

EUPHORIA

BUILD A BETTER DYSTOPIA

by Jamey Stegmaier & Alan Stone

vertaald door M. v/d Meer, R. de Zeeuw en J. Vegter

EEN DISTOPISCH STADSBEELD WACHT OP JOUW LEIDERSCHAP JIJ MAAKT STRATEGISCHE KEUZES OM GEBOUWEN TE BOUWEN, VERBONDEN TE SLUITEN, EN JE RIJK UIT TE BREIDEN.

2-6 SPELERS LEEFTIJD 13 & OUDER ~60 MINUTEN

DOEL VAN HET SPEL

Je was jong toen je de waarheid over de wereld ontdekte. Je had je gemeenschap altijd beschouwd als een utopia—het woord “dystopia” stond niet eens in je woordenboek. Toen je de waarheid ontdekte, had je een keus: weg lopen, of blijven om je stempel op de wereld te drukken. Je koos om te blijven.

Dat was jaren geleden. Nu vraag je je af of je de juiste keuze hebt gemaakt. Maar je bent nu te ver om achterom te kijken. Je staat op het punt om iets groots te doen, om je uit de onderdrukking van je overheersers te worstelen. Je hebt 2 werkers onder controle, en je hebt toegang tot meer. Dankzij de kracht van jouw verbond met verschillende fracties, is het je gelukt om specialisten te rekruteren om je te helpen met je meesterplan. Je staat klaar om de volgende stap te nemen.

Wat ben je nu bereid om op te offeren om de toekomst beter te maken dan het verleden?

Euphoria is een werkers-plaatsing spel waarbij dobbelstenen je werkers zijn. De ogen op elke dobbelsteen geven de kennis van die werkers weer, die je tijdens het spel gaat vergelijken met de kennis van de werkers van de andere spelers. Hoe meer je jouw werkers door de stad stuurt, en hoe meer arbeiders je toevoegd, hoe meer ze zullen ontdekken over hun verwrongen gemeenschap. Als ze teveel ontdekken, bestaat de mogelijkheid dat ze jouw in de steek laten.

Je hebt ook een aantal elite rekruten tot je beschikking: één daarvan heeft trouw aan jouw gezworen, de andere moet nog overtuigd worden. Je kan deze rekrut inspireren en gebruiken door zelf bepaalde mijlpalen in het spel te halen...of door andere spelers, zonder dat ze het weten, deze mijlpalen voor jou te laten halen.

De weg naar de overwinning is bezaaid met het zweet van je werkers, de kracht van je verbonden, en de tunnels die je graaft om andere delen van de wereld te infiltreren, maar je doel is land te veroveren door gebieden te bezetten. Dit bereik je door markten te bouwen die zware restricties van persoonlijke vrijheden opleggen aan andere spelers, waardoor het spel verandert en er nieuwe wegen naar de overwinning leiden. Je kan je ook richten op het verzamelen van artefacten uit de oude wereld, objecten van vermaak die extreem zeldzaam zijn in deze utilitaire gemeenschap. De dystopische elite begeren deze artefacten—met name matchende sets— en zijn bereid deze te ruilen voor stukken land.

Het spel eindigt wanneer een speler alle 10 zijn prestigestenen heeft geplaatst. Die speler is de winnaar.

ONDERDELEN

KAARTEN

- 48 unieke rekrut kaarten
- 36 artefact kaarten, 6 van elke soort
- 6 ethische dilemma kaarten

BORD

- 1 speelbord

DOBBELSTENEN

- 24 werkers dobbelstenen
(4 van elk in groen, blauw, rood, wit, zwart, en paars)

HOUTEN ONDERDELEN

- 6 hart-vormige moraal fiches
- 6 gezicht-vormige kennis fiches
- 27 productie fiches in 3 verschillende kleuren*
(9 van elk in goud, bruin, en grijs)
- 48 koopwaar fiches*
(12 van elk in geel, blauw, oranje, en groen)
- 4 progressie fiches(roze)
- 3 mijnwerkers (roze)

KARTONNEN ONDERDELEN

- 60 ster-vormige prestige stenen in 6 verschillende kleuren*
(10 van elk in groen, blauw, rood, wit, zwart en paars)
- 16 "niet beschikbaar" fiches
- 18 unieke markttegels
- 6 multipliers
- 8 cirkelvormige alliantiebonus fiches
- 3 onbeschikbaar actievakje fiches

SPELREGELS

* Deze hoeveelheden kunnen verschillen met het volledige Kickstarter spel

Een opmerking over het speelbord: Het speelbord is verdeeld in 4 verschillende gebieden, elk bezet door een verschillende fractie. De Euphorians zijn in de stad aan de linkerkant van het bord. Buiten de muren van de stad aan de rechterkant zijn de hutjes en boerderijen van de Wastelands. De Subterrans zijn ondergronds, en de Icarites bezitten de lucht met hun zeppelins. In het spel zijn deze gebieden van elkaar te onderscheiden door de illustraties en kleur omranding.



ICONEN & TOKENS

GRONDSTOFFEN



PRODUCTIE



ALLIANTIE PUNTEN



DIVERSEN



Opmerking: Het aantal productie, grondstoffen, arbeiders, en artefacten die elke speler heeft is publieke informatie en kan niet worden verborgen (echter de informatie op de artefactkaarten worden geheim gehouden). De kennis van de werkers is ook publieke informatie.

Rekrut Kaarten: Schud de rekrut kaarten en geef elke speler er 4. Je kiest 2 kaarten en legt de andere gedekt af. (Schud ze niet terug in de rekrut stapel). Plaats een van de kaarten open voor je als een actieve rekrut (laat gelijktijdig met de andere spelers zien) en de andere kaart gedekt als verborgen rekrut. Plaats de overgebleven stapel rekrut kaarten naast het speelbord.

Wat betekent deze beslissing? Je zult mogelijkheden tijdens het spel krijgen om je geheime rekrut te activeren, maar tot die tijd, mag je alleen gebruik maken van de speciale kracht van de actieve rekrut. Je mag ook alleen voordeel hebben van de alliantiebonus (zie het gedeelte over het alliantiespoor) die overeenkomt met de fractie van je actieve rekrut. Dus de kaart die je kiest als je actieve rekrut bij de start zal een kaart zijn die helpt in het begin van het spel.

×1
×2
×3

Multiplier: Elke speler ontvangt 1 multiplier om handelswaar en producten bij te houden als er niet genoeg fiches zijn.



Artefact kaarten: Schud de artefact kaarten en leg de stapel gedekt naast het speelbord. Indien de stapel op raakt tijdens het spel, schud dan alle afgelegde kaarten tot een nieuwe stapel.

DE OPZET

Onbeschikbaar gebied fiches: Plaats de onbeschikbaar gebied tokens op elke gebiedsster zo dat de overgebleven ruimte gelijk is aan het aantal spelers. Voor een 4-spelers spel betekent dit dat 2 tokens op elk gebied worden geplaatst.

Ethische dilemma kaarten: Schud de 6 ethische dilemma kaarten en deel er één aan elke speler. Je mag jouw kaart zien. De kaart komt gedekt (referentie kant boven) voor elke speler te liggen.

Spelers fiches: Elke speler plaatst 1 hart-vormige moraal fiche op de meest linkerkant van het moraal spoor en 1 gezicht-vormige kennis fiche op de + van het kennis spoor.

Koopwaar en producten: Plaats de verschillende koopwaar (energie, voedsel, water, en roes) naast hun bijbehorende inkomsten gebied (Generator, Boerderij, Waterbron en Wolk Mijn). plaats ook de verschillende productie fiches (goud, klei en steen) naast hun bijbehorende tunnels in Euphoria, the Wastelands, and Subterra.



Werkers dobbelstenen: Elke speler start het spel met 2 werkers dobbelstenen in de kleur van de speler. Verzamel alle overige dobbelstenen naast het speelbord en vorm een stapel te rekruteren werkers.

Exclusief Actie Vakje: Plaats 1 "niet beschikbaar" fiche aan het eind van elke tunnel.

Bouwplaats opzetten: schud de markttegels en plaats 6 daarvan gedekt op de bouwplaats op het speelbord—plaats de tegels binnen de lijnen van het vierkante frame. De Icarites (de zeppelins in de lucht) hebben vaste markten en hebben geen markttegels nodig. Leg de ander markttegels gedekt weg—Deze worden niet gebruikt tijdens dit spel.

Voortgang fiches en Mijnwerkers: Plaats de voortgang fiches op elke van de "Start" plaatsen aan de linker kant van het alliantiespoor in de hoek rechts onder van het speelbord, en plaats 1 mijnwerker op elke van de "Start" plaatsen aan het begin van de drie tunnels.

Prestigestenen: Elke speler plaats de 10 ster-vormige prestigestenen in de kleur van de speler naast zijn eigen referentie kaart.

Begin van het spel: elke speler rolt zijn 2 werkers dobbelstenen om de startspeler te bepalen. (hoogste aantal ogen wint; bij gelijk spel begint de oudste speler). De start positie betekent erg weinig in Euphoria. Hou de dobbelstenen zoals ze geworpen zijn—De getallen vertegenwoordigen de start kennis van je werkers.

SPEL OVERZICHT







Je beurt bestaat uit precies een van de volgende acties (#1 of #2, niet beide, je mag ook niet passen).*


1 Plaats een beschikbare werker op het speelbord: Je mag precies één beschikbare werker op het speelbord plaatsen (het plaatsen van een werker wordt in het volgende gedeelte uitgelegd). Een beschikbare werker is een werker onder jouw controle die momenteel niet op het speelbord staat. Als je een werker plaatst, krijg je meteen de voordelen van die actie.

Uitzondering: Wanneer je beschikbare werkers hebt met dezelfde hoeveelheid kennis (een paar, drie van dezelfde, of vier van dezelfde) aan het begin van je beurt, mag je al deze werkers in dezelfde beurt plaatsen. Als je dit doet dan krijg je meerdere acties in dezelfde beurt, opeenvolgend. Dus indien een werker beschikbaar komt midden in je beurt (door het rekruten van een nieuwe werker, vrijkomen van je eigen werker of het bouwen van een nieuwe markt), kan die werker niet gebruikt worden tot aan jouw volgende beurt.

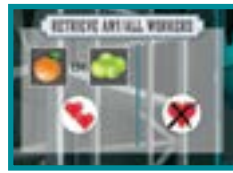
* Je mag je beurt ook gebruiken om je etische dilemma kaart te onthullen. Dit mag een keer per spel (zie pagina 11 voor details.)

2 Terug halen van een/meerdere werkers: Inplaats van een werker te plaatsen, mag je je beurt gebruiken om een willekeurig aantal werkers terug te halen van het speelbord. Betaal de kosten voor het terug halen, gebaseerd op je keuze op de terughaal kaart gelokaliseerd in de linker onderhoek van het speelbord en rol meteen alle terug gehaalde werkers op het zelfde moment.

Krijg 2 moraal: Betaal  of  om alle of een willekeurig aantal werkers terug te halen en krijg  . De kosten veranderen niet aan de hand van de hoeveelheid werkers—als je 1 arbeider terug haalt, kost het . Als je 4 werkers terug haalt, kost het nog steeds  voor allemaal.

Verlies 1 moraal: Betaal niks. Haal je werkers gratis terug en verlies .

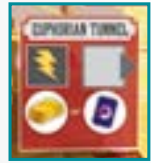
Opmerking: De kosten voor het terughalen staan in de grijze vierkanten, terwijl de aanwinsten in de witte cirkels staan. De vierkanten en cirkels worden over het gehele speelbord gebruikt om kosten en aanwinsten aan te geven.





WERKER PLAATSEN

Hoewel er veel verschillende locaties op het speelbord zijn, zijn er maar drie verschillende types actie vakjes. Je kan ze snel identificeren als de licht grijze vierkanten/rechthoeken met de ronde hoeken:

Tijdelijke actievak: Dit is een licht grijs vierkant met een onderbroken lijn en een pijl aan de rechterkant. Je mag een werker plaatsen op dit vak ook als er al een andere werker staat. Als je je werker op een bezette tijdelijke actievak zet, dan **duw** je de andere werker terug naar zijn eigenaar zonder kosten (je mag zo je eigen werker terug duwen).

 Aan sommige van deze actievakjes zitten kosten verbonden—de prijs staat altijd direct links naast het actievakje, in een grijs vierkant, en de voordelen staan onder het actievakje in een witte cirkel. Indien je werker van het speelbord wordt geduwd, rol je deze en voeg deze toe aan je beschikbare werkers (ga na of je hierdoor je kennis limiet overschrijdt—zie pag. 5). Je werker blijft op het actievakje totdat deze is terug geduwd of je hem zelf terug haalt.

Een onderdeel van de tijdelijke actievakjes zijn **exclusieve actie vakjes**—Deze zijn gelokaliseerd aan het einde van elke tunnel en zijn niet beschikbaar totdat de tunnel compleet is. (pag. 8).

Voorbeeld: Op dit tijdelijke actievak: de kosten van het gebruik is . Je krijgt  of trekt een  voor het plaatsen van een arbeider hier.

Meerder-gebruik velden: Dit is vertegenwoordigd met een licht grijs rechthoek. Elk aantal werkers kan geplaatst worden op de meerder-gebruik actie velden.

(Zie volledige beschrijving van hoe een grondstof gebied zoals de Aquifer te gebruiken op pag. 6.)



Voorbeeld

Uniek gebruik actievakje: Dit is een licht grijs vierkant met een dikke grijze rand, heeft geen pijl, maar wel een product betaling binnenin. Voordat je jouw werker hier mag plaatsen moet je de kosten hiervan betalen. Je kan niet weg geduwd worden uit een eenmalig gebruik ruimte.

(Zie volledige beschrijving van hoe een bouwplaats te gebruiken op pag. 8.)



Voorbeeld

BEURT ROTATIE

Wanneer je jouw beurt beëindigd is de speler links van je aan de buurt en zo met de klok mee rond de tafel. speel volgorde verandert tijdens het spel niet. Na een paar rondes is het niet meer belangrijk wie de originele start speler was. Het spel zal steeds veranderen wanneer spelers werkers plaatsen, verwijderen en soms meerdere werkers

MORAAL- & KENNIS SPOOR

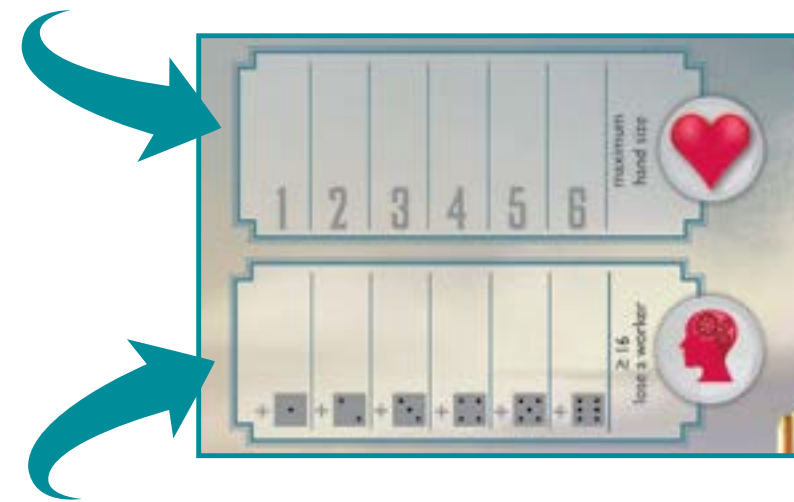
MORAALSPOOR

Het moraal van je werkers wordt bijgehouden op het moraal spoor in de linker bovenhoek van het speelbord. Je moraal heeft invloed op de hoeveelheid (artifact) kaarten die je in je hand mag hebben. Als je moraal krijgt, mag je meer kaarten in je hand hebben. Wanneer je moraal verliest mag je minder kaarten in je hand hebben. Dus als je een artifact kaart pakt waardoor je

teveel kaarten in je hand hebt of je door een verandering op het moraal spoor teveel kaarten hebt, moet je een kaart naar keuze afleggen (eerst pakken, dan afleggen).

Opmerking: Als je helemaal aan de rechterkant van het moraal spoor staat, mag je nog steeds werkers plaatsen op actie ruimtes die normaal

gesproken je moraal zouden verhogen. hetzelfde geldt voor helemaal aan de linker kant wanneer je een werker terughaal. Je kan dus gratis een werker verwijderen als je 1 moraal hebt. Echter, als een rekrutkaart je de keus geeft om moraal te verliezen om een voordeel te verkrijgen, moet je wel voldoende moraal hebben voor de ruil.



KENNISSPOOR

De kennis van je werkers wordt bijgehouden in de linker bovenhoek van het speelbord. Kennis laat zien hoeveel jouw werkers weten van hun wereld. Indien hun gezamenlijke kennis te hoog wordt zullen ze weg rennen van de dystopia.

Wanneer je een werkers krijgt van het speelbord, rol je ze direct om hun gezamenlijke kennis vast te stellen. Als de som van de kennis van al je beschikbare werkers (dus niet alleen degene die je net gerold hebt) samen met jouw actuele kennis niveau groter of gelijk aan 16 is, verlies je direct de beschikbare werker met de hoogste kennis (als dit er meer

zijn, dan verlies je er maar 1). Verplaats die werker naar de stapel met de ongebruikte werkers. Je kan op deze manier max. 1 arbeider per beurt verliezen.

Opmerking 1: alleen **beschikbare werkers** tellen mee voor je totale kennis. Werkers die je al op het bord geplaatst hebt tellen niet mee. Je kijkt alleen naar je gezamenlijke kennis indien je op zijn minst 1 werker moet rollen.

Opmerking 2: Als je helemaal rechts staat op het kennis spoor, mag je nog steeds werkers plaatsen op actievakken die normaal gesproken je kennis zouden vergroten. Hetzelfde geldt indien je helemaal links op het spoor staat. Echter, als een rekrut kaart je de keus geeft om kennis te krijgen

in ruil voor een voordeel, moet je kennis laag genoeg zijn voor de ruil.

Voorbeeld: Je hebt 3 werkers 1 daarvan is een beschikbare werker naast het bord met een kennis van 5, de andere 2 staan op het speelbord. Je beslist om je beurt te gebruiken om alle dobbelstenen terug te krijgen en rolt ze. Met de één rol je 3 kennis en met de andere 5 kennis. Je telt de kennis van de 3 werkers bij elkaar op om hun gezamenlijke kennis vast te stellen, dit is 13. Maar je moet je actuele kennis niveau ook mee rekenen. Op het moment sta je op  dus je totale kennis is 16. Je arbeiders realiseren zich dat ze in een dystopia leven, en je moet 1 van de 5-kennis arbeiders verwijderen.

LOKATIES

Er zijn verschillende lokaties waar je je werkers kunt plaatsen. Dit is een overzicht van de mogelijkheden.



WERKERS ACTIVATIE TANK

Je start het spel met 2 werkers, en tijdens het spel mag je dit uitbreiden naar een totaal van 4 werkers. Je kan een werker krijgen door een werker op één sectie van de werkers Activatietank te plaatsen. De 2 opties zijn als volgt:

Betaal 3 energie: Krijg 1 werker en verlies 2 levens door de shock die de werker krijgt wanneer hij geactiveerd wordt.

Betaal 3 water: Krijg 1 werker en krijg 2 levens dankzij de verfrissende douche die werker krijgt wanneer hij geactiveerd wordt.

Nadat je de prijs betaald hebt en je het moraal- of kennisspoor hebt aangepast, rol je direct de nieuwe werker en plaatst deze bij jouw werkersvoorraad.

Opmerking: Je mag een werker plaatsen op de Werkers Activatietank om zo je moraal te verhogen of je kennis te verlagen ook al zit je al aan je max. van 4 werkers.



GRONDSTOF GEBIED

Op grondstof gebieden verzamel je (Energie), (Water), (Voedsel), en (Roes). Elk grondstof gebied heeft dezelfde verhoudingen. Het aantal grondstoffen dat je verzamelt wanneer je een werker plaatst op één van deze gebieden wordt bepaald door de totale kennis van de werkers van alle spelers op dat gebied, nadat je jouw werker geplaatst hebt. Zoals bij elke keer wanneer je een werker plaatst in het spel, kan je de bijbehorende actie alleen uitvoeren wanneer je de werker plaatst. (niet tijdens latere beurten als je werker blijft staan).

Totale kennis tussen 1 en 4: Krijg 1 grondstof zet het alliantiespoor 1 vakje vooruit.

Totale kennis tussen 5 en 8: Je krijgt 1 grondstof en verliest 1 levens.

Totale kennis 9 of meer: Je krijgt 2 grondstoffen en 1 levens.

Opmerking 1: Het aantal grondstoffen en producten zijn niet gelimiteerd aan het aantal stenen in het spel. Gebruik de kartonnen multipliers als de stenen op zijn.

Opmerking 2: Je mag een werker op een grondstof gebied plaatsen als de totale kennis 9+ is, om de 2 handelswaar en 1 levens te krijgen ook als je op de +1 op het kennisspoor staat. Hetzelfde geldt voor als je op de +2 op het kennisspoor staat, je nog steeds een werker kunt plaatsen als de totale kennis tussen de 5 en 8 is.

Opmerking 3: Alliantiepunten krijgen als de kennis tussen de 1 en 4 is, is verplicht. Er kunnen situaties zijn dat je geen alliantiepunten zou willen ontvangen, omdat je een andere speler helpt, maar je hebt dan geen keuze.

Je mag ruilen met andere spelers tijdens je beurt (ruilen is gelimiteerd tot producten, grondstoffen en artifact kaarten).

Voorbeeld: Er staat één arbeider op de Generator met kennis van 4. Jij plaatst hier een arbeider met kennis van 2, wat het totaal op kennis van 6 brengt. Dus zoals afgebeeld krijg je 1 energie en verlies je 1 levens op het kennisspoor. Als de volgende speler een arbeider plaatst met kennis van 5, wat het totaal op 11 brengt, krijgt hij 2 energie en krijgt 1 levens op het kennisspoor.

ALLIANTIESPOOR

Op het alliantiespoor kunnen geen werkers geplaatst worden. Het wordt wel gebruikt om de sterkte van de verschillende facties aan te geven. Wanneer een speler een alliantiepunt krijgt, zet hij het fiche een niveau hoger op de corresponderende rij van het alliantiespoor. Enkel spelers met actieve rekruten van die alliantie krijgen de bonussen voor die alliantie.



Niveau 1: Zodra dit niveau bereikt is, krijg je een extra grondstof wanneer je het bijbehorende grondstof gebied bezoekt. Het kan gebeuren dat je een werker plaats op een grondstof gebied waarbij je 1 grondstof en 1 alliantiepunt ontvangt, en dat dit alliantiepunt je vooruit zet op het alliantiespoor zodat de +1 grondstofbonus actief wordt. Die bonus krijg je echter pas de volgende keer dat je een werker op dat grondstof gebied plaatst. Om je te helpen herinneren vanaf nu de bonus te pakken, leg je het alliantiebonusfiche op het bijbehorende grondstof gebied op het speelbord.

Niveau 2: Wanneer je een werker normaal

op een tunnel plaatst, krijg je 1 of 2. Zodra het tweede niveau bereikt is, krijg je 1 en 2. De Icarites hebben geen tunnel, hun bonus is dat je een 2 pakt nadat je een 1 plaatst in Icarite territorium. Gebruik alliantiebonusfiches om deze bonus niet te vergeten.

Niveau 3: Zodra een alliantie op het derde niveau komt, moeten de spelers die een geheime rekrut van deze alliantie hebben, deze onthullen en hebben ze toegang tot de eigenschappen van de rekrut. Ook heb je van nu af aan toegang tot alle bonussen van die alliantie op het alliantiespoor. Als je rekruten beide uit dezelfde alliantie komen, krijg je niet dubbel zoveel bonussen van

het alliantiespoor. (niveaus 2-7).

Niveau 4: Zodra een alliantie het laatste niveau bereikt, plaats elke speler 1 prestigesteen op elke actieve rekrut die ze van die alliantie hebben. Spelers mogen arbeiders blijven plaatsen op ruimtes die allianties doen stijgen, maar de alliantiefiches gaan nooit voorbij dit vierde niveau.

Opmerking: Alliantiespoorbonussen worden bij elkaar opgeteld—ook wanneer het fiche verder verplaatst wordt blijven de eerdere bonussen actief.

ALLIANTIE	NIVEAU 1 BONUS (level 2 en verder)	NIVEAU 2 BONUS (level 5 en verder)	NIVEAU 3 BONUS (level 8 en verder)	NIVEAU 4 BONUS (level 11)
Euphorian	Wanneer je een werker op de Generator plaatst ontvang je 1 extra energie.	Wanneer je een werker op de Euphorian Tunnel plaatst ontvang je 1 of 2 (niet "of").	Activeer alle geheime Euphorian rekruten.	Plaats 1 op al je actieve Euphorian rekruten.
Subterran	Wanneer je een werker op de Aquifer plaatst ontvang je 1 extra water.	Wanneer je een werker op de Subterran Tunnel plaatst ontvang je 1 of 2 (niet "of").	Activeer alle geheime Subterran rekruten.	Plaats 1 op al je actieve Subterran rekruten.
Wastelander	Wanneer je een werker op de Boerderij plaatst ontvang je 1 extra voedsel.	Wanneer je een werker op de Wastelander Tunnel, plaatst ontvang je 1 of 2 (niet "of").	Activeer alle geheime Wastelander rekruten.	Plaats 1 op al je actieve Wastelander rekruten.
Icarite	Wanneer je een werker op de RoesMijn plaatst ontvang je 1 extra roes.	Wanneer je een 1 plaatst in Icarite Territory, trek 2.	Activeer alle geheime Icarite rekruten.	Plaats 1 op al je actieve Icarite rekruten.

TUNNELS

Alle verschillende fracties (met uitzondering van de Icarites) proberen een tunnel naar de andere gebieden te graven om zo toegang te krijgen tot de grondstoffen van de vijand. Onderweg verzamelen ze grondstoffen en graven ze artefacten op. Als ze hun bestemming bereiken en de tunnel afbouwen, krijgen spelers met rekruten van die fractie speciale toegang tot de grondstoffen van



Notitie: Je hoeft niet bij te dragen aan een tunnel om een geheime rekrute te onthullen. Als je een verborgen Wastelander rekrute hebt en andere spelers graven in de Wastelander Tunnel, kan je ze laten graven en profiteren van de voordelen wanneer het juiste niveau bereikt is.

hun vijanden.

Tunnel Actie: Plaats een werker op het tijdelijke actievak en betaal de kosten die links van het actievak staan. Krijg of neem een zoals aangegeven onder het actievak. Om aan te geven verder in de tunnel hebt gegraven, zet je de mijnwerker een vakje vooruit op het spoor.

Geheime rekruten onthullen: Zodra de mijnwerker op het 6de vakje van de tunnel komt, onthullen alle spelers de geheime rekruten die corresponderen met de fractie van deze tunnel, ongeacht welke speler de mijnwerker verplaatste. De spelers beschikken vanaf nu voor de rest van het spel over de bonussen van deze nieuwe rekruten.

Een Tunnel afbouwen: Zodra de mijnwerker het einde van de tunnel bereikt (het 9de level), wordt een nieuw exclusief actievakje beschikbaar. Verwijder het "niet beschikbaar" fiche. Van nu af aan, mogen spelers met een actieve rekrute van de bijbehorende fractie een werker plaatsen op dit exclusief actievakje. Dit vakje telt niet als onderdeel van de tunnel.

Opmerking: Wegens de overvloed aan productiemiddelen en artefacten onder de grond, mag je het tunnel actie gebied blijven gebruiken, ook al is de tunnel volledig afgebouwd.

BOUWPLAATSEN

Om bij te dragen aan het bouwen van een markt, plaats je een werker op een onbezette uniek gebruik actievakje links van de gedekte marktkaart en betaal je de grondstoffen die in het midden van het vakje afgebeeld staan. Om een markt te bouwen, moeten een aantal vakjes links van de bouwplaats tegelijk bezet zijn door werkers. Afhankelijk van het aantal spelers :

2 – 3 spelers	2 gebieden
4 spelers	3 gebieden
5 – 6 spelers	alle 4 gebieden

Opmerking: Als een speler een of meerdere werkers verwijderd van een bouwplaats voordat deze afgebouwd is, moet een andere werker deze vervangen en de kosten van het plaatsen opnieuw betalen.

Voltooien: Wanneer het juiste aantal actievakjes naast de markt bezet zijn, is een markt gebouwd. Draai de markttegelt om en schuif deze naar links zodat het tijdelijke actievakje zichtbaar wordt. Door de tegelt te verschuiven, worden de werkers van de actievakjes geduwd en gaan ze terug naar de werkersvoorraad van hun eigenaars, die er direct mee moeten rollen.

Elke speler die met minstens 1 werker heeft bijgedragen aan de bouw van de markt, plaatst precies 1 prestigesteen op de markt (ongeacht de hoeveel werkers van de speler geholpen hebben). Plaats de stenen op de afbeelding. Alle spelers die geen steen op de gebouwde markt hebben krijgen de boete die aangegeven staat op de marktplaats.



ARTEFACT MARKTEN

In tegenstelling tot de andere markten, zijn artefact markten al gebouwd aan het begin van het spel. Deze hebben een 6-hoekige vorm gelijk aan de achterkant van elke artefact kaart. Elke van deze markt vereist dat je 3 artefact kaarten betaald (aflegt). De alliantie die geassocieerd wordt met de artefact markt gaat 1 vakje vooruit, en jij plaats 1 van je prestigestenen () op 1 van de volgende plaatsen:

1. Het bij behorende ster-vormige gebied (net zoals wanneer je een gebouwde markt bezoeken).
2. Een bij behorend gebouwde markt waar nog niet een prestigesteen van jouw ligt. Als je hiervoor kiest, is het alsof je geholpen hebt deze markt te bouwen, en geldt de boete niet langer voor jouw.

Bonus: In plaats van willekeurig te betalen, mag je 2 indentieke (bijv. 2 boeken) betalen op de artefact markt.

Bijvoorbeeld, de Free Press of Harsh Reality (rechts) vereist dat je willekeurige betaald. Hiervoor, mag je plaatsen op een beschikbaar vakje op het Subterranean Territory (of een gebouwde markt in dat gebied waar je nog geen prestigesteen op hebt liggen), en gaat de Subterranean fractie 1 vakje vooruit op het alliantiespoor.

Opmerking 1: Op sommige markttegelt moet je een artefact betalen als deel van de kosten. Deze markten worden echter niet als artefact markten beschouwd.

Opmerking 2: Je mag werkers blijven plaatsen op artefact markten, om zo vooruit te gaan op het alliantiespoor, ook al is er geen plaats meer voor nieuwe prestigestenen.



MARKTEN

Wanneer een markt gebouwd is, kan je verschillende goederen ruilen voor grondgebied in het bezit die fractie. Elke speler kan een markt bezoeken, niet alleen diegene die deze gebouwd hebben.

Markten bezoeken: Om een markt te bezoeken, plaats je je werker op het tijdelijk-gebruik actievakje rechts bovenin de markt en betaal je de kosten die op de markttegelt staan. Dus voor de Spa of Fleeting Pleasure, is de prijs om de markt te bezoeken en . Hierna plaats je op een leeg vakje op het ster-vormige terreterium in dat deel van het bord en zorg je dat de bij behorende fractie vooruit gaat op het alliantiespoor (in dit geval, in Subterra).

Als je dus een gebouw bezoekt in Subterra, heb je enkel toegang tot het stervormig grondgebied van Subterra. Indien er geen lege plaatsen meer zijn in dat grondgebied mogen hier geen meer geplaatst worden, maar kan je nog steeds werkers plaatsen op de markt en de kosten betalen om vooruit te gaan op het alliantiespoor.



Personlijke vrijheid: Elke speler die geen op een gebouwde markt heeft krijgt de boete zoals aangegeven op de markttegelt.

Bijvoorbeeld: De boete voor de Spa of Fleeting Pleasure is dat alle spelers die geen prestigesteen op de spa hebben niet meer hun eigen werkers mogen terug halen.



ICARUS

Door hun verraderlijke natuur en handelsmentaliteit, gedragen de Icarites zich net iets anders dan de Euphorians, Subterrans, en Wastelanders. Hun belangrijkste manier om vooruit te komen in het spel is door het handelen in grondstoffen en artefacten. Bouwen is niet nodig in Icarus— ze beginnen het spel met drie gebouwde markten die open zijn voor zaken.



Wind Saloon: Betaal willekeurig (of 2 dezelfde artefact kaarten) om de Icarite alliantie 1 vakje vooruit te plaatsen en van je prestigestenen op het stervormig territorium in Icarus te plaatsen.

Nimbus Loft: Betaal (elke combinatie) om de Icarite alliantie 1 level vooruit te plaatsen en 1 van je prestigestenen op het stervormig territorium in Icarus te plaatsen.

Breeze Bar: Betaal 1 goed dat geen roes is en om de Icarite alliantie 1 vakje vooruit te plaatsen en trek.

Sky Lounge: Betaal 1 goed dat geen roes is en om de Icarite alliantie 1 vakje vooruit te plaatsen en ontvang (elke combinatie).

Verborgen Icarite Rekruten activeren: Omdat de Icarites een vaste stroom van betalende klanten hebben, zien ze geen reden om naar andere gebieden te graven. Daarom is er maar één manier om geheime Icarite rekruten te activeren: bereik het 8ste vakje op het Icarite alliantiespoor.

ENKELE OPMERKINGEN OVER REKRUTEN

Veel rekruten geven je de mogelijkheid om te ruilen (bijv. krijg om een te trekken). Dit is een gelimiteerde transactie—het betekent niet dat je veelvoud aan kennis mag inruilen voor meer dan een kaart.

Sommige rekrutkaarten staan toe om werkers op te offeren. Je mag deze eigenschap niet gebruiken als je daarmee je laatste werker opoffert. Indien je een werker opoffert, dan plaats je deze in de voorraad naast het bord. Je kan deze dus later weer toevoegen.

Sommige rekruten vragen je om de kennis van een werker te vergelijken met de kennis van andere werkers in een bepaald gebied van het speelbord. Indien de werker de "hoogste" of "laagste" kennis moet hebben, moet het ook de enige zijn die die waarde heeft (geldt dus niet bij gelijkstand voor hoogste/laagste positie).

Sommige rekruten veranderen de manier dat je artefact kaarten pakt (bijv, pak , leg af). Je mag deze type rekruten of vaardigheden niet combineren —je moet er 1 kiezen.

Sommige rekruten geven je een bonus wanneer je een werker gebruikt om een andere werker te verwijderen. Wanneer dat gebeurt, dan moet je het verwijderen (en elke uitwisseling hieraan gerelateerd), al eerste laten plaatsvinden, voordat alle andere acties gebeuren.



ETHISCHE DILEMMAKAARTEN

Elke speler begint het spel met 1 etische dilemmapkaart. Je mag eenmaal tijdens het spel dit dilemma tijdens je beurt spelen. Je mag geen werkers plaatsen of terugnemen tijdens dezelfde beurt als je je etische dilemma kaart speelt.



Om een etisch dilemma te beslissen, draai je deze kaart om en leg je of de (exacte) afgebeelde artefactkaart af OF 2 willekeurige artefactkaarten af. Dan maak je een spelbepalende keuze: bevecht je de gevestigde orde of draag je bij aan de dystopia?

Indien je de gevestigde orde bevecht (de linker kant van de kaart), is je beloning dat je 2 rekrut kaarten mag trekken en hiervan 1 moet afleggen. Plaats de geselecteerde kaart met afbeelding naar beneden voor je als een geheime rekrut. Indien rekruten van deze fractie al geactiveerd zijn, mag de je nieuwe rekrut meteen bekend maken en activeren. Als het laatste niveau van het alliantiespoor van deze rekrut al bereikt is, plaats je direct een op die rekrut.

Indien je bijdraagt aan de dystopia (rechter kant), plaats je direct een op de etische dilemmapkaart (niet op het speelbord).

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer een speler al zijn 10 prestigestenen (★) heeft geplaatst. Deze speler is de winnaar, en verwerft controle over de dystopia. echter gelijkspel is mogelijk in Euphoria, aangezien meerdere spelers hun laatste ★ gelijktijdig kunnen plaatsen tijdens het bouwen van een markt of bij het bereiken van het einde van het alliantiespoor. De volgende regels worden, in volgorde, toegepast bij een gelijkspel totdat er een winnaar is:

1. Hoogste moraal wint.
2. Laagste kennis wint.
3. Meeste markten met jouw prestige stenen.
4. Meeste territoria met tenminste 1 prestigesteen
5. Een dobbelsteenrol van alle werkers, waarbij de kennis van de speler op het kennisspoor wordt bijgeteld. Het laagste totaal wint (rol tot er een winnaar is)

GEVORDERDE VARIATIES

Rekrutendraft: Aan het begin van elk spel, draft je rekruten in plaats van er 4 te nemen en 2 te houden.

Deel vier kaarten aan elke speler. Elke speler houdt er 1 en geeft de rest door naar links. De volgende speler kiest een kaart uit deze 3 en geeft de volgende 2 door enzoverder, tot er geen kaarten meer zijn om door te geven. Kies dan 2 van de kaarten die je vast hebt en leg de rest af.

Marktdraft: Deze variant is pas aan te raden nadat je Euphoria een aantal keer gespeeld hebt. Deel aan het begin van het spel 2 markten aan elke speler en leg de rest weg. Elke speler kiest 1 markt om in het spel te gaan gebruiken en plaatst deze gedekt op tafel. Verwijder de andere markten uit het spel. Wanneer alle spelers hun keuze hebben gemaakt, voeg je zo nodig extra markten toe, uit de stapel die opzij is gelegd, zodat je in totaal 6 markten in het spel hebt. Schud deze en plaats ze gedekt op het speelbord.

Moraal- en Kennisdraft: Startend bij de oudste speler en dan met de klok mee, plaatst elke speler zijn moraal- of kennisfiche op een onbezet vakje van het coronsonderende spoor totdat alle fiches geplaatst zijn.

ACHTERGRONDVERHAAL

De wereld die we kennen, bestaat niet meer en in de plaats ervan is de stad Euphoria verrezen. Omdat ze geloven in de noodzaak van een nieuwe wereldorde om een nieuwe apocalyps te voorkomen, heeft de Euphorische elite hoge muren rond hun gouden stad gebouwd en promoten ze intellectuele gelijkheid boven alles. Gedaan met persoonlijke vrijheid, weg met de kennis uit het verleden. Enkel de toekomst is van belang. De Euphorians zijn niet alleen. Buiten de stad leven zij die de apocalyps vanop de eerste rij meemaakten: zij hebben er littekens en herinneringen aan overgehouden. Deze Wastelanders hebben een maatschappij van geschiedkundigen en boeren bijeen geschraapt tussen de vergeten afvalbergen van het verleden. Er is meer in de wereld dan

enkel het aardoppervlak. Diep onder de grond, ligt de verborgen stad Subterra, bewoond door mijnwerkers, ambachtlui en revolutionairen. Door hun werkers in het donker te houden, hebben ze een netwerk van buizen en riolen, van stoom en raderwerk, van verborgen gangen en geheime trappen bijeen gebouwd.

Hoog boven de wereld, zweven de mysterieuze Icarites in hun zeppelins, vanwaar ze de burgers naar de wolken in lokken met de belofte van een eeuwige roes.

Vier verschillende samenlevingen, die allemaal verwachten dat je de geschiedenis herschrijft. Wat wil je opofferen om een betere dystopie te bouwen?

SPECIALE DANK AAN DE VOLGENDE PLAYTESTERS

Adam Mitz	Bob Wieman	Paul Shone	Michael Damrath	Elias Gannage
Katy Adams	Lois Segal	Edward Chow	Bryan Koch	Mikhail Gannage
Sean Lohmar	Bruce Batson	Cyrus Chan	Jaysan Koch	Marco Auer
Greg Mennemeier	Candra Gross	Janice Wong	Rick Schreurs	Matias Krman
Garvan Long	Jazarai Sturdivant	Stephen Ng	Dave Warkentin & Tracy Piché	Carlos Gutierrez
Lyn Shepherd	Cliff Taylor	Kell Brigant	Brandon Rahhal	Eduardo Torra
Carlos Ramsey	Will & Sarah Reed	Gary Weston	Matthew Hart	Laura Loscos
Daniel & Laura Hutchins	Renate Cloake	Chris Moore	Christopher Stewart	Nicholas Eden
Julia Ziobro	Jonathon Joy	Yubin Kim	Lita Fice	Siddhant "Sid" Mohalanosbish
Joshua Taube	Andrew Wren	Dan Pencoske	Erin Harrell	Sutanto Joji
Brian Frahm	Suzanne Wren	Marina Parra	Amanda & Darren Hanson Gates	Gita Lystia
Nicolai & Vivi Broen Thorning	Kariss Jones	Ian Lin	Jim Hernandez	Daniel Mulia
Benjamin Miller	Elspeth Cloake	Erin Hawkins	Heath Wheeler	Jeffrey Susanto
Michael & Tiffany Brown	Seth Talley	Erin Maloney	David Ross	Kris Ardianto
Eric & Cathy Raymond	R. Mark Moore	Ben Finkel	Kelley Ross	Marisa Prue
Marco Asteriti	Josh Sylve	Steve & Priscilla Espinosa	Tyr Rostler	Ricky Bayu
Carolyn Caton	David Walter	Nathanuil & Dominique DeMille	Matias Korman	Kai Hong Tsoi
Robert Hausch	Diann Baecker	Rogue Marechal	Megan Hart	Christi Miller
Chris & Suzanne Francart	Charles W. Phillips	Josh Ward	Paul Humann	Necia Job-Miller
Matt Wolfe	Amberlee Batchelor	George Cummings	Renee Nelson	John Fraley
Justin Chiu	Bill Serwon	Evan Derrick	Max Lehman	Sukrit Ranjan
Alan Vangpat	Dan Midberry	Brad Fuller	Elliot Lehman	Mark Yun
Greg Hanneman	Tom Knapp	Crystal Dawn	Greg Levin	
Owen Jarrett	Brian Gollum	Mark Gummo	Paul Rosswurm	
Max Burstyn	Lois Lee	Kolby & Cami Reddish	Evan Rosswurm	
Austin Matthews	Erik Troby	Jason Williams	Josh Comeau	



STONEMAIER
GAMES