

EUPHORIA

BUILD A BETTER DYSTOPIA

par Jamey Stegmaier & Alan Stone

Traduction française par : Guillaume Fauvel, Thomas Million, Pierre Rebstock & Thierry Soucie

PRENEZ LE CONTRÔLE D'UNE SOCIÉTÉ DYSTOPIQUE. FAITES PREUVE DE STRATÉGIE LORSQUE VOUS CONSTRUIREZ DES BÂTIMENTS. RENFORCEZ VOS ALLÉGEANCES ET ÉTENDEZ VOTRE EMPIRE

2 À 6 JOUEURS

ÂGE 13 ANS ET PLUS

~60 MINUTES

BUT DU JEU

Vous étiez jeune lorsque vous avez découvert la vérité sur votre monde. Vous aviez toujours considéré votre société comme une utopie – le mot « dystopie » ne faisant même pas parti de votre vocabulaire. Ou même de votre dictionnaire. Quand vous avez appris la vérité, vous deviez faire un choix : fuir ou rester pour laisser votre empreinte sur le monde.

Vous avez choisi de rester.

C'était il y a bien des années. Maintenant, vous vous demandez si vous avez fait le bon choix. Mais il est trop tard pour faire demi-tour. Vous êtes sur le point de frapper un grand coup, de ravir le pouvoir à vos oppresseurs. Deux ouvriers ont déjà rejoint votre cause et d'autres suivront. Grâce à la solidité de vos allégeances envers les diverses factions, vous avez recruté des experts qui peuvent vous aider dans votre grand projet. Vous êtes prêt à passer à la prochaine étape.

Qu'êtes-vous prêt à sacrifier pour rendre le futur meilleur que le passé ?

Euphoria est un jeu de placement d'ouvriers dans lequel ces derniers sont représentés par des dés. Le nombre sur chaque dé représente la lucidité de cet ouvrier. Elle sera comparée à celle des ouvriers des autres joueurs tout au long de la partie. Plus vous envoyez vos ouvriers à travers la ville, plus vous en recrutez et plus ils en apprennent sur leur société pervertie. S'ils en apprennent trop, ils pourraient désertir votre cause.

Vous disposez également de spécialistes d'exception : un qui vous a déjà prêté allégeance, et un qui doit encore être convaincu. Vous pouvez inspirer ce spécialiste et vaincre ses réticences en atteignant certains points clés dans le jeu... ou en laissant les autres joueurs les atteindre pour vous.

Votre chemin vers la victoire se fera à la sueur de vos ouvriers et dépendra de la solidité de vos allégeances et des tunnels que vous creuserez pour infiltrer les autres régions du monde. L'objectif est de faire main basse sur ces territoires. Vous accomplissez ceci en construisant des marchés qui imposent de sévères restrictions personnelles aux autres joueurs, changeant ainsi le visage du jeu et ouvrant de nouvelles voies vers la victoire. Vous pouvez aussi vous concentrer sur l'obtention d'artefacts de l'ancien monde, des objets de divertissement qui se font extrêmement rares dans cette société utilitariste. L'élite dystopienne convoite ces artefacts – surtout en paire identique – et elle est prête à vous octroyer de larges concessions en échange.

La partie se termine quand un joueur a placé l'ensemble de ses 10 marqueurs autorité. Ce joueur est le gagnant.

MATÉRIEL DE JEU

CARTES

- 48 cartes spécialiste uniques
- 36 cartes artefact, 6 de chaque type
- 6 cartes dilemme éthique/carte de référence

PLATEAU

1 plateau de jeu

DÉS

- 24 dés ouvrier
(En vert, bleu, rouge, blanc, noir et mauve, 4 de chaque)

PIÈCES EN BOIS

- 6 marqueurs moral (cœur)
- 6 marqueurs lucidité (visage)
- 27 pièces matériaux en 3 couleurs*
(En doré, brun et gris, 9 de chaque)
- 48 pièces ressources*
(En jaune, bleu, orange et vert, 12 de chaque)
- 4 marqueurs progrès (rose)
- 3 pions mineur (rose)

PIÈCES EN CARTON

- 60 marqueurs autorité (étoile), de 6 couleurs différentes
(En vert, bleu, rouge, blanc, noir et mauve, 10 de chaque)
- 16 marqueurs territoire indisponible
- 18 tuiles marché carrées uniques
- 6 marqueurs multiplicatifs
- 8 marqueurs circulaires de bonus d'allégeance
- 3 marqueurs de case-action indisponible

LIVRE DE RÈGLES

* Ces nombres ou matériaux peuvent différer dans la version Kickstarter complète

ICÔNES & MARQUEURS

RESSOURCES



MATÉRIAUX



POINTS D'ALLÈGEANCE



DIVERS



Note : Le nombre de matériaux, ressources, ouvriers et artefacts que chaque joueur possède constitue une information publique et ne peut être caché (mais les informations sur les cartes artefact sont gardées secrètes). La lucidité de chaque ouvrier est elle aussi une information publique.

Cartes spécialiste : Mélangez les cartes spécialiste et distribuez-en 4 à chaque joueur. Gardez-en 2 et écartez les autres faces cachées (ne pas les réintégrer dans le paquet de cartes spécialistes). Placez une des cartes face visible devant vous en tant que spécialiste actif (tous les joueurs dévoilent leur carte en même temps) et l'autre face cachée, en tant que spécialiste réticent. Placez le reste du paquet de cartes spécialiste à côté du plateau de jeu.



Qu'est-ce que cette décision implique ?

Vous aurez l'opportunité d'activer votre spécialiste réticent pendant la partie, mais d'ici là, vous pourrez uniquement utiliser le pouvoir spécial de votre spécialiste actif. Vous ne pouvez bénéficier que des bonus d'allégeance (voir la section sur la piste d'allégeance) correspondant à l'allégeance de votre spécialiste actif. Ainsi, la carte que vous choisissez comme spécialiste actif au début devrait être une carte qui vous aide dans les premières étapes de la partie.

Marqueurs multiplicatifs :

×1

×2

×3

Chaque joueur reçoit 1 marqueur multiplicatif en carton pour assurer le suivi de ses matériaux et de ses ressources s'il manque de pièces appropriées.



Cartes artefact : Mélangez le paquet de cartes artefact et placez-le face cachée à côté du plateau de jeu. Si le paquet de cartes artefact est épuisé durant la partie, mélangez les cartes défaussées pour former un nouveau paquet.

Note à propos du plateau de jeu : Le plateau de jeu est divisé en quatre régions, chacune appartenant à une faction différente. Les Euphoriens sont dans la ville du côté gauche du plateau. À l'extérieur des murs de la ville, à droite, se trouve les cabanes et les fermes des Wastelands. Les Soustériens vivent sous la surface et les Icarites contrôlent les airs depuis leurs zeppelins. Lors de la partie, ces régions se distinguent les unes des autres par leurs illustrations et les bordures de couleur.



MISE EN PLACE



Marqueurs territoire indisponible : Placez les marqueurs territoire indisponible sur chaque étoile territoire afin que le nombre de places restantes soit égal au nombre de joueur. Ainsi, pour une partie à 4 joueurs, 2 marqueurs doivent être placés sur chaque territoire.

Cartes dilemme éthique : Mélangez les 6 cartes dilemme éthique et distribuez-en une à chaque joueur. Vous pouvez regarder votre carte.

Celles-ci sont gardées face cachée (face référence visible) devant chaque joueur.

Marqueur joueur : Chaque joueur place 1 marqueur moral en forme de cœur à l'extrémité gauche de l'échelle de moral et 1 marqueur lucidité en forme de visage sur la case + de l'échelle de lucidité.

Matériaux et ressources : Placez les différentes ressources (énergie, nourriture, eau et extase) à côté de leur zone d'exploitation respective (génératrice, ferme, aquifère et mine de nuages). Placez aussi les différents matériaux (or, argile et pierre) à côté de leur tunnel respectif dans Euphoria, les Wastelands et Souterrria.



Dés ouvrier : Chaque joueur commence la partie avec 2 dés ouvrier de sa couleur. Regroupez tous les dés additionnels ensemble sur un côté du plateau de jeu pour former la réserve d'ouvriers recrutables.

Mise en place des sites de construction : Mélangez les tuiles marché et placez-en 6 face cachée sur les sites de construction du plateau de jeu. Placez les tuiles à l'intérieur des cadres carrés. Les Icarites (les zeppelins dans le ciel) ont des marchés préconstruits et ne nécessitent pas de tuiles marché. Rangez les tuiles marché restantes sans les regarder, elles ne seront pas utilisées lors de cette partie.

Marqueurs progrès et pions mineur : Placez un marqueur progrès sur la case « Départ » à la gauche de chaque piste d'allégeance en bas à droite du plateau de jeu et placez 1 pion mineur sur la case « Départ » de chacun des trois tunnels.

Cases-action à usage exclusif : Placez 1 marqueur case action indisponible à la fin de chaque tunnel.

Marqueur autorité : Chaque joueur prend 10 marqueurs autorité de sa couleur et les place à côté de sa carte de référence.

Commencer la partie : Chaque joueur lance ses 2 dés ouvrier pour déterminer le premier joueur (le plus haut total débute; en cas d'égalité, le joueur le plus âgé sera le premier joueur). La position du premier joueur a peu d'importance dans Euphoria. Gardez les dés comme ils ont été lancés, leur nombre représente le niveau de lucidité de départ de chaque ouvrier.

APERÇU D'UN TOUR DE JEU

Votre tour consiste uniquement en l'une des deux options suivantes (#1 ou #2, vous ne pouvez ni les combiner ni passer)*.

1 Placer un ouvrier disponible sur le plateau de jeu : Vous ne pouvez placer qu'un seul ouvrier disponible sur le plateau de jeu (le placement d'ouvrier est expliqué dans une prochaine section). Un ouvrier disponible est un ouvrier sous votre contrôle qui n'est pas actuellement sur le plateau de jeu. Quand vous placez un ouvrier, vous obtenez immédiatement les bénéfices de cette action.

Exception : Si vous avez des ouvriers qui possèdent la même lucidité (deux, trois ou quatre identiques) au début de votre tour, vous pouvez placer tous ces ouvriers pendant le même tour. Ce faisant, vous pouvez réaliser plusieurs actions pendant le même tour, les unes après les autres. Toutefois, si un ouvrier devient disponible au milieu d'un tour (en recrutant un nouvel ouvrier, en remplaçant votre propre ouvrier ou en construisant un marché), cet ouvrier ne peut pas être utilisé avant le prochain tour.

*Vous pouvez aussi utiliser votre tour, une fois par partie, pour révéler votre carte dilemme éthique. (Voir page 11 pour plus de détails.)

2 Rapatrier tout ou partie de vos ouvriers : Au lieu de placer un ouvrier, vous pouvez utiliser votre tour pour rapatrier du plateau de jeu tout ou partie de vos ouvriers. Payez le coût de rapatriement que vous préférez selon le tableau de rapatriement situé dans le coin inférieur gauche du plateau et lancez immédiatement tous les ouvriers rapatriés en même temps.

Gagnez 2 moral : Payez 🍊 ou 🍏 pour rapatrier tout ou partie de vos ouvriers et gagnez ❤️ ❤️. Le coût ne change pas selon le nombre d'ouvriers. Si vous rapatriez 1 ouvrier, le coût est 🍊. Si vous rapatriez 4 ouvriers, le coût reste de 🍊 pour tous les ouvriers.

Perdez 1 moral : Ne payez rien. Rapatriez vos ouvriers gratuitement et perdez ❤️.

Note : Les coûts pour rapatrier vos ouvriers sont indiqués dans des carrés gris tandis que les bénéfices le sont dans des cercles blancs. Ces carrés et cercles sont utilisés sur tout le plateau de jeu pour exprimer les coûts et bénéfices.



PLACEMENT D'OUVRIER

Bien qu'il y ait plusieurs emplacements différents sur le plateau de jeu, il y a seulement trois types différents de cases action, facilement identifiables. Elles sont représentées par des carrés/rectangles gris pâle aux coins arrondis.

Usage temporaire : Ces cases sont représentées par un carré gris pâle au contour pointillé avec une flèche à sa droite. Vous pouvez placer un ouvrier sur ce type de case action même si un autre ouvrier s'y trouve déjà. En plaçant votre ouvrier sur une telle case action occupée, vous remplacez l'ouvrier qui s'y trouve et le retournez à son propriétaire sans qu'il n'ait rien à payer (vous pouvez remplacer vos propres ouvriers).



Certaines de ces cases action ont un coût qui leur est associé. Le coût est toujours représenté sur la gauche de la case action dans un carré gris et le bénéfice sous la case action dans un cercle blanc. Si votre ouvrier est remplacé, lancez-le immédiatement et rajoutez-le à vos ouvriers disponibles (assurez-vous de ne pas excéder votre limite de lucidité – voir page 5). Votre ouvrier reste sur la case action jusqu'à ce qu'il soit remplacé ou que vous le rapatriiez.

Il existe une sous-catégorie de cases action. Ce sont les cases action à usage exclusif. Celles-ci se situent à l'extrémité de chaque tunnel et ne sont pas disponibles en début de partie (voir page 8).

Exemple : Sur cette case-action à usage temporaire, le coût pour utiliser cette case est ⚡. Vous obtenez 🍊 ou piochez 🛠️ pour y avoir placé un ouvrier.



multiple.

(Voir la description complète sur l'utilisation des zones d'exploitation de ressources comme l'aquifère en page 6.)



Usage unique : Ces cases sont représentées par un carré gris clair au contour continu et sans flèche avec un coût en matériau à l'intérieur. Pour pouvoir y placer un ouvrier, vous devez payer le coût indiqué. Vous ne pouvez être remplacé sur une case action à usage unique.

(Voir la description complète sur l'utilisation des sites de construction à la page 8.)



Exemple



Exemple

ROTATION DU JOUEUR ACTIF

Quand vous avez terminé de jouer, le joueur à votre gauche débute son tour et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table. L'ordre des joueurs ne change jamais. Après quelques tours, le premier joueur devient sans importance. Le jeu varie en fonction des actions des joueurs qui ajoutent des ouvriers, les rapatrient à différents moments et occasionnellement placent plusieurs ouvriers durant le même tour s'ils sont chanceux avec leurs jets de dés.

ÉCHELLE DE MORAL ET ÉCHELLE DE LUCIDITÉ

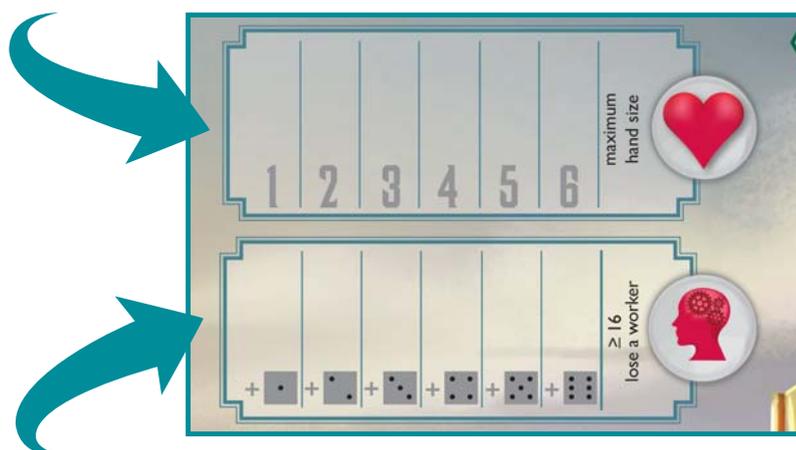
ÉCHELLE DE MORAL

Le moral de vos ouvriers est suivi sur l'échelle de moral dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. Votre moral affecte le nombre de cartes que vous pouvez avoir dans votre main (cartes artefact). Lorsque vous gagnez du moral, vous augmentez la limite de cartes que vous pouvez détenir dans votre main. Quand vous perdez du moral, la limite de cartes que vous pouvez détenir diminue de la même façon. Ainsi, si vous piochez

une carte artefact qui fait augmenter votre main au-dessus de votre limite ou si un ajustement sur l'échelle de moral vous place au-dessus de votre limite, vous devez choisir une carte à défausser (piochez en premier puis défaussez).

Note : Si vous êtes à l'extrémité droite de l'échelle de moral, vous pouvez tout de même placer un ouvrier sur une case action qui ferait augmenter votre moral. La même règle s'applique pour l'extrémité gauche de

l'échelle lorsque vous rapatriez vos ouvriers. Vous pouvez les rapatrier gratuitement lorsque vous vous trouvez à 1 sur l'échelle de moral. Cependant, si une carte spécialiste vous offre le choix de perdre du moral en échange d'un bénéfice, vous devez avoir assez de moral pour pouvoir procéder à l'échange.



ÉCHELLE DE LUCIDITÉ

La lucidité de vos ouvriers est suivie sur l'échelle de lucidité dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu. La lucidité représente le niveau de conscience de leur monde qu'ont vos ouvriers. Si leur lucidité collective devient trop élevée, ils fuiront cette société dystopique.

Quand vous rapatriez des ouvriers du plateau de jeu, lancez-les immédiatement pour déterminer leur lucidité collective. Si la somme de la lucidité de tous vos ouvriers disponibles (pas uniquement ceux que vous venez de lancer) et de votre niveau actuel sur l'échelle de lucidité est égale ou supérieure à 16, vous perdez immédiatement l'ouvrier disponible ayant le niveau de lucidité le plus élevé (en cas d'égalité, vous ne perdez qu'un seul ouvrier). Placez cet ouvrier dans la

réserve d'ouvriers. Vous pouvez perdre au maximum 1 ouvrier par tour de cette façon.

Note 1 : Seuls les **ouvriers disponibles** participent à la somme de votre lucidité collective. Les ouvriers se trouvant sur le plateau de jeu ne contribuent pas à ce total. Vous ne devez vérifier votre niveau de lucidité collective que lorsque vous lancez au moins 1 ouvrier.

Note 2 : Si vous êtes à l'extrémité droite de l'échelle de lucidité, vous pouvez tout de même placer des ouvriers sur des cases action qui feraient augmenter votre niveau de lucidité. La même règle s'applique pour l'extrémité gauche de l'échelle. Cependant, si une carte spécialiste vous offre le choix d'augmenter votre lucidité en échange d'un bénéfice, vous devez avoir une lucidité suffisamment basse pour pouvoir procéder à l'échange.

Exemple : Vous contrôlez 3 ouvriers. L'un d'entre eux est un ouvrier disponible devant vous avec une lucidité de 5 et les deux autres sont sur le plateau de jeu. Vous décidez de rapatrier vos ouvriers lors de votre tour et vous lancez les dés. Le premier obtient une lucidité de 3 et le second une lucidité de 5. Vous additionnez le total de vos trois ouvriers disponibles pour calculer leur niveau de lucidité collective, ce qui donne 13. Mais attention, vous devez ajouter votre niveau sur l'échelle de lucidité. Actuellement vous êtes à +1, donc votre lucidité collective totale est de 16. Vos ouvriers réalisent qu'ils vivent dans une dystopie et vous devez vous séparer de l'un de ceux dont le niveau de lucidité est de 5.

EMPLACEMENTS

Il y a de nombreux emplacements différents sur lesquels vous pouvez placer vos ouvriers. En voici un aperçu :



INCUBATEUR

Vous débutez la partie avec 2 ouvriers, mais durant la partie, vous pourrez augmenter cette quantité jusqu'à un maximum de 4. Vous pouvez obtenir un nouvel ouvrier en plaçant un ouvrier sur une des deux cases action de l'incubateur. Les options sont les suivantes :

Payez 3 énergie : Obtenez et perdez grâce aux électrochocs utilisés pour l'activer.

Payez 3 eau : Obtenez et gagnez grâce au jet d'eau glacée utilisé pour l'activer.

Après avoir payé le coût et ajusté votre moral ou votre lucidité, lancez immédiatement votre nouvel ouvrier et ajoutez-le à vos ouvriers disponibles.

Note : Vous pouvez placer un ouvrier sur l'incubateur pour gagner du moral ou perdre de la lucidité, même si vous possédez déjà 4 ouvriers.



ZONES D'EXPLOITATION

Les zones d'exploitation sont les endroits où vous pouvez collecter (Génératrice), (Aquifer), (Ferme), and (Mine de nuages). Chaque zone d'exploitation possède les mêmes taux de conversion. Le nombre de ressources que vous collectez lorsque vous placez un ouvrier dans une de ces régions est déterminé par la lucidité totale de tous les ouvriers présents dans cette région après que vous ayez placé le votre. Dans ce jeu, vous obtenez les bénéfices de votre action seulement lorsque vous placez votre ouvrier (et non lors des tours ultérieurs si votre ouvrier demeure dans la zone).

Exemple : Il y a un ouvrier sur la génératrice avec une lucidité de 4. Vous ajoutez votre ouvrier ayant une lucidité de 2. Ceci amène la lucidité collective à 6 sur la génératrice. Comme indiqué sur la zone d'exploitation, vous obtenez et perdez . Si le joueur suivant ajoute un ouvrier de lucidité 5, amenant le total à 11, il obtient et gagne .

Lucidité totale entre 1 et 4 : Obtenez 1 ressource et avancez le marqueur d'une case sur la piste d'allégeance.

Lucidité totale entre 5 et 8 : Obtenez 1 ressource et perdez .

Lucidité totale de 9 et plus : Obtenez 2 ressources et gagnez .

Note 1 : Les matériaux et ressources ne sont pas limités par le nombre de pièces fournies dans le jeu. Utilisez les marqueurs multiplicatifs en carton si vous manquez de pièces.

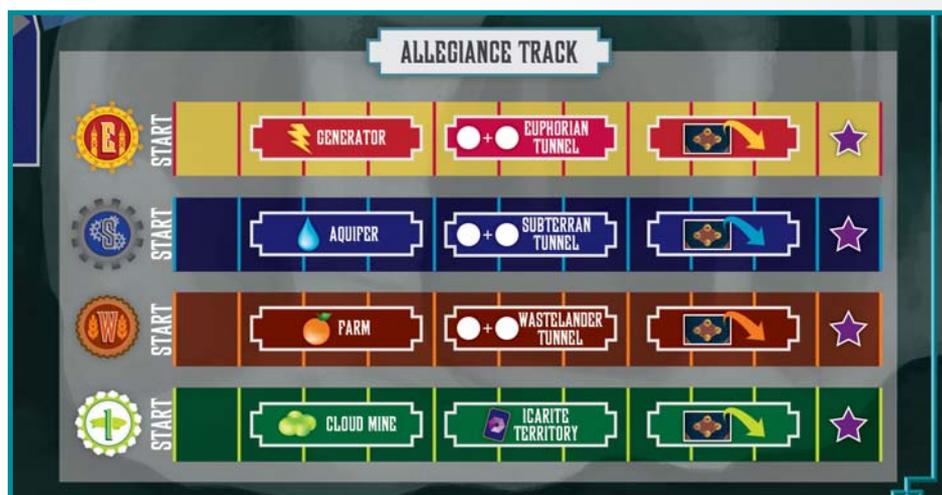
Note 2 : Vous pouvez placer un ouvrier dans la zone 9+ d'une zone d'exploitation pour obtenir 2 ressources et même si vous vous trouvez au niveau + sur l'échelle de lucidité. De même, si vous vous trouvez à + sur l'échelle de lucidité, vous pouvez malgré tout placer un ouvrier sur la zone 5-8.

Note 3 : Prendre des points d'allégeance n'est pas optionnel sur la zone 1-4. Il y a des moments dans la partie où vous préféreriez ne pas prendre les points d'allégeance par peur d'aider un autre joueur, mais vous n'avez pas le choix.

Vous pouvez faire des échanges avec les autres joueurs lors de votre tour (les échanges sont limités aux matériaux, ressources et cartes artefact).

PISTE D'ALLÉGEANCE

La piste d'allégeance n'est pas un endroit où vous pouvez placer vos ouvriers, mais plutôt un outil vous aidant à évaluer la puissance de chacune des factions. Quand un joueur obtient un point d'allégeance, il avance le marqueur d'allégeance d'une case sur la piste correspondante. Seuls les joueurs ayant des spécialistes actifs de cette allégeance obtiennent les bonus de cette faction.



Palier 1 : Lorsque ce palier est atteint, obtenez une ressource supplémentaire lorsque vous utilisez la zone d'exploitation correspondante. Parfois, vous placerez un ouvrier dans une zone d'exploitation pour obtenir 1 ressource et 1 point d'allégeance, le déplacement du marqueur d'allégeance pouvant activer ce premier palier. Vous n'obtenez pas ce bonus tant que vous ne placez pas un autre ouvrier dans cette zone d'exploitation. Pour vous aider à ne pas oublier qu'un bonus est actif, prenez le marqueur de bonus d'allégeance et placez-le dans la zone d'exploitation correspondante sur le plateau.

Palier 2 : Normalement, lorsque vous placez un ouvrier sur un tunnel, vous obtenez ou . Lorsque le second palier est atteint, placer un ouvrier sur le tunnel correspondant vous donne maintenant et . Les Icarites n'ont pas de tunnel, donc leur bonus est que vous piochez après avoir placé dans le territoire icarite. Utilisez les marqueurs de bonus d'allégeance pour vous rappeler l'activation de ces bonus.

Palier 3 : Après qu'une allégeance ait atteint le palier 3, les joueurs ayant un spécialiste réticent de cette allégeance doivent le révéler et ont maintenant accès à ses capacités spéciales. Ils ont aussi maintenant accès à tous les bonus déjà activés de cette faction. Si vos deux

spécialistes actifs partagent la même allégeance, vous ne pouvez pas cumuler les bonus provenant d'une même piste d'allégeance (niveaux 2 à 7).

Palier 4 : Lorsqu'un marqueur d'allégeance atteint le dernier niveau d'une rangée, chaque joueur place un marqueur autorité sur la carte de chaque spécialiste actif qu'il a de cette allégeance. Les joueurs peuvent continuer de placer des ouvriers sur des cases action qui augmentent le niveau d'allégeance, mais le marqueur d'allégeance ne peut dépasser le palier 4.

Note : Ces bonus sont cumulatifs – même lorsque le marqueur d'allégeance dépasse les paliers 1 et 2, vous obtenez tout de même ces bonus.

ALLÉGEANCE	BONUS DU PREMIER PALIER (niveau 2 et suivants)	BONUS DU DEUXIÈME PALIER (niveau 5 et suivants)	BONUS DU TROISIÈME PALIER (niveau 8 et suivants)	BONUS DU QUATRIÈME PALIER (niveau 11)
Euphoriens	Lorsque vous placez un ouvrier sur la génératrice, obtenez en plus.	Lorsque vous placez un ouvrier sur le tunnel euphorien, obtenez et (et non "ou").	Activez tous les spécialistes euphoriens.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs euphoriens.
Soterriens	Lorsque vous placez un ouvrier sur l'aquifer, obtenez en plus.	Lorsque vous placez un ouvrier sur le tunnel soterrien, obtenez et (et non "ou").	Activez tous les spécialistes soterriens.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs soterriens.
Wastelanders	Lorsque vous placez un ouvrier sur la ferme, obtenez en plus.	Lorsque vous placez un ouvrier sur le tunnel wastelander, obtenez et (et non "ou").	Activez tous les spécialistes wastelanders.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs wastelanders.
Icarites	Lorsque vous placez un ouvrier sur la mine de nuages, obtenez en plus.	Lorsque vous placez en territoire icarite, piochez .	Activez tous les spécialistes icarites.	Placez sur chacun de vos spécialistes actifs icarites.

TUNNELS

Chacune des différentes factions (à l'exception des Icarites) tente de creuser un tunnel accédant à une autre région du monde afin d'obtenir l'accès aux ressources de leurs ennemis. Sur le chemin, les joueurs récupèrent des matériaux et déterrent des artefacts. S'ils atteignent leur objectif et achèvent le tunnel, les joueurs ayant des spécialistes de cette faction obtiennent un accès spécial aux ressources de leur ennemi.

Case-action du tunnel : Placez un ouvrier sur la case-action à usage temporaire d'un tunnel et payez le coût indiqué à gauche de cette case. Obtenez  ou piochez  tel qu'indiqué sous la case-action. Pour matérialiser l'avancée de la galerie, déplacer le pion de mineur d'une case vers la fin de la piste.

Révéler les spécialistes réticents :

Lorsque le pion mineur atteint le 6ème niveau du tunnel, tous les joueurs dévoilent leur spécialiste réticent associé à la faction correspondante, quelque soit le joueur ayant déplacé le pion mineur. Les joueurs ont maintenant accès aux bonus de leur spécialiste nouvellement activé pour le reste de la partie.

Terminer un tunnel : Lorsque le pion mineur atteint l'extrémité du tunnel (9ème échelon), une nouvelle case action à usage exclusif devient disponible. Retirez le marqueur de case action indisponible. Désormais, les joueurs ayant un spécialiste actif de cette allégeance peuvent placer un ouvrier sur cette case action à usage exclusif. Cette case ne compte pas comme faisant partie du tunnel.

Note : Puisque le sol regorge de matériaux et d'artefacts enfouis, vous pouvez continuer à utiliser la case-action du tunnel même après avoir complété ce dernier.



Note : Vous n'avez pas besoin de contribuer à la construction d'un tunnel pour révéler un spécialiste réticent. Si vous avez un spécialiste réticent wastelander et que d'autres joueurs creusent le tunnel wastelander, vous pouvez les laisser creuser et récolter les fruits de leur travail lorsqu'ils atteindront le bon niveau.

SITES DE CONSTRUCTION

Pour contribuer à la construction d'un marché, placez un ouvrier sur une case action à usage unique inoccupée située à gauche du marché face cachée correspondant et payez le matériau indiqué sur cette case. Pour qu'un marché soit construit, un nombre prédéfini de ses cases action à usage unique, à la gauche du site de construction, doit être occupé simultanément par des ouvriers. Leur nombre est défini selon le tableau suivant :

2 – 3 joueurs	2 cases au choix
4 joueurs	3 cases au choix
5 – 6 joueurs	les 4 cases

Note : Si un joueur retire un de ses ouvriers d'un site de construction avant que la construction ne soit achevée, un autre joueur doit positionner un ouvrier et payer à nouveau le matériau associé pour participer à la construction.

Achèvement : Lorsque le nombre requis de cases action à côté d'un marché est occupé, le marché est achevé. Retournez la tuile marché et alignez-la à gauche pour dévoiler la case action à usage temporaire qu'elle recouvrait. Retourner la tuile marché permet également de masquer les cases action : les ouvriers ayant participé à la construction sont retournés à leur joueur respectif, chacun devant les relancer.

Chaque joueur qui a contribué à hauteur d'au moins 1 ouvrier à la construction du marché place 1 marqueur autorité sur ce marché (peu importe son nombre d'ouvriers impliqués dans la construction). Placez ces marqueurs sur l'illustration du marché. Tous les joueurs qui n'ont pas de marqueur autorité sur un marché construit subissent la pénalité indiquée sur la tuile marché.



MARCHÉS D'ARTEFACTS

Contrairement aux autres marchés, les marchés d'artefacts sont déjà construits au début de la partie. Ils ont une forme hexagonale qui rappelle la forme au dos de chaque carte artefact. Chacun d'entre eux nécessite que vous payiez (défaussiez) 3 cartes artefact (📄) quelconques. L'allégeance associée au marché d'artefacts avance de 1 niveau et vous placez un de vos marqueurs d'autorité (★) sur l'un des deux emplacements :

1. Le territoire en forme d'étoile correspondant (tout comme lors d'une visite à un marché construit).
2. Une tuile de marché construit correspondante n'ayant pas déjà un de vos marqueurs d'autorité. Si vous choisissez cette option, c'est exactement comme si vous aviez aidé à construire ce marché, la pénalité ne s'applique donc plus à vous.

Bonus : Au lieu de payer 📄 quelconques, vous pouvez payer 2 📄 identiques (i.e., 2 livres) au marché d'artefacts.

Par exemple, la Presse libre de la dure réalité (à droite) nécessite que vous payiez 📄 quelconques. En retour, vous obtenez ★ à placer dans un espace libre en territoire souterrain (ou sur un marché construit dans cette région sur lequel vous n'avez pas encore de marqueur autorité) ainsi qu'un point d'allégeance souterrain.

Note 1 : Il y a certaines tuiles de marché qui ont des cartes artefact comme coût d'utilisation du marché. Celles-ci ne sont pas considérées comme des marchés d'artefacts.

Note 2 : Vous pouvez continuer à placer des ouvriers sur un marché d'artefacts pour faire avancer la piste d'allégeance même s'il n'y a pas plus d'emplacement pour vos marqueurs autorité.



MARCHÉS

Une fois qu'un marché est construit, vous pouvez échanger divers biens contre des concessions dans le territoire de cette faction. N'importe quel joueur peut visiter un marché, pas seulement ceux qui l'ont construit.

Visiter un marché : Pour visiter un marché, placez votre ouvrier sur la case action à usage temporaire en haut à droite du marché et payez le coût indiqué sur la tuile marché. Ainsi, pour le Spa des plaisirs fugaces, le prix pour visiter le marché est de 💧💧💧 et 📄. Placez maintenant un ★ sur un espace libre de l'emplacement en forme d'étoile dans cette région du plateau de jeu et avancez le marqueur sur la piste d'allégeance correspondante (dans ce cas-ci, Souterrria).

Ainsi, si le bâtiment que vous visitez est dans Souterrria, le seul territoire auquel vous avez accès est le territoire en forme d'étoile dans Souterrria. S'il n'y a plus d'espace libre disponible dans ce territoire, aucun ★ supplémentaire ne peut y être placé, mais vous pouvez tout de même placer un ouvrier sur le marché et payer le coût du marché pour faire avancer le marqueur sur la piste d'allégeance correspondante.



Libertés personnelles : Tous les joueurs n'ayant pas de ★ sur un marché construit subissent la pénalité indiquée sur la tuile de marché.

Exemple : La pénalité pour le Spa des plaisirs fugaces est que tous les joueurs n'ayant pas de marqueur autorité sur le spa ne peuvent dorénavant plus remplacer leurs propres ouvriers.

ICARUS

À cause de leurs intentions trompeuses et de leur mentalité mercantile, les Icarites agissent un peu différemment des Euphoriciens, Souterrains et Wastelanders. Leur principale méthode d'avancement dans le jeu est d'échanger des matériaux et des artefacts. Aucune construction n'est nécessaire aux Icarites, ils débutent la partie avec trois marchés préconstruits et ouverts pour les affaires.



Wind Saloon : Payez quelconques (ou 2 carte artefact identiques) pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et placez 1 de vos marqueurs d'autorité sur le territoire en forme d'étoile dans Icarus.

Nimbus Loft : Payez (n'importe quelle combinaison) pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et placez 1 de vos marqueurs d'autorité sur le territoire en forme d'étoile dans Icarus.

Breeze Bar : Payez n'importe quelle ressource autre que l'extase et pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et piochez .

Sky Lounge : Payez n'importe quelle ressource autre que l'extase et pour faire avancer l'allégeance icarite de 1 niveau et obtenez (de n'importe quelle combinaison).

Activer des spécialistes icarites réticents :

Puisque les Icarites attirent un flux continu d'acheteurs dépensiers, ils ne désirent pas « creuser » vers les autres régions du monde. Ainsi, il n'y a qu'une seule façon d'activer les spécialistes icarites réticents : atteindre le 8ème niveau sur la piste d'allégeance icarite.

QUELQUES NOTES SUR LES SPÉCIALISTES

Plusieurs spécialistes vous permettent de faire un échange (ex. augmentez pour piocher). Il s'agit d'une transaction limitée – vous ne pouvez pas échanger n'importe quelle quantité de lucidité pour n'importe quel nombre de cartes.

Certaines cartes spécialistes vous permettent de sacrifier des ouvriers. Vous ne pouvez pas utiliser ce pouvoir si cela vous entraînerait à ne plus avoir d'ouvrier. Si vous sacrifiez un ouvrier, placez-le à côté du plateau de jeu avec les autres ouvriers, qui restent tous disponibles pour être recrutés plus tard.

Certains spécialistes vous demandent de comparer la lucidité d'un ouvrier à celle des ouvriers présents dans une certaine région du plateau de jeu. Si l'ouvrier doit posséder le niveau de lucidité « le plus élevé » ou « le plus faible », il doit être le seul dans ce cas (c'est-à-dire, il ne peut y avoir d'égalité sur le plus élevé/le plus faible).

Certains spécialistes changent la façon dont vous piochez des cartes artefact (ex. piochez , défaussez). Vous ne pouvez combiner ces types de pouvoir, vous devez en choisir un.

Certains spécialistes vous donnent des bonus lorsque vous utilisez un ouvrier pour remplacer un autre ouvrier. Lorsque cela arrive, le remplacement (et tout échange impliqué) se produit en premier, puis, tout ce qui est lié à cette case action se produit.



CARTES DILEMME ÉTHIQUE

Chaque joueur débute la partie avec 1 carte dilemme éthique qu'ils peuvent choisir de réaliser, une fois par partie, durant son tour. Vous ne pouvez pas placer ou rapatrier d'ouvriers durant le tour où vous réalisez votre dilemme éthique.

Pour réaliser votre dilemme éthique, retournez votre carte dilemme éthique et défaussez soit la carte artefact exacte représentée OU 2 cartes artefact quelconques, puis faites un choix déterminant dans le jeu : combattez-vous l'institution ou contribuez-vous à la dystopie ?



Si vous combattez l'institution (le côté gauche de la carte), votre récompense est de piocher 2 cartes spécialistes puis d'en défausser 1. Placez la carte sélectionnée face cachée devant vous en tant que nouveau spécialiste réticent. Si les spécialistes de cette faction ont déjà été activés, vous pouvez révéler et activer le nouveau spécialiste immédiatement. Si le dernier palier de la piste d'allégeance de ce spécialiste a déjà été atteint, vous placez immédiatement ★ sur ce spécialiste.

Si vous contribuez à la dystopie (le côté droit de la carte), vous placez immédiatement ★ sur votre carte dilemme éthique (et non sur le plateau de jeu).

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine lorsqu'un joueur a placé ses 10 marqueurs autorité (★). Ce joueur est le gagnant, prenant ainsi le contrôle de la dystopie. Cependant, les égalités sont possibles dans Euphoria, puisque plusieurs joueurs peuvent placer leur dernier ★ au même moment, grâce à la construction d'un marché ou en atteignant la fin d'une piste d'allégeance. Les cas d'égalité sont départagés dans l'ordre suivant jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité :

Gagnant en cas d'égalité :

1. Le moral le plus élevé
2. La lucidité la plus faible.
3. Le plus de marchés avec votre marqueur d'autorité.
4. Le plus de territoires avec au moins un de vos marqueurs d'autorité.
5. Lancez tous les dés de vos ouvriers actifs jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'égalité. Prenez en compte le niveau de chaque joueur sur l'échelle de lucidité. Le lancer le plus faible gagne.

VARIANTES AVANCÉES

Sélection des spécialistes : Au début de la partie, sélectionnez les spécialistes au lieu d'en piocher 4 et d'en garder 2. Distribuez 4 cartes à chaque joueur, choisissez-une et passez le reste au joueur à votre gauche. Continuez ainsi jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartes, puis choisissez vos 2 spécialistes et défaussez les autres.

Sélection des marchés : Cette variante est vivement recommandée après quelques parties d'Euphoria. Au début de la partie, distribuez 2 marchés à chaque joueur et placez le reste de côté. Chaque joueur choisit 1 marché qu'il veut inclure dans la partie et le place face cachée sur la table. Retirez l'autre marché du jeu. Lorsque tous les joueurs ont fait leur sélection, ajoutez des marchés additionnels à partir des marchés que vous avez mis de côté après la distribution pour qu'il y ait un total de 6 marchés dans la partie. Mélangez-les et placez-les sur le plateau de jeu.

Sélection des niveaux de moral et de lucidité : En commençant par le joueur le plus âgé et en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur place soit son marqueur moral ou son marqueur de lucidité sur un espace inoccupé de l'échelle correspondante jusqu'à ce que tous les marqueurs soient placés.

HISTOIRE

Le monde tel que nous le connaissons n'est plus, et de ses cendres s'est élevée la cité d'Euphoria. Croyant qu'un nouvel ordre mondial soit nécessaire pour prévenir une nouvelle apocalypse, l'élite euphorienne a fait ériger de grands murs autour de sa cité d'or et fait l'apologie de l'égalité intellectuelle par-dessus tout. Fini les libertés personnelles, fini la connaissance du passé, seul le futur compte.

Les Euphoriciens ne sont pas seuls. En dehors de la cité se trouvent ceux qui étaient aux premières loges pour l'apocalypse. Ils conservent les souvenirs et les cicatrices qui l'attestent. Les Wastelanders se sont regroupés pour former une société d'historiens et de fermiers au milieu des terres abandonnées du passé.

Ceux qui respirent à l'air libre ne sont pas seuls. Terrée sous la surface s'étend la ville de Souterra, habitée par des mineurs, des mécaniciens et des révolutionnaires. En gardant leurs ouvriers dans le noir, ils ont arrangés un réseau de tuyaux et d'égouts, de vapeur et d'engrenages, de passages dissimulés et d'escaliers secrets.

Et survolant le monde dans leurs zeplins, les mystérieux Icarites leurrent les pauvres citoyens avec leurs promesses d'extase éternelle.

Quatre sociétés distinctes, chacune d'entre-elles attendant que vous veniez réécrire l'histoire. Qu'êtes-vous prêt à sacrifier pour bâtir une meilleure dystopie ?

UN REMERCIEMENT TOUT PARTICULIER À CES TESTEURS

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



STONEMAIER
GAMES