

EUPHORIA

BUILD A BETTER DYSTOPIA

by Jamey Stegmaier & Alan Stone
Übersetzung: Uwe Elsholz

EINE DYSTOPISCHE STADT ERWARTET EURE HERRSCHAFT. GEFORDERT SIND STRATEGISCHE ENTSCHEIDUNGEN BEIM BAUEN VON GEBÄUDEN, STÄRKEN DER LOYALITÄT UND ERWEITERUNG DES EINFLUSSGEBIETES.

2-6 SPIELER - ALTER AB 13 ~60 MINUTEN

Du warst jung, als Du die Wahrheit über die Welt entdeckt hast. Du hast immer angenommen die Gesellschaft sei ein Utopia - das Wort "Dystopia" war nicht mal in Deinem Vokabular. Oder Deinem Wörterbuch. Als Du die Wahrheit erfuhrst, hattest Du die Wahl: Weglaufen oder Bleiben und Deine Spuren in dieser Welt hinterlassen.

Du wähltest: Bleiben.

Das ist Jahre her. Nun fragst Du Dich, ob das die richtige Wahl war. Aber Du bist zu weit gekommen, um zurück zu schauen. Du bist auf der Schwelle etwas Großes zu tun, den Unterdrückten die Kontrolle abzurufen. Du hast Arbeiter angeheuert und Du hast Zugriff auf weitere. Dank der Stärke Deiner Loyalität gegenüber verschiedenen Fraktionen hast Du Experten angeheuert, die Dir bei Deinem Masterplan helfen. Du bist sicher genug den nächsten Schritt zu wagen..

Was bist Du bereit im Jetzt aufzugeben, um die Zukunft besser als die Vergangenheit zu machen?

ZIEL DES SPIELS

Euphoria ist ein Workerplacement-Spiel, in dem Würfel die Arbeiter darstellen. Die Zahl jedes Würfel repräsentiert das Wissen dieses Arbeiters, welches während des Spiels mit dem Wissen der Arbeiter der Mitspieler verglichen wird. Je mehr Arbeiter in die Stadt geschickt werden und je mehr Arbeiter man einsetzt, je mehr werden diese über ihre gespaltene Gesellschaft erfahren. Wenn sie zu viel lernen, werden sie desertieren und Eure Sache verraten.

Außerdem stehen einige Experten zur Verfügung: Einer, der Loyalität gezeigt hat und Einer den es noch zu überzeugen gilt. Man kann diesen Experten inspirieren und benutzen, in dem man verschiedene Meilensteine während des Spiels erreicht ... oder in dem man die anderen Spieler diese Ziele unabsichtlich erreichen lässt.

Der Weg zum Sieg ist gepflastert mit dem Schweiß Eurer Arbeiter, der Stärke der Loyalität und den Tunneln, die gegraben werden, um andere Gebiete der Welt zu infiltrieren, aber das Ziel ist Landkontrolle in Form von Mehrheiten. Dies wird durch das Errichten von Märkten erreicht, welche harte Einschränkungen für die persönliche Freiheit der anderen Spieler bedeuten und das Verhalten des Spiels verändern, in dem sie neue Wege zum Sieg eröffnen. Ebenso das Sammeln von Artefakten aus der alten Welt, Objekte der Muße, welche extrem selten sind in dieser nutzungsorientierten Gesellschaft. Die dystopische Elite begehrt diese Artefakte - besonders gleiche Paare - und ist bereit diese gegen Landgebiete zu tauschen.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle 10 Einflussmarker platziert hat. Dieser Spieler ist der Gewinner.

KOMPONENTEN

KARTEN

- 48 unterschiedliche Experten-Karten
- 36 Artefakt-Karten, 6 jeder Sorte
- 6 Dilemma/Referenzkarten

BOARDS

- 1 Spielbrett

WUERFEL

- 24 Arbeiterwürfel
(4 in grün, blau, rot, weiss, schwarz und lila)

SPIELMATERIAL

- 6 herzförmige Moral-Marker
- 6 kopfförmige Wissens-Marker
- 27 Ressourcen-Marker in 3 verschiedenen Farben* (9 in gold, braun und grau)
- 48 Rohstoff-Marker* (12 in gelb, blau, orange und grün)
- 4 Fortschritts-Marker (rosa)
- 3 Minenarbeiter (rosa)

PAPIERMATERIAL

- 60 sternförmige Einflussmarker in 6 verschiedenen Farben* (10 in grün, blau, rot, weiss, schwarz und lila)
- 16 Gesperrtes-Gebiet-Marker
- 18 unterschiedliche Markt-Teile
- 6 Multiplikator-Marker
- 8 runde Loyalitätsbonus-Marker
- 3 Gesperrte-Aktion-Marker

SPIELREGEL

* Anzahl kann von der kickstarter-Version abweichen

Anmerkung zum Spielbrett: Das Spielbrett ist unterteilt in vier verschiedene Gebiete, jedes beherrscht von einer unterschiedlichen Fraktion. Die Euphorians leben in der Stadt auf der linken Seite des Bretts. Außerhalb der Stadtmauern auf der rechten Seite sind die Hütten und Farmen der Wastelands. Die Subterranean leben im Untergrund und die Icarites leben in den Wolken und ihren Zepelinen. Diese Gebiete sind an der Rahmenfarbe und Grafik zu unterscheiden.



ICONS & MARKER

ROHSTOFFE



RESSOURCEN



LOYALITAETSPUNKTE

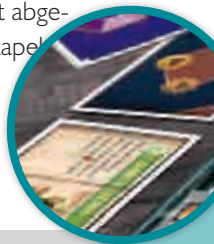


VERSCHIEDENES



Anmerkung: Die Anzahl der Ressourcen, Rohstoffe etc. ist öffentlich. Allein Artefakt-Karten sind geheim. Ebenso ist das Wissen der Arbeiter für alle sichtbar.

EXPERTEN-KARTEN: Mische die Experten-Karten und teile jedem Spieler 4 aus. Jeder wirft 2 Karten verdeckt ab (nicht wieder unter mischen). Eine Karte wird aufgedeckt vor jedem Spieler abgelegt (gleichzeitiges Aufdecken) und die andere bleibt verdeckt. Die nicht abgeworfenen Karten bilden einen Stapel neben dem Spielbrett.



Was bedeutet diese Entscheidung?

Es wird die Chance geben den verdeckten Experten zu aktivieren, aber bis dahin kann man nur die Eigenschaft des aufgedeckten Experten benutzen. Somit sollte der Experte, den man zu Beginn des Spiels aussucht, auch beim Start des Spiels helfen.

MULTIPLIKATOR-MARKER:

- ×1 Jeder Spieler bekommt einen Multiplikator-Marker, um Ressourcen und Rohstoffe (falls zu wenig im Spiel) zu vervielfachen.
- ×2
- ×3



ARTEFAKT-KARTEN: Mische die Artefakt-Karten und lege sie verdeckt neben das Spielbrett. Sollte der Artefaktstapel ausgehen, mische alle abgelegten Karten erneut.

AUFBAU



GESPERRTES-GEBIET-MARKER: Platziere die Marker auf jedem Stern eines Gebietes, so dass die verbleibenden Spots der Spielerzahl entspricht. Also werden bei 4 Spielern 2 Marker in jedem Gebiet gelegt.

ETHISCHE DILEMMA-KARTEN: Mische die 6 ethischen Dilemma-Karten und teile jedem Spieler eine Karte aus. Jeder darf sich seine ansehen. Dann bleibt sie geheim vor ihm. (Referenz sichtbar)



SPIELER-MARKER: Jeder Spieler legt einen Herz-Marker ganz links auf den Moralanzeiger und einen Kopf-Marker auf die + der Wissensanzeige.



RESSOURCEN UND ROHSTOFFE: Platziere die diversen Rohstoffe (Energie, Essen, Wasser und Seeligkeit) neben die passenden Rohstofflager (Generator, Farm, Aquifer und Wolken Mine). Außerdem die diversen Ressourcen (Gold, Lehm und Stein) neben die passenden Tunnel in Euphoria, den Wastelands und Subterra.



ARBEITER: Jeder Spieler startet mit 2 Arbeitern in seiner Farbe. Alle anderen bilden einen allgemeinen Vorrat neben dem Spielbrett.

EXKLUSIVE AKTIONSFELDER: Platziere einen Gesperrte-Aktion-Marker am Ende jedes Tunnels.



BAUSTELLEN AUFBAU: Mische die Markt-Teile und platziere 6 verdeckt auf den Baustellen auf dem Brett — platziere sie innerhalb der vorgegebenen Rechtecke. Die Icarites (die Zeppeline in den Wolken) haben vorgegebene Markt-Teile und brauchen keine weiteren. Alle nicht verwendeten Markt-Teile kommen aus dem Spiel.



FORTSCHRITTS-ANZEIGE UND MINENARBEITER:

Platziere die Fortschritts-Marker jeweils auf den Startfeldern auf der linken Seite der Tracks unten rechts auf dem Brett und je einen Minenarbeiter am "Start" eines Tunnels.
EINFLUSSMARKER: Jeder Spieler bekommt 10 Stern-Marker in seiner Farbe und legt sie neben seine Referenz-Karte.

SPIELSTART: Jeder Spieler würfelt seine 2 Arbeiter-Würfel, um den Startspieler zu ermitteln. (höchster Wurf gewinnt; Gleichstand geht an den älteren Spieler). Die Startspielerposition ist nicht so wichtig in Euphoria. Die Arbeiter bleiben wie sie sind — die Zahlen bedeuten das Start-Wissen der jeweiligen Arbeiter.

SPIELABLAUF







Ein Zug besteht aus exakt einer der folgenden Optionen (#1 oder #2, nicht beide, auch nicht passen).*


1 PLATZIERE EINEN ARBEITER AUF DEM BRETT: Platziere genau einen freien Arbeiter (Das Platzieren wird im folgenden genauer erklärt). Ein freier Arbeiter befindet sich unter Deiner Kontrolle und noch nicht auf dem Spielbrett. Wenn Du einen Arbeiter platzierst, bekommst Du sofort das Ergebnis der Aktion.

Ausnahme: Wenn mehrere Arbeiter beim *Beginn des Zuges* das selbe Wissen besitzen (ein Paar; drei einer Sorte oder alle vier), kannst Du alle diese Arbeiter in einem Zug einsetzen. In diesem Fall machst Du mehrere **Züge** hintereinander. Einen nach dem anderen. Sollte so ein Arbeiter mitten im Zug frei werden (Anheuern eines neuen Arbeiters, Verdrängen eines eignen Arbeiters oder Bau eines Marktes) kann dieser nicht vor dem nächsten Zug benutzt werden.

*Einmal im Spiel darf man auch seine *ethische Dilemma-Karte* aufdecken (Siehe Seite 11 für Details)

2 ENTFERNEN EINIGER/ALLER ARBEITER: Statt einen Arbeiter zu platzieren, kann man seinen Zug auch nutzen, um eine beliebige Anzahl Arbeiter vom Spielbrett zu nehmen. Zahle die Kosten basierend auf der Anzeige unten links auf dem Brett und würfle umgehend alle erhaltenen Arbeiter-Würfel gleichzeitig neu.

ERHALTE 2 MORAL: Zahle  bzw.  um einige oder alle Arbeiter zu entfernen, kriege  . Die Kosten bleiben gleich, egal wie viele Arbeiter Du entfernst — Bei einem Arbeiter, ist es . Bei 4 Arbeitern, ist es ebenfalls  für alle zusammen.

VERLIERE 1 MORAL: Zahle nichts. Entferne Deine Arbeiter, verliere .

Anmerkung: Die Kosten für das Entfernen sind in grauen Quadraten, die Ergebnisse in weissen Kreisen. Diese Notation wird im gesamten Spiel benutzt.



WORKER PLACEMENT

Obwohl es viele verschiedene Orte auf dem Spielbrett gibt, sind es doch nur drei verschiedene Aktionsfelder. Diese kann man leicht an den hellgrauen Rechtecken mit abgerundeten Ecken erkennen:



TEMPORÄR: Dies ist ein gestricheltes hellgraues Rechteck mit einem Pfeil auf der rechten Seite. Hier kann man einen Arbeiter platzieren, auch wenn schon ein Anderer dort steht. Durch setzen des eigenen Arbeiters wird der Andere **verdrängt** und sein Besitzer bekommt ihn kostenlos zurück (Man kann auch seine eigenen Arbeiter verdrängen).



Einige der Aktionsfelder haben Kosten angegeben — die Kosten sind immer direkt links neben dem Aktionsfeld im grauem Rechteck angegeben. Boni immer in weissen Kreisen darunter. Wenn Arbeiter **verdrängt** werden, wird sofort neu gewürfelt und diese zu den freien Arbeitern des Besitzers gestellt. (nicht vergessen sofort das Wissenslimit zu prüfen — siehe Seite 5). Der Arbeiter bleibt auf dem Feld bis er **verdrängt** oder entfernt wird.

Besondere Aktionsfelder sind die **exklusiven Aktionsfelder** am Ende der Tunnel und erst bei dessen Vollendung verfügbar (Seite 8).

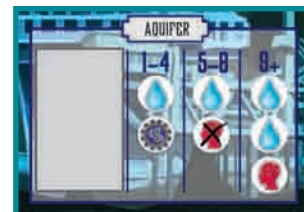
Beispiel: Auf diesem Aktionsfeld sind die Kosten für die Benutzung

 .Erhalte  oder  ziehe eine Karte.



MEHRFACH: Dies ist ein großes hellgraues Rechteck. Es bietet Platz für beliebige viele Arbeiter.

(Siehe Beschreibung der Rohstoff-Felder wie den Aquifer auf Seite 6)

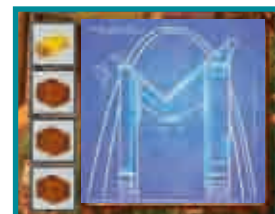


Beispiel



EINMAL: Dies ist ein hellgraues Rechteck ohne Pfeil, aber mit angegebenen Ressourcen. Um einen Arbeiter zu platzieren muss die abgebildete Ressource bezahlt werden. Von Einmal-Feldern kann man nicht **verdrängt** werden.

(Siehe Beschreibung der Baustellen auf Seite 8)



Beispiel

REIHENFOLGE

Wenn man seinen Zug beendet ist der linke Nachbar an der Reihe. Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler wechselt nie. Nach ein paar Runden wird der Startspieler irrelevant. Das Spiel variiert zunehmend und mehr Spieler platzieren Arbeiter und entfernen diese zu unterschiedlichen Zeiten und gelegentlich werden mehrere in einem Zug platziert (dank glücklicher Würfe).

MORAL & WISSEN

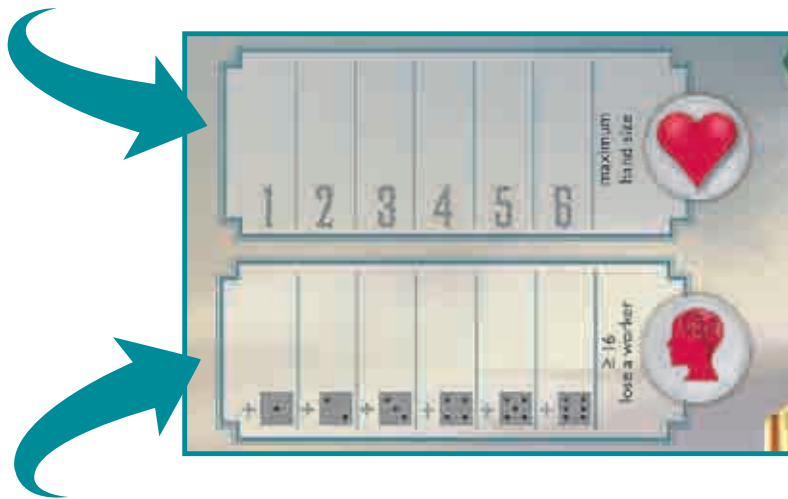
MORAL

Die Moral der Arbeiter wird auf der Moral-Anzeige auf der oberen linken Ecke des Spielbretts angezeigt. Die Moral beeinflusst das Handkartenlimit (Artefakte). Wenn die Moral steigt, steigt auch das Limit. Sinkt die Moral, sinkt auch das Limit. Wenn man eine Karte zieht, die das Limit übersteigt

oder eine Anpassung der Moral weniger Handkarten erlaubt, müssen entsprechend viele Karten abgelegt werden (Erst ziehen, dann ablegen).

Hinweis: Wenn man schon am rechten Rand der Moral-Anzeige ist, darf man trotzdem Arbeiter auf Aktionen platzieren, die Moral einbringen. Das Gleiche gilt für den linken Rand beim Entfernen von Arbeitern.

Bei einer Expertenkarte muss man jedoch die benötigte Moral besitzen, um den Handel durchführen zu können.



WISSEN

Das Wissen der Arbeiter wird auf der Wissens-Anzeige in der oberen linken Ecke des Spielbretts angezeigt. Wissen gibt an wie stark die Arbeiter die Art Ihrer Welt erkennen. Wird das gemeinsame Wissen zu groß, werden sie dem System entfliehen.

Sobald Arbeiter vom Board genommen werden, werden sie sofort neu gewürfelt, um ihren Wissensstand zu ermitteln. Ist die Summe aller verfügbaren Arbeiter (nicht nur der gerade gewürfelten) plus dem aktuellen Wissenswert 16 oder mehr, verliert man sofort den Arbeiter mit dem höchsten Wissen (Bei Gleichstand verliert man nur Einen). Der Arbeiter kommt in den allgemeinen Vorrat zurück.

Man kann auf diese Weise nur maximal einen Arbeiter pro Zug verlieren.

Hinweis 1: Nur verfügbare Arbeiter zählen zu dieser Summe. Bereits auf dem Spielbrett platzierte Arbeiter tragen zu diesem Wissen nichts bei. Nur beim Neuwürfeln wird das Wissen überprüft.

Hinweis 2: Wenn man schon am rechten Rand der Wissens-Anzeige ist, darf man trotzdem Arbeiter auf Aktionen platzieren, die Wissen einbringen. Das Gleiche gilt für den linken Rand. Bei einer Expertenkarte muss man jedoch so geringes Wissen besitzen, um den Handel durchführen zu können.

Beispiel: Du kontrollierst 3 Arbeiter. Einer ist verfügbar neben dem Spielbrett mit Wissen 5 und die anderen zwei sind auf dem Spielbrett platziert. Du entscheidest Dich in diesem Zug alle Arbeiter vom Spielbrett zu entfernen und würfelst sie.

Einer zeigt 3 und der andere 5 Wissen. Das macht zusammen 13.

Aber Halt - Du musst noch den Wert Deiner Wissens-Anzeige addieren. Aktuell bist Du bei 16, also ist Dein Gesamtwert bei 16. Deine Arbeiter realisieren, in welchem System sie leben und Du verlierst einen der 5er Arbeiter.

ORTE

Es gibt eine Vielzahl an verschiedenen Orten, um Arbeiter zu platzieren. Hier ein Überblick:



WORKER ACTIVATION TANK - ARBEITERAKTIVIERUNGSBECKEN

Man startet das Spiel mit 2 Arbeitern, die man während des Spiels auf 4 steigern kann. Neue Arbeiter bekommt man durch platzieren eines Arbeiters auf einen der Bereiche des Aktivierungsbeckens. Die zwei Optionen sind:

GIB 3 ENERGIE: Krieg . Verliere dank des Schocks, den der Arbeiter erleidet, wenn er aktiviert wird.

GIB 3 WASSER: Krieg . Erhalte dank der Erfrischung, die der Arbeiter bekommt, wenn er aktiviert wird.

Nachdem der Preis bezahlt wurde und Moral und Wissen angepasst wurden, muss der Arbeiter gewürfelt werden und zu den verfügbaren Arbeitern gestellt werden.

Hinweis: Man kann zur Anpassung von Moral und Wissen auch einen Arbeiter platzieren, wenn man bereits das Maximum von 4 Arbeitern besitzt.



ROHSTOFFLAGER

In Rohstofflagern erhält man folgendes: (Generator), (Aquifer), (Farm) und (Wolken Mine). Jedes Rohstofflager hat die selben Kurse. Die Anzahl der Rohstoffe wird durch das Gesamtwissen aller darauf platzierten Arbeiter (nach setzen des Eigenen) bestimmt. Wie bei allen Arbeiterplatzierungen bekommt man das Ergebnis beim Setzen des Arbeiters (nicht bei Folgezügen, sollte der Arbeiter noch dort sitzen).

GESAMTWISSEN ZWISCHEN 1 UND 4: Erhalte 1 Rohstoff und erhöhe die Loyalitätsanzeige um eine Stufe

GESAMTWISSEN ZWISCHEN 5 UND 8: Erhalte 1 Rohstoff und verliere .

GESAMTWISSEN 9 ODER MEHR: Erhalte 2 Rohstoffe und außerdem .

Beispiel: Es befindet sich bereits ein Arbeiter mit Wissen 4 beim Generator. Du setzt einen Arbeiter mit Wissen 2 ein. Das macht zusammen 6. Deshalb (siehe Spalte 5-8) bekommst Du und musst auf der Wissensanzeige abgeben. Der nächste Spieler platziert einen Arbeiter mit 5 (dann Summe 11), so erhält er und auch .

Hinweis 1: Ressourcen und Rohstoffe sind nicht limitiert durch die Anzahl der Marker im Spiel. Bei Knappheit benutze man die Multiplikator-Marker.

Hinweis 2: Man darf seine Arbeiter auch bei Stufe 9+ platzieren, um 2 Rohstoffe zu erhalten und eben auch wenn man auf der Wissensanzeige hat. Gleiches gilt bei auf der Wissensanzeige. Auch hier kann man einen Arbeiter in der Stufe 5-8 platzieren.

Hinweis 3: Die Loyalitätspunkte in Stufe 1-4 zu nehmen ist nicht optional. Es gibt Situationen in denen man keine Loyalität erhalten will, um nicht anderen Spielern zu helfen, aber hier hat man keine Wahl.

Während des eigenen Zuges kann man mit anderen Spielern handeln (Handel ist beschränkt auf Ressourcen, Rohstoffe und Artefakt-Karten).

ALLEGIANCE TRACK - LOYALITÄT

Auf der Loyalitätsanzeige werden keine Arbeiter platziert, stattdessen wird hier die Stärke der Fraktionen angezeigt. Wenn ein Spieler Loyalität erhält, wird der Marker der zugehörigen Reihe bewegt. Nur Spieler mit aktiven Experten dieser Reihe erhalten den Bonus dieser Reihe.



EBENE 1: Sobald diese Ebene erreicht wird, bekommt man einen extra Rohstoff beim Besuch des entsprechenden Lagers. Manchmal wird die Loyalität erhöht, wenn man einen Arbeiter auf ein solches Lager setzt um einen Rohstoff zu erhalten. Sollte damit eine neue Ebene erreicht werden, erhält man diesen Bonus nicht sofort, sondern erst beim nächsten Besuch des Rohstofflagers.

EBENE 2: Arbeiter im Tunnel bekommen normalerweise oder . Wenn die zweite Ebene erreicht wird, bekommt man für den zugehörigen Tunnel beides. und . Die Icarites haben keinen Tunnel, daher zieht man als Bonus nachdem ein im Icarite Territorium platziert wurde. Loyalitätsbonus-Marker dienen zur Erinnerung.

EBENE 3: Nach dem Erreichen der dritten Ebene müssen alle Spieler, die einen verdeckten Experten dieser Fraktion besitzen, diesen offenlegen und haben Zugriff auf all dessen Zusatzaktionen sowie aller Boni dieser Reihe.

EBENE 4: Sobald die Loyalität einer Fraktion das Ende einer Reihe erreicht hat bekommt jeder Spieler einen Einflussmarker auf jeden Experten dieser Fraktion. Es dürfen weiterhin Aktionen ausgeführt werden, die die Loyalität dieser Fraktion erhöhen würden, aber der Marker bewegt sich nicht weiter als Ebene 4.

Hinweis: Loyalitätsboni sind kumulativ, auch nach der ersten bzw. zweiten Ebene bekommt man den Bonus dieser Ebenen.



FRAKTION	EBENE-1 BONUS (Stufe 2 und mehr)	EBENE-2 BONUS (Stufe 5 und mehr)	EBENE-3 BONUS (Stufe 8 und mehr)	EBENE-VIER BONUS (Stufe 11)
Euphorian	Ein Arbeiter beim Generator bekommt 1 extra .	Ein Arbeiter im Euphorian-Tunnel erhält und (nicht "oder").	Aktiviere alle verdeckten Euphorian-Experten.	Einen Einflussmarker auf aktive Euphorian-Experten.
Subterranean	Ein Arbeiter beim Aquifer bekommt 1 extra .	Ein Arbeiter im Subterranean-Tunnel erhält und (nicht "oder").	Aktiviere alle verdeckten Subterranean-Experten.	Einen Einflussmarker auf aktive Subterranean-Experten.
Wastelander	Ein Arbeiter bei der Farm bekommt 1 extra .	Ein Arbeiter im Wastelander-Tunnel erhält und (nicht "oder").	Aktiviere alle verdeckten Wastelander-Experten.	Einen Einflussmarker auf aktive Wastelander-Experten.
Icarite	Ein Arbeiter in der Wolken Mine bekommt 1 extra .	Bei Einflussnahme im Icarite-Gebiet, ziehe .	Aktiviere alle verdeckten Icarite-Experten.	Einen Einflussmarker auf aktive Icarite-Experten.

TUNNELS

Alle Fraktionen (mit Ausnahme der Icarites) versuchen Tunnel in die Gebiete der anderen zu graben, um an Rohstoffe der Gegner zu gelangen. Auf ihrem Weg sammeln sie Rohstoffe und entdecken Artefakte. Wenn sie ihr Ziel erreichen und den Tunnel fertigstellen, erhalten Spieler mit Experten dieser Fraktion besonderen Zugriff auf die gegnerischen Rohstoffe.



Hinweis: Man muss sich an der Tunnelarbeit nicht beteiligen, um einen verdeckten Experten aufzudecken. Wenn man einen verdeckten Wastelander-Experten besitzt und andere bauen den Wastelander-Tunnel, lass sie graben und ernte die Vorteile, wenn sie die richtige Stufe erreichen.

TUNNEL AKTION: Nachdem ein Arbeiter aufs temporäre Feld platziert wurde, die links gezeigten Kosten bezahlt wurden, erhalte  oder ziehe  wie unterhalb des Aktionsfeldes angegeben. Um anzuzeigen, dass der Tunnel sich entwickelt hat, schreitet der Minenarbeiter ein Feld weiter.

AUFDECKEN VERDECKTER EXPERTEN: Sobald der Minenarbeiter die 6. Stufe des Tunnels erreicht werden alle zugehörigen verdeckten Experten dieser Fraktion aufgedeckt - Egal wer den Minenarbeiter bewegt hat. Die Spieler haben nun für den Rest des Spiels Zugriff auf alle Boni dieser neuen aktiven Experten.

FERTIGSTELLUNG EINES TUNNELS:

Sobald der Minenarbeiter das Ende des Tunnels (Stufe 9) erreicht, wird eine exklusive Aktion verfügbar. Entferne den Gesperrte-Aktion-Marker. Ab jetzt haben alle Spieler mit einem Experten der zugehörigen Fraktion eine exklusive Aktion. Dieses Feld zählt nicht zum Tunnel.

Hinweis: Wegen der Reichhaltigkeit von Ressourcen und Artefakten im Untergrund können die Aktionen der Tunnel auch nach Fertigstellung benutzt werden.

BAUSTELLEN

Um bei der Errichtung eines Marktes zu helfen wird ein Arbeiter auf einen freies Einmal-Feld neben dem verdeckten Markt platziert und die auf dem Aktionsfeld aufgedruckten Kosten bezahlt. Um den Markt zu errichten sind die nachfolgende Anzahl besetzter Felder nötig:

2 – 3 Spieler	beliebige 2 Felder
4 Spieler	beliebige 3 Felder
5 – 6 Spieler	alle 4 Felder

Hinweis: Wenn ein Spieler seinen Arbeiter von einer Baustelle entfernt bevor der Bau komplett ist, muss ein anderer Arbeiter ihn ersetzen und die Ressourcen erneut bezahlen, um diesen Bauabschnitt fertig zu stellen.

FERTIGSTELLUNG: Sobald die benötigte Anzahl von Aktionsfeldern neben einem Markt besetzt ist, ist dieser fertig. Der Markt wird umgedreht und nach links verschoben, um die temporären Aktionsfelder freizugeben, die bisher verdeckt waren. Das Verschieben verdrängt die Arbeiter und ihre Besitzer würfeln diese sofort neu.

Jeder Spieler, der mindestens 1 Arbeiter beigesteuert hat, darf exakt einen Einflussmarker auf diesem Markt legen (egal wieviel Arbeiter er eingesetzt hat). Die Einflussmarker werden auf die Grafik des Marktes gelegt. Jeder, der nun keinen Einflussmarker auf dem Markt hat, erhält jetzt die aufgedruckte Strafe.



ARTEFAKTMAERKTE

Im Gegensatz zu anderen Märkten, sind Artefaktmärkte bereits zu Beginn des Spiels vorhanden. Sie sind sechseckig analog zur Rückseite der Artefakt-Karten. Jeder fordert die Abgabe von 3 beliebigen Artefakt-Karten (📄). Die Loyalität der zum Markt gehörenden Fraktion steigt um eine Stufe und dafür wird ein Einflussmarker (★) wie folgt platziert:

1. Im zugehörigen sternförmigen Gebiet (wie beim Besuch eines normalen Marktes).
2. Im zugehörigen normalen Markt, in dem noch kein eigener Einflussmarker vorhanden ist. Wenn man diese Option nutzt, ist es so, als hätte man beim Bau des Marktes mitgeholfen und die Strafe des Marktes gilt nun nicht mehr.

Bonus: Statt beliebige drei 📄 können 2 identische 📄 (z.B. 2 Bücher) bezahlt werden.

Zum Beispiel: Free Press of Harsh Reality (rechts) erfordert beliebige drei 📄. Dann darf man ★ (einen Einflussmarker) in ein Gebiet der Subterranean legen (oder einen gebauten Markt, der noch kein eigenen Einflussmarker enthält), als auch einen Subterranean Loyalitätspunkt.

Hinweis 1: Es gibt einige Märkte, die eine Artefakt-Karte als Teil der Kosten haben. Diese gelten nicht als Artefakt-Märkte.

Hinweis 2: Man kann auch wenn es keinen Platz mehr für Einflussmarker gibt weiterhin den Artefakt-Markt benutzen, um die Loyalität voranzutreiben.



MAERKTE

In errichteten Märkten kann man diverse Güter gegen Landstücke des Territoriums dieser Fraktion tauschen. Jeder Spieler kann den Markt besuchen, nicht nur die Erbauer.

MARKTBESUCHE: Um einen Markt zu besuchen, platziert man einen Arbeiter auf dem temporären Aktionsfeld oben rechts und zahlt die abgebildeten Kosten. So beträgt der Preis um den Spa of Fleeting Pleasure zu besuchen 4 Wassertröpfchen und 📄. Man legt ★ (einen Einflussmarker) auf das sternförmige Territorium dieses Gebiets des Spielbretts und erhöht die zugehörige Loyalitätsanzeige (hier: Subterra).

Wenn man also ein Gebäude in Subterra besucht, ist das einzige Territorium, auf das man Zugriff hat, das sternförmige in Subterra. Sind dort keine leeren Plätze frei, können keine zusätzlichen ★ mehr abgelegt werden, aber man kann den Markt noch besuchen, um die Loyalität zu erhöhen.



PERSÖNLICHE FREIHEITEN: Alle Spieler, die keinen ★ an einem errichteten Markt haben unterliegen den angegebenen Einschränkungen.

Beispiel: Die Strafe beim Spa of Fleeting Pleasure ist, dass alle Spieler ohne Einflussmarker im Spa nicht mehr ihre eigenen Arbeiter von temporären Aktionsfeldern verdrängen dürfen.

ICARUS

Auf Grund ihrer hinterlistigen Motive und Händlmentalität agieren die Icarites ein kleines bisschen anders als die Euphorians, Subterrans und Wastelanders. Ihre Hauptmethode des Fortschritts in diesem Spiel sind das Handeln mit Ressourcen und Artefakten. Es sind keine Neubauten in Icarus nötig - sie starten das Spiel mit drei bereits errichteten Märkten, offen für den Handel.



WIND SALOON: Zahle 1 (oder zwei gleiche einer Art), um die Loyalität der Icarites um 1 Stufe zu erhöhen und lege 1 eigenen Einflussmarker auf das sternförmige Territorium von Icarus.

NIMBUS LOFT: Gib (beliebige Kombination), um die Loyalität der Icarites um 1 Stufe zu erhöhen und 1 eigenen Einflussmarker auf das sternförmige Territorium von Icarus zu legen.

BREEZE BAR: Zahle 1 Nicht-Seeligkeits-Rohstoff und zur Erhöhung der Loyalität der Icarites und ziehe

SKY LOUNGE: Zahle 1 Nicht-Seeligkeits-Rohstoff und zur Erhöhung der Loyalität der Icarites und erhalte (beliebige Kombination).

AKTIVIERUNG VERDECKTER ICARITE EXPERTEN:

Weil die Icarites einen stetigen Fluss an zahlender Kundschaft ansprechen, haben sie kein Verlangen einen Tunnel zu "graben". Daher gibt es nur einen Weg die verdeckten Experten zu aktivieren: Erreichen des 8. Levels der Icarite Loyalitätsanzeige.

EIN PAAR EXPERTEN-BEMERKUNGEN

Viele Experten erlauben einen Tausch (z.B. erhalte und ziehe). Dies ist eine begrenzte Transaktion - es bedeutet nicht, dass man eine beliebige Menge Wissen gegen eine beliebige Menge Karten tauschen kann.

Einige Experten erlauben es einen Arbeiter zu beerdigen. Man sollte diese Möglichkeit nicht nutzen, wenn dies bedeutet 0 Arbeiter zu haben. Wenn man einen Arbeiter beerdigt kommt er in den allgemeinen Vorrat und steht zur späteren Anwerbung wieder zur Verfügung.

Einige Experten verlangen das Vergleichen von Wissen von Arbeitern mit denen in einem bestimmten Gebiet. Hierbei meint "höchster" oder "niedrigster" immer allein (also kein Gleichstand).

Einige Experten verändern das Ziehen von Artefakt-Karten. Diese Möglichkeiten dürfen nicht kombiniert werden - Es muss eine gewählt werden. (ziehe, lege ab)

Einige Experten geben einen Bonus, wenn man einen Arbeiter benutzt, um einen anderen Arbeiter zu verdrängen. Wenn das passiert, geschieht die Verdrängung (und alle Tausche) zu erst, dann alles andere was zu dem Aktionsfeld gehört.

Beispiele:



ETHISCHE DILEMMA-KARTEN

Jeder Spieler beginnt das Spiel mit 1 ethischen Dilemma-Karte. Diese kann einmal im Spiel während des eigenen Zugs erfüllt werden. Während dieses Zugs dürfen weder Arbeiter eingesetzt noch entfernt werden.



Um das ethische Dilemma zu erfüllen, dreht man die Karte um und gibt genau das abgebildete Artefakt ab ODER zwei beliebige Artefakt-Karten und trifft dann eine spielentscheidende Entscheidung: Bekämpft man das Establishment oder trägt man zur Dystopie bei?

Wenn man das Establishment bekämpft (linke Seite der Karte), darf man 2 Experten ziehen und 1 behalten. Lege die gewählte Karte verdeckt vor Dir ab. Sollten die Experten dieser Fraktion bereits offen liegen, darf auch diese Karte gleich offen abgelegt werden. Sollte Ebene 4 dieser Fraktion bereits erreicht sein, lege ★ auf diesen Experten.

Wenn Du zum System beiträgst (rechte Seite der Karte), lege sofort ★ auf die ethische Dilemma-Karte (nicht auf das Spielbrett).

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler es schafft alle seine 10 Einflussmarker (★) zu platzieren. Dieser ist der Gewinner durch Kontrolle des Systems. Es kann jedoch Gleichstände in Euphoria geben, da mehrere Spieler ihren letzten ★ zur selben Zeit platzieren können, bedingt durch das Errichten eines Marktes oder durch das Erreichen des Endes der Loyalitätsanzeige. Die folgenden Tiebreaker gelten der Reihe nach bis es keinen Gleichstand mehr gibt:

- TIEBREAKER:**
1. Höhere Moral gewinnt.
 2. Geringeres Wissen gewinnt.
 3. Die meisten Märkte mit Einflussmarker darauf.
 4. Die meisten Territorien mit den meisten Einflussmarkern darauf.
 5. Würfeln aller Arbeiter bis der Gleichstand gebrochen ist. Der niedrigste Wurf gewinnt.

VARIANTEN

EXPERTEN DRAFT: Zu Beginn des Spiels werden die Experten weitergereicht. Statt 4 zu ziehen und 2 zu behalten, teile jedem Spieler 4 Karten aus. Jeder behält eine und gibt den Rest weiter. Das geht solange weiter bis keiner mehr Karten weitergeben kann. Wähle zwei und lege den Rest ab.

MARKT DRAFT: Diese Variante wird sehr empfohlen, wenn bereits ein paar Partien Euphoria gespielt wurden. Zu Beginn des Spiels werden 2 Märkte an jeden Spieler ausgeteilt, der Rest wird zur Seite gelegt. Jeder Spieler wählt einen Markt und legt ihn verdeckt auf den Tisch. Alle abgewählten Märkte werden aus dem Spiel genommen. Aus den vorher beiseite gelegten Märkten werden so viele hinzugefügt bis es insgesamt 6 sind. Diese werden gemischt und auf dem Spielbrett verteilt.

MORAL AND WISSENS DRAFT: Beginnend mit dem ältesten Spieler setzen im Uhrzeigersinn alle ihren Marker auf einen freien Platz auf der Moral- oder Wissensanzeige bis alle Marker gesetzt sind.

HINTERGRUND

Die Welt wie wir sie kennen ist tot und an ihrer Stelle keimte die Stadt Euphoria auf. Im Glauben die neue Weltordnung müsse eine erneute Apokalypse verhindern hat die Elite Euphorias hohe Mauern um ihre goldene Stadt errichtet und propagiert intellektuelle Gleichheit über allem Anderen. Vorbei sind persönliche Freiheiten; vorbei ist das Wissen der Vergangenheit. Alles was zählt ist die Zukunft.

Die Euphorians sind nicht allein. Außerhalb der Stadt sind diejenigen, die die Apokalypse aus erster Hand erfahren haben - sie haben die Erinnerungen und Ängste dies zu beweisen. Diese Wastelander haben eine Gesellschaft aus Historikern und Farmern auf den Müllhalden der Vergangenheit zusammengeschustert.

Es gibt aber mehr als die Oberfläche der Erde. Tief im Untergrund liegen die versteckten Städte von Subterra, bevölkert von Minenarbeitern, Mechanikern und Revolutionären. In dem sie ihre Arbeiter im Dunkeln lassen, haben sie ein Netzwerk aus Röhren und Kanälen gefüllt mit Dampf und Zahnrädern und versteckten Wegen und geheimen Treppen geschaffen.

Über der Welt schweben die mysteriösen Icarites in Zeppelinen, Einwohner mit dem Versprechen ewiger Seeligkeit lockend.

Vier verschiedene Gesellschaften. Jede von ihnen wartet auf Dich, um die Geschichte umzuschreiben. Was bist Du bereit zu beerdigen, um eine bessere Dystopie zu begründen?

BESONDERER DANK AN DIE FOLGENDEN SPIELETESTER

Adam Mitz
Katy Adams
Sean Lohmar
Greg Mennemeier
Garvan Long
Lyn Shepherd
Carlos Ramsey
Daniel & Laura Hutchins
Julia Ziobro
Joshua Taube
Brian Frahm
Nicolai & Vivi Broen Thorning
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
Jonathon Joy
Andrew Wren
Suzanne Wren
Kariss Jones
Elspeth 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
Ian 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
Jaysan 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
Mark Auer
Matias Krman
Carlos Gutierrez
Eduardo Torra
Laura Loscos
Nicholas Eden
Siddhant "Sid" Mohalanosbish
Sutanto Joji
Gita Lystia
Daniel Mulia
Jeffrey Susanto
Kris Ardianto
Marisa Prue
Ricky Bayu
Kai Hong Tsoi
Christi Miller
Necia Job-Miller



STONEMAIER
GAMES