého tunelu.

Žetony autority: každý hráč položí 10 hvězdicových žetonů ve své barvě vedle své referenční karty.

Začátek hry: každý hráč hodí 2 kostkami. Kdo hodí vyšší číslo začíná, při remíze začíná starší hráč. (Začínat nemá v Euforii velký význam.) Kostky nechte jak padly – hodnoty značí počáteční vědomosti vašich dělníků.

PRŮBĚH HRY

V každém tahu má hráč na výběr jednu z následujících možností (1. nebo 2., nemůžete udělat obojí ani pasovat).*

1. Umístit jednoho dělníka na desku: můžete umístit právě jednoho dostupného dělníka na desku (umístování dělníků je vysvětleno níže). Dělník je dostupný, pokud ho ovládáte a není zrovna na desce. Po umístění dělníka okamžitě vyhodnotíte efekt příslušné akce.

Výjimka: pokud máte na začátku tahu k dispozici více dělníků se stejnou úrovní vědomostí (dvojici, trojici nebo čtveřici), můžete v tomto tahu umístit všechny tyto dělníky jednoho po druhém. Pokud ale nového dělníka získáte v průběhu tahu (najmutím nového dělníka, vyhozením svého dělníka nebo postavením trhu), můžete jej použít až v dalším tahu.

* jednou za hru také můžete místo svého tahu odkrýt kartu etického dilematu (více viz str. 11).

2. Stáhnout některé/všechny dělníky: místo umístění můžete ve svém tahu stáhnout libovolný počet svých dělníků z desky. Vyberte si cenu za stažení dle libosti podle tabulky v levém dolním rohu desky a ihned přehod'te všechny stažené dělníky.

Získat 2 body morálky: zaplat'te 🍊 nebo 🍏, stáhněte dělníky a získejte ❤️❤️. Cena není závislá na počtu dělníků – pokud stáhněte 1 dělníka, zaplatíte 🍊. Pokud stáhněte 4 dělníky, zaplatíte pořád jen 🍊 za všechny.

Ztratit 1 bod morálky: neplat'te nic. Stáhněte si dělníky zdarma a ztraťte ❤️.

Pozn.: náklady na stažení jsou v šedých čtvercích, zatímco zisky v bílých kruzích. Čtverce a kruhy jsou v tomto duchu užity po celé desce.



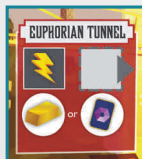
UMIŠŤOVÁNÍ DĚLNÍKŮ

Přestože je na desce mnoho různých míst, jsou na ní jen tři typy akčních polí. Snadno je rozpoznáte jako světle šedé čtverce a obdélníky se zaoblenými rohy:

Vyhazovací: světle šedý čtverec s přerušovanou hranicí a šipkou. Na tento typ akčního pole lze umístit dělníka, i když je obsazené. V takovém případě **vyhodíte** dříve umístěného dělníka zpět do zásoby jeho majitele bez dalších nákladů (lze vyhodit i vlastního dělníka).

Některá z těchto polí jsou spojena s cenou – ta je vždy nalevo od vlastního pole v šedém čtverci a zisk je dole v bílém kruhu. Pokud někdo vyhodí vašeho dělníka z desky, okamžitě jej přehod'te a přidejte si jej mezi dostupné dělníky (nezapomeňte zkontrolovat svůj limit vědomostí, viz str. 5). Dělník zůstává na poli, dokud není vyhozen nebo stažen.

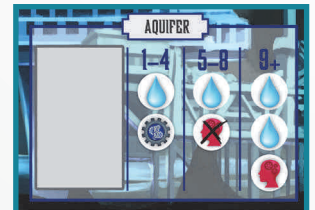
Např.: využití tohoto vyhazovacího pole stojí ⚡. Za to však získáte 🍏 nebo 🍏.



Speciálním případem vyhazovacích akčních polí jsou **exkluzivní akční pole**, která se nachází na konci každého tunelu a nejsou dostupná, dokud nejsou tunely dokončeny (viz str. 8).

Neomezené: toto pole představuje jeden velký světle šedý obdélník. Na taková pole lze umístit libovolný počet dělníků.

(Pro podrobný popis využití výrobních polí jako je Pramen viz str. 6.)



Příklad

Stavební: světle šedý čtverec s plnou hranicí, bez šipek a se surovinou uvnitř. Pro umístění dělníka, musíte nejdřív zaplatit danou surovinu. Ze stavebních polí nelze dělníky vyhazovat.

(Pro podrobný popis využití stavenišť viz str. 8).



Příklad

Pořadí akcí: když umístíte dělníka na libovolné pole na desce, nejprve jej položte (a při tom případně vyhod'te dělníka), poté zaplat'te náklady a nakonec si vezměte zisk.

POŘADÍ TAHU

Když ukončíte svůj tah, je na řadě hráč po levici, a tak dál po směru hodinových ručiček kolem stolu. Pořadí se nemění. Po několika kolech už nebude záležet na tom, kdo původně začal. Hra se začíná víc a víc měnit, jak hráči získávají další dělníky, stahují své dělníky v různých kolech a příležitostně umisťují více dělníků ve stejném kole díky šťastným hodům.

STUPNICE MORÁLKY A VĚDOMOSTÍ

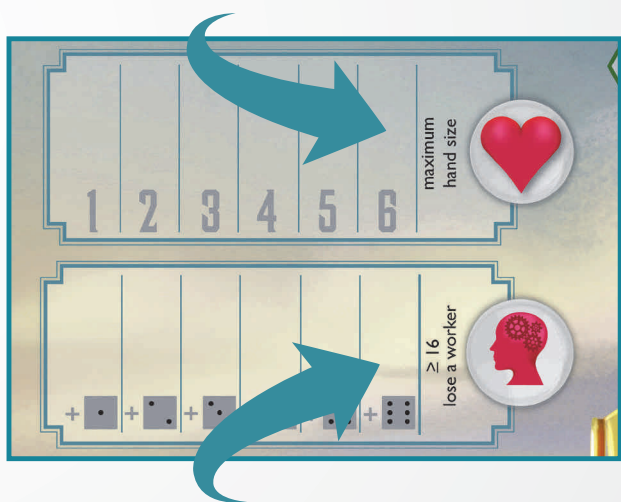
STUPNICE MORÁLKY

Morálka dělníků je zaznamenána na stupnici morálky v levém horním rohu desky. Morálka ovlivňuje limit vašich karet [artefaktů] v ruce. S nárůstem morálky se zvýší i limit vašich karet. A s poklesem se zase snižuje. Takže když doberete kartu artefaktu nad limit nebo když limit přesáhnete

ztrátou morálky, musíte jednu kartu z ruky odhodit (nejprve si doberte, pak odhodte).

Pozn.: pokud jste zcela napravo na stupnici morálky, pořád můžete umisťovat dělníky na pole, která by vám jinak zvýšila morálku. Totéž platí

pro opačný konec stupnice – můžete si stáhnout dělníky zdarma, pokud máte jen 1 bod morálky. Ale pokud vám některá karta rekruta dává bonus výměnou za ztrátu morálky, musíte jí mít k výměně dostatečné množství..



PŘEPOČÍTÁNÍ VĚDOMOSTÍ

Kdykoli si berete kostku/y do osobní zásoby bez ohledu na důvod, hodte jí/jimi a přepočítejte vědomosti. Házet kostkami budete v těchto případech:

Stáhnutí dělníků z plánu (hodte pouze staženými kostkami).

Najmutí nového dělníka (hodte pouze jím).

Vyhození dělníka jiným (hodte pouze jím).

Vyhození dělníků při dokončení trhu (hodte pouze jimi).

STUPNICE VĚDOMOSTÍ


Vědomosti vašich dělníků jsou zaznamenány na stupnici vědomostí v horním levém rohu desky. Vědomosti představují úroveň toho, jak si vaši dělníci uvědomují povahu světa, v němž žijí. Pokud jejich společné vědomosti příliš narostou, uprchnou z vaší dystopie.

Když stahujete dělníky z plánu, ihned je přehodte a spočítejte jejich společné vědomosti. Pokud je součet vědomostí všech vašich dostupných dělníků (nejen těch, kterými jste právě hodili) plus aktuální úroveň vašich vědomostí vyšší nebo roven 16, okamžitě ztrácíte dělníka s nejvíce vědomostmi (při remíze ztrácíte jen jednoho). Odložte uprch-

lého dělníka do společné zásoby. Takto můžete ztratit nejvýše 1 dělníka za tah.

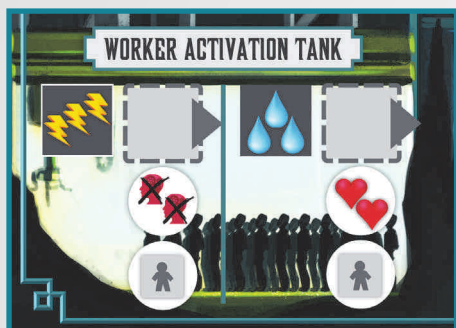
Pozn. 1: do součtu vědomostí se počítají pouze **dostupní dělníci**. Dělníci umístění na plánu se nezapočítávají. Na společné vědomosti se ohlížejte, jen pokud jste hodili alespoň 1 dělníkem.

Pozn. 2: pokud jste zcela napravo na stupnici vědomostí, pořád můžete umisťovat dělníky na pole, která by vám jinak zvýšila vědomosti. Totéž platí pro opačný konec stupnice. Ale pokud vám některá karta rekruta dává bonus výměnou za zisk vědomostí, nesmíte jich mít už příliš mnoho.

Např.: máte 3 dělníky. 1 z nich je dostupný, položený vedle desky a má 5 bodů vědomostí. Dva další leží na desce. Ve svém tahu stáhnete obě kostky z desky a přehodíte je. Jedna z nich ukazuje 3 body vědomostí a druhá 5. Sečtete hodnoty všech tří dostupných dělníků a získáte jejich společné vědomosti, které mají 13 bodů. Ale počkat! Musíte přičíst také úroveň vědomostí ze stupnice. Právě jste na + , takže celkový počet bodů vědomostí je 16. Vaši dělníci si uvědomili, že žijí v dystopii a musíte odložit jednoho dělníka, a to toho s 5 body vědomostí.

LOKACE

Ve hře je spousta různých lokací, na něž lze umístit dělníky. Zde je jejich přehled.



AKTIVAČNÍ NÁDRŽ

Hru začínáte se 2 dělníky a v průběhu hry můžete jejich počet zvýšit až na 4. Dalšího dělníka si můžete vzít umístěním dělníka na jednu ze sekcí aktivační nádrže. Máte tyto dvě možnosti:

Zaplatíte 3 energie: získáte a ztratíte kvůli šoku, který dělník utrpí při aktivaci.

Zaplatíte 3 vody: získáte a díky proudu čerstvé vody, který dělníka aktivuje.

Po zaplacení ceny a upravení morálky nebo vědomostí okamžitě hodíte novým dělníkem a položte jej mezi své dostupné dělníky.

Pozn. 1: aktivační nádrž můžete využít ke zvýšení morálky nebo snížení vědomostí, i když už máte všechny 4 dělníky.

Pozn. 2: aktivační nádrž není součástí Subterra.



VÝROBNÍ POLE

Na výrobních polích můžete získat (Generátor), (Pramen), (Statek) a (Sedmé nebe). Všechna tato pole mají obdobný efekt. Počet jednotek zboží, které získáte při umístění dělníka na tato pole, závisí na součtu vědomostí dělníků všech hráčů na tomto poli (včetně právě umístěného). Stejně jako u každého jiného umístění dělníka obdržíte zisk ihned po jeho položení (nikoli v dalších kolech, i když zde dělník zůstane).

Součet vědomostí mezi 1 a 4: zisk 1 zboží a postup na stupnici vlivu o 1.

Součet vědomostí mezi 5 a 8: zisk 1 zboží a ztráta .

Součet vědomostí 9 a vyšší: zisk 2 zboží a .

Příklad: u generátoru již pracuje dělník s vědomostmi 4. Přidáte k němu dělníka s vědomostmi 2, což posune celkový součet na 6. Proto, jak vidno v tabulce, získáte a ztratíte na stupnici vědomostí. Pokud sem další hráč přidá dělníka s vědomostmi 5, což dává dohromady 11, získá a k tomu.

Pozn. 1: suroviny a zboží nejsou limitovány počtem žetonů ve hře. Pokud dojdou, použijte kartonové násobiče.

Pozn. 2: pokud umístíte dělníka na výrobní pole, máte získat a jste na poli + na stupnici vědomostí, tak i přesto získáte dané zboží. Podobně, kdybyste měli vědomosti ztratit a jste na poli + , stále zboží získáte.

Pozn. 3: případný zisk bodů vlivu je povinný. Ve hře může nastat situace, kdy nebudete chtít získat body vlivu, protože by to mohlo pomoci některému ze soupeřů. Nemáte ovšem na výběr.

Obchod: ve svém tahu můžete obchodovat s ostatními hráči. Obchodem se rozumí okamžitá výměna zboží, surovin a/nebo karet artefaktů. Jste povinni dodržet dohodu a opravdu předat to, co jste slíbili. Kolik informací předáte ostatním hráčům je na vás (počet surovin, zboží a artefaktů je veřejný, ale o typu vašich artefaktů, skrytém rekrutovi i etickém dilematu se můžete šířit dle libosti).

STUPNICE VLIVU

Na stupnici vlivu není možné umístit dělníky. Značí sílu jednotlivých národů. Pokud kterýkoli hráč získá bod vlivu, pohne s příslušným žetonem vlivu o jedno pole kupředu. Pouze hráči, kteří mají aktivní rekruť příslušného národa, mohou získat bonus ze stupnice.



1. úroveň: po dosažení první úrovně získávají příslušní hráči o 1 zboží více při využití příslušného výrobního pole. Pokud umístění dělníka způsobí zisk zboží a bodu vlivu a tento zisk posune značku podpory na 1. úroveň, tak tento bonus ještě nezískáte. Stane se tak až při příštím využití příslušného výrobního pole. Abyste na bonus nezapomněli, vezměte značku bonusu a položte ji na příslušné výrobní pole na desce.

Pozn.: bonusy stupnice vlivu se kumulují – i po dosažení vyšších úrovní stále platí bonusy těch nižších.

2. úroveň: pokud za normálních okolností pošlete svého dělníka kopat tunel, získáte nebo . Po dosažení druhé úrovně získáte při kopání tunelu a . Ikarité nemají tunely, proto vám jejich bonus umožňuje vzít si poté, co umístíte do ikarského území. K připomenutí použijte značky bonusů.

3. úroveň: hráči, kteří mají skrytého rekruť příslušného národa, jej musí po dosažení třetí úrovně odhalit a získají tak přístup k jeho schopnosti. Stejně tak získají přístup k oběma bonusům tohoto národa. Pokud máte dva aktivní rekruť stejného národa, bonus se nedvojnásobuje (pole 2-7).



4. úroveň: při dosažení posledního pole stupnice položí všichni hráči 1 žeton autority na každého aktivního rekruť příslušného národa. Hráči i nadále mohou využívat akční pole, která přináší body vlivu, ale značka vlivu se již dále neposouvá.

Pokud použijete kartu etického dilematu (viz str. 11) k získání nového rekruť a kámen vlivu příslušného národa již dosáhl třetí úrovně, okamžitě tohoto rekruť aktivujte. Pokud kámen vlivu již dosáhl i čtvrté úrovně, položte na nového rekruť také žeton autority.

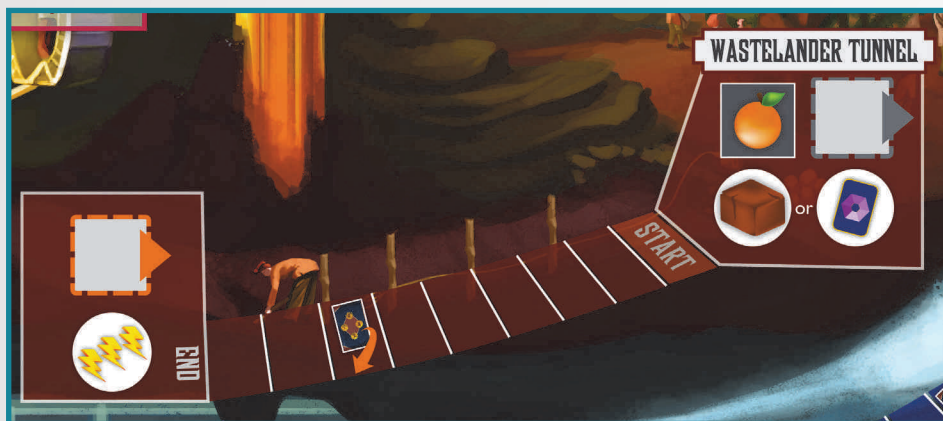
NÁROD	BONUS 1. ÚROVNĚ (od 2. pole)	BONUS 2. ÚROVNĚ (od 5. pole)	BONUS 3. ÚROVNĚ (od 8. pole)	BONUS 4. ÚROVNĚ (11. pole)
Euforané	Pokud pošlete dělníka ke generátoru, získáte navíc.	Pokud pošlete dělníka do euforského tunelu, získáte a .	Aktivujte všechny skryté euforské rekruť.	Položte po na všechny své euforské rekruť.
Subteřané	Pokud pošlete dělníka k prameni, získáte navíc.	Pokud pošlete dělníka do subterrského tunelu, získáte a .	Aktivujte všechny skryté subterrské rekruť.	Položte po na všechny své subterrské rekruť.
Pustináři	Pokud pošlete dělníka na farmu, získáte navíc.	Pokud pošlete dělníka do pustinného tunelu, získáte a .	Aktivujte všechny skryté pustinné rekruť.	Položte po na všechny své pustinné rekruť.
Ikarité	Pokud pošlete dělníka do sedmého nebe, získáte navíc.	Pokud umístíte do ikarského území, vezměte si .	Aktivujte všechny skryté ikarské rekruť.	Položte po na všechny své ikarské rekruť.

TUNELY

Všechny národy (kromě Ikaritů) se snaží prokopat do jiné části světa, aby se dostali k hlavnímu zboží svých nepřátel. Po cestě nalézají suroviny a vykopávají artefakty. Pokud dosáhnou svého cíle a dokončí tunel, získají hráči s rekruty příslušného národa přístup k nepřátelemu zboží.

Akce kopání: položte dělníka na vyhazovací akční pole u tunelu a zaplaťte náklady vlevo od akčního pole. Získáte  nebo , jak je vyznačeno pod akčním polem. Odvedenou práci vyznačte posunutím figurky kopáče o jedno pole hlouběji do tunelu.

Odhalení skrytých rekrutů: když figurka kopáče postoupí na 6. pole tunelu, všichni hráči odhalí své skryté rekruty příslušného národa, bez ohledu na to, kdo figurku kopáče posunul. Hráči tak získají přístup ke schopnostem jejich nově aktivovaných rekrutů až do konce hry.



Dokončení tunelu: když figurka kopáče dosáhne konce tunelu (9. pole), vstoupí do hry nové, dosud uzavřené, akční pole. Odstraňte z něj žeton nedostupnosti. Od této chvíle mohou hráči, kteří mají aktivního rekruta příslušného národa, poslat své dělníky na toto akční pole. Akční pole se nebere jako součást tunelu.

Pozn.: díky dostatku surovin a artefaktů v podzemí je možné využívat akční pole tunelu i po jeho dokončení.

Pozn.: nemusíte přispět ke stavbě tunelu, abyste mohli aktivovat svého skrytého rekruta. Pokud máte pustinného rekruta a ostatní hráči kopou pustinný tunel, můžete je nechat kopat a pak shrábnout zisk, když se dokopou dostatečně daleko.

STAVENIŠTĚ

Ke stavbě nového trhu přispějete umístěním dělníka na neobsazené stavební akční pole nalevo od dané karty trhu položené lícem dolů a zaplacením suroviny vyobrazené uprostřed akčního pole. Nový trh je postaven, když je jistý počet stavebních polí obsazen dělníky, a to ve stejný okamžik! Počet polí je určen počtem hráčů:

2 - 3 hráči	libovolná 2 pole
4 hráči	libovolná 3 pole
5 - 6 hráčů	všechna 4 pole

Pozn.: pokud hráč odstraní svého dělníka ze staveniště dříve, než je nový trh dokončen, musí ho nahradit jiný dělník a surovina musí být znovu zaplacená, aby trh mohl být dokončen.

Dokončení: ve chvíli, kdy je požadovaný počet akčních polí vedle trhu obsazen, je trh hotov. Otočte destičku trhu a posuňte ji doleva tak, aby odkryla vyhazovací akční pole, které dosud zakrývala. Při posouvání destička trhu vyhodí dělníky, kteří jej pomáhali stavět. Vraťte je do zásoby jejich majitelů, kteří s nimi ihned hodí.

Každý hráč, který přispěl alespoň jedním dělníkem ke stavbě tohoto trhu, položí právě jeden žeton autority na trh (bez ohledu na počet dělníků, kterými přispěl). Položte tyto žetony na ilustraci. Všichni hráči, jejichž žeton autority na destičce chybí, utrpí postih, který je na ní napsaný.



TRHY S ARTEFAKTY

Na rozdíl od ostatních jsou trhy s artefakty postaveny již na začátku hry. Mají šestiúhelníkový tvar, stejný jaký je na rubu karet artefaktů. Každý z nich vyžaduje odhození 3 karet artefaktů (📄). Za to získáte bod vlivu daného národa a položíte ★ na jedno ze dvou následujících míst:

1. Odpovídající hvězdicové území (stejně jako u destiček trhů).
2. Odpovídající destičku trhu, na níž dosud žádný žeton autority nemáte. V případě této volby, se na vás již nevztahuje postih za nepřispění ke stavbě.

Bonus: místo zaplacení libovolných 📄 můžete zaplatit 2 stejné 📄 (např. 2 knihy).

Například Svobodný tisk nevládné reality (napravo) vyžaduje odhození libovolných 📄. Výměnou dostanete možnost umístit ★ na volné pole v subterrském území (nebo na postaveném trhu v této oblasti, na kterém dosud nemáte žádný žeton autority) a bod vlivu Subterry.

Pozn. 1: některé destičky trhů vyžadují zaplacení karty artefaktu. Přesto to nejsou trhy s artefakty.

Pozn. 2: můžete i nadále využívat trhy s artefakty pro získání bodů vlivu, i když už nemáte kam dát své žetony autority.

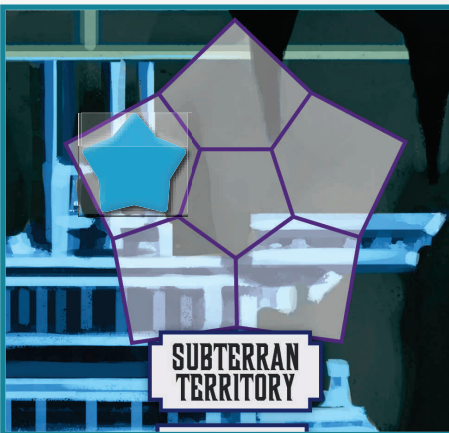


OSTATNÍ TRHY

Jakmile je trh postaven, můžete vyměnit rozličné zboží za pozemky v území daného národa. Kterýkoliv hráč může trh využít, nejen ti, kteří jej postavili.

Využití trhů: pro využití trhu umístěte svého dělníka na vyhazovací akční pole u pravého horního rohu trhu a zaplaťte náklady zobrazené na destičce trhu. Např. pro využití Lázní pomíjivé rozkoše to jsou 🌊🌊🌊🌊 a 📄. Poté položte ★ na prázdné pole v hvězdicovém území v příslušné oblasti desky a přidejte bod podpory na stupnici vlivu (v tomto případě se to týká Subterry).

Pokud je budova, kterou využíváte, v Subteře, máte přístup jediné k hvězdicovému území zde. Pokud v tomto území již nejsou žádná volná pole, není možné umístit další ★, ale přesto můžete nadále trh využívat pro získání bodu vlivu.



Osobní svobody: všichni hráči, kteří nemají ★ na postaveném trhu, utrpí postih, který je popsán na destičce.

Akademie povinné rovnosti: postih z tohoto trhu se týká vlastností rekrutů vytištěných na kartách. Národní bonusy můžete využívat i nadále.

Laboratoř selektivní genetiky: tento postih říká, že smíte naverbovat nového dělníka jen pokud máte jen jednoho. Nesmíte naverbovat třetího ani čtvrtého.

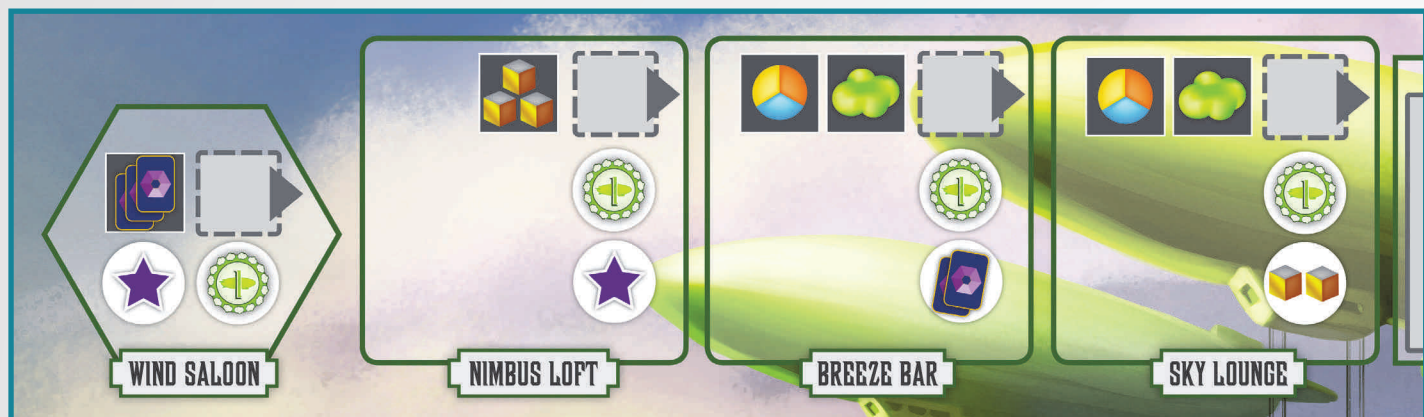


Např.: postih Lázní prchavé rozkoše znemožňuje vyhazovat vlastní dělníky hráčům, kteří na nich nemají žádný žeton autority.

Pozn.: postih několika trhů vám bere suroviny nebo zboží, když hodíte určitá čísla. Tento postih uplatněte za každého dělníka, na němž padne dané číslo (např.: 2 čtyřky znamenají ztrátu 2 surovin a/nebo zboží).

IKARUS

Kvůli svým proradným záměrům a obchodnímu smýšlení se Ikarité chovají trochu jinak než Euforané, Subtefané a Pustináři. Jejich klíčovou výhodou ve hře je obchod se surovinami a artefakty. V Ikaru není třeba nic stavět, začíná hra se třemi již postavenými a otevřenými trhy.



Větrná knajpa: zaplatte libovolné (nebo 2 stejné). Za to posuňte žeton vlivu Ikaritů o 1 pole a položte 1 žeton autority do hvězdicového území v Ikaru.

Obláčné patro: zaplatte (v libovolné kombinaci). Za to posuňte žeton vlivu Ikaritů o 1 pole a položte 1 žeton autority do hvězdicového území v Ikaru.

NĚKOLIK POZNÁMEK O REKRUTECH

Mnoho rekrutů nabízí výměnu (např. získají a za to si vezmí). Tato transakce je limitovaná – neznamená to, že je možné vyměnit libovolný počet vědomostí za libovolný počet karet.

Některé karty rekrutů vám umožňují obětovat dělníky. Použitím takové schopnosti nemůžete ztratit svého posledního dělníka. Když obětujete dělníka, položte ho vedle plánu mezi ostatní dělníky. Později jej můžete znovu získat.

Některí rekruti vyžadují porovnání vědomostí dělníka s vědomostmi jiných dělníků v určitých oblastech na plánu. Pokud má dělník mít „nejvyšší“ nebo „nejnižší“ vědomosti, musí být v takové

Bar Vánek: zaplatte 1 zboží jiné než blaženost a . Za to posuňte žeton vlivu Ikaritů o 1 pole a vezměte si .

Nebeský salonek: zaplatte 1 zboží jiné než blaženost a . Za to posuňte žeton vlivu Ikaritů o 1 pole a vezměte si (libovolnou kombinaci).

pozici jako jediný (tj. nesmí nastat remíza).

Některí rekruti mění to, jak si dobíráte karty artefaktů (např.: vezmi , odhod').

Tyto schopnosti nelze kombinovat – musíte si vybrat jednu z nich.

Některí rekruti vám dávají bonus při vyhození dělníka dělníkem. Když to nastane, nejprve proveďte vyhození (včetně všech případných výměn) a až poté dokončete akci.

Některí rekruti podmiňují schopnost tím, zda máte či nemáte . Tím není míněn 1 kus suroviny, nýbrž to znamená, pokud nemáte žádnou surovinu, uplatněte tento bonus.

Aktivace skrytých ikarských rekrutů: protože Ikarité mají stálý přísun platících zákazníků nepotřebují se „prokopat“ do jiných oblastí. Jediný způsob aktivace ikarských rekrutů je tak dosažení 8. pole na ikarské stupnici vlivu.



KARTY ETICKÝCH DILEMAT

Každý hráč má od začátku hry 1 kartu etického dilematu, kterou může využít jednou za hru, a to ve svém tahu. V tahu, kdy tak učiní, nemůže hráč umístit ani stáhnout žádného dělníka.



Před využitím etického dilematu jej otočte lícem vzhůru a odhodte buď vyobrazený artefakt, NEBO libovolné 2 jiné. Poté učiňte klíčové rozhodnutí pro hru: bojujete proti režimu, nebo dystopii podporujete?

Pokud bojujete proti režimu (levé strana karty), jsou vám odměnou 2 karty rekrutů, z nichž 1 odhodíte. Tu zbylou položte před sebe lícem dolů jako skrytého rekruta. Pokud již byli rekruti daného národa aktivováni, můžete jej ihned odhalit a aktivovat. Pokud již byla dosažena poslední úroveň na stupnici vlivu daného národa, můžete na tohoto rekruta ihned položit ★.

Pokud dystopii podporujete (pravá strana), okamžitě položte ★ na kartu etického dilematu (ne na desku).

KONEC HRY

Hra končí, když některý hráč umístí všech 10 žetonů autority (★). Tento hráč vítězí a přebírá vládu nad dystopií. Přesto je možné, aby nastala remíza, protože poslední ★ může umístit více hráčů naráz, kvůli stavbě trhu nebo dosažení konce stupnice vlivu.

Na tato místa můžete pokládat ★:

- Na dokončený trh (nejvýše 1, můžete ho sem umístit díky účasti na stavbě nebo vysláním dělníka na příslušný trh s artefakty).
- Do území (2-6 žetonů do jednoho území, dle počtu hráčů, žádné omezení počtu žetonů na hráče, pouze počtem polí).
- Na kartu rekruta (nejvýše 1 na každého rekruta, umístěte jej po dosažení konce stupnice vlivu příslušného národa).
- Na kartu etického dilematu (nejvýše 1, po splnění).

Při remíze:

1. Vítězí hráč s vyšší morálkou.
2. Vítězí hráč s nižšími vědomostmi.
3. Vítězí hráč s vyšším počtem trhů, na nichž má alespoň jeden ★.
4. Vítězí hráč s více územími, v nichž má alespoň jeden ★.
5. Vítězí hráč, který hodí méně svými aktivními dělníky. Opakujte, dokud remíza trvá.

POKROČILÉ VARIANTY

Draft rekrutů: na začátku hry, místo prostého výběru 2 rekrutů ze 4, je můžete „draftovat“. Rozdejte po 4 kartách každému hráči, z nich si ponechte jednu a zbytek předejte dál. Takto pokračujte, dokud nedojdou karty, teprve pak si vyberte 2 rekruty a zbytek odložte.

Výběr trhů: tuto variantu silně doporučujeme po několika partiích Euphorie. Na začátku hry rozdejte po 2 trzích každému hráči a zbytek odložte stranou. Každý hráč si pak vybere 1 trh, s nímž se bude hrát a položí ho lícem dolů na stůl. Zbýlý trh odstraňte ze hry. Poté, co si všichni hráči vybrali svůj trh, doplňte vybrané trhy kartami, které jste při rozdávání dali stranou tak, aby ve hře bylo celkem 6 trhů. Zamíchejte je a rozmístěte na plán.

Výběr morálky a vědomostí: počínaje nejstarším hráčem a dále ve směru hodinových ručiček položí každý hráč svůj žeton morálky nebo vědomostí na prázdné pole na příslušné stupnici, dokud nejsou umístěny všechny žetony.

POZADÍ

Svět, jak ho známe, skončil a na jeho místě se dnes tyčí Euforia. Ve víře, že nový světový řád je třeba k odvrácení další katastrofy, vztyčily euforské elity vysoké zdi kolem svého zlatého města a staví intelektuální rovnost nade vše. Pryč jsou osobní svobody, pryč je znalost toho, co bylo. Vše na čem záleží, je to, co bude.

Euforané nejsou sami. Vně města zůstali ti, kteří zakusili apokalypsu na vlastní kůži — jejich vzpomínky a jizvy to dokazují. Pustináři poslepovali společnost historiků a sedláků mezi zapomenutými skládkami minulosti.

Ale svět netvoří jen povrch země. Hluboko v podzemí leží město Subterra, obývané horníky, mechaniky a odbojáři. Díky temnotě, v níž drží své dělníky, dokázali vybudovat podzemní síť stok a trubek, páry a soukolí, skrytých chodeb a tajných schodišť.

A naopak vysoko nad povrchem se vznáší tajemní Ikarité ve svých vzducholodích, kteří lákají lidi do nebeských výšin přísliby věčné blaženosti.

Čtyři různé společnosti a každá z nich čeká, až přepíšeš historii. Co jsi ochoten obětovat, abys vybudoval lepší dystopii?

TIPY PRO UČENÍ A VYSVĚTLOVÁNÍ EUPHORIE

Pro snížení množství předaných informací v krátkém čase vysvětlujte vše na oblasti jednoho národa na herním plánu.

Téma hry: jste nízko postavený manažer v dystopii a snažte se pomocí svých dělníků převzít očiš. Dělníci jsou kostky a čísla na nich představují jejich vědomosti. Protože žijete v dystopii, chcete, aby vaši dělníci byli hloupí a šťastní.

Podmínky vítězství: umístěte všech 10 žetonů autority na plán nebo na vaše karty a zvítězíte.

Možnosti tahu: buď umístíte jednoho dělníka (dva pokud máte pár, což se počítá jako dva oddělené tahy v řadě) nebo stáhnete libovolný počet svých dělníků z plánu. Když umístíte dělníka, ihned zaplatíte náklady a obdržíte zisky.

Univerzální symbolika: náklady jsou v šedých čtvercích, zisky v bílých kruzích.

Typy akčních polí: velký box na výrobních polích (neomezené), čtverec s přerušovanou hranicí a šipkou na tunelech a trzích (vyhazovací) a čtverec s plnou hranicí na staveništích.

První kolo: v prvním tahu pošlete dělníka na výrobní pole a vezměte si příslušný zisk.

Cíl pro prvních pár kol: v prvních tazích se soustředte na svého aktivního rekru. To vám dá krátkodobý cíl než se dostanete do hry.

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ PATŘÍ NÁSLEDUJÍCÍM PLAYTESTERŮM

Adam Mitz
Katy Adams
Sean Lohmar
Greg Mennemeier
Garvan Long
Lyn Shepherd
Carlos Ramsey
Daniel & Laura Hutchins
Julia Zibbro
Joshua Taube
Brian Frahm
Nicolai & Vivi BroenThorning
Benjamin Miller
Michael & Tiffany Brown
Eric & Cathy Raymond
Marco Asteriti
Carolyn Caton
Robert Hausch
Chris & Suzanne Francart
Matt Wolfe
Justin Chiu

Alan Vangpat
Greg Hanneman
Owen Jarrett
Max Burstyn
Austin Matthews
Bob Wieman
Lois Segal
Bruce Batson
Candra Gross
Jazarai Sturdivant
Cliff Taylor
Will & Sarah Reed
Renate Cloake
Jonathan Jby
Andrew W ren
Suzanne W ren
Kariiss Jones
Elsbeth Cloake
Seth Talley
R. Mark Moore
Josh Sylve

David Walter
Diann Baecker
Charles W. Phillips
Amberlee Batchelor
Bill Serwon
Dan Midberry
Tom Knapp
Brian Gollum
Lois Lee
Erik Troby
Paul Shone
Edward Chow
Cyrus Chan
Janice Wong
Stephen Ng
Kell Brigan
Gary Weston
Chris Moore
Yubin Kim
Dan Pencoske
Marina Parra

Jan Lin
Erin Hawkins
Erin Maloney
Ben Finkel
Steve & Priscilla Espinosa
Nathanuil & Dominique DeMille
Rogue Marechal
Josh Ward
George Cummings
Evan Derrick
Brad Fuller
Crystal Dawn
Mark Gummo
Kolby & Cami Reddish
Jason Williams
Michael Damrath
Bryan Koch
Jayson Koch
Rick Schreurs
Dave Warkentin & Tracy Piché
Brandon Rahhal

Matthew Hart
Christopher Stewart
Lita Fice
Erin Harrell
Amanda & Darren Hanson Gates
Jim Hernandez
Heath Wheeler
David Ross
Kelley Ross
Tyr Rostler
Matias Korman
Megan Hart
Paul Humann
Renee Nelson
Max Lehman
Elliot Lehman
Greg Levin
Paul Rosswurm
Evan Rosswurm
Josh Comeau
Elias Gannage

Mikhail Gannage
Marco Auer
Matias Krman
Carlos Gutierrez
Eduardo Torra
Laura Loscos
Nicholas Eden
Siddhant "Sid" Mohalanosbish
Sutanto Jbi
Gita Lystia
Daniel Mulia
Jeffry Susanto
Kris Ardianto
Marisa Prue
Ricky Bayu
Kai Hong Tsoi
Christi Miller
Necia Jbb-Miller
John Fraley
Sukrit Ranjan
Mark Yun

Překlad do češtiny: Wolfsen, korektura: Ladik81 a hpy, počestění fontu: PatrikBolas

STONEMAIER
GAMES