

# EUPHORIA

ユーフォリア：より良いディストピアを目指して

by Jamey Stegmaier & Alan Stone

ディストピアの街並みがあなたを待っています。  
戦略を練り、建設を進め、各勢力との繋がりを強め、あなたの帝国を拡大しましょう。

プレイ人数：2-6人 年齢：13歳以上 プレイ時間：～60分

あなたがこの世界の真実に気がついたのはまだ若い頃だった。その時まで、あなたはこの社会はユートピア-理想郷-なのだとずっと信じていた。ディストピア-暗黒郷-などという言葉は知らなかったし、辞書にも載ってはいなかった。真実を知った時、あなたには2つの選択肢があった。逃げるか、あるいはこの世界に名を残すために留まるか。

あなたは留まることを選んだ。

それももう昔のことだ。あの時の決断が正しかったのかどうか悩みもするが、今更振り返っても遅すぎる。あなたは大事を為すために、圧制者の支配を逃れるために、一步を踏み出すところなのだ。あなたには既に2人の労働者がおり、更に多くの労働者を手に入れることもできる。様々な勢力のために働いた結果、あなたの計画を実現する助けとなる専門家を迎えることもできた。次の段階へと進む準備はできている。

未来を過去よりも良いものにするために、あなたは今、何を犠牲にするのだろうか？

## ゲームの目的

ユーフォリアはワーカープレイメントゲームで、ダイスがワーカーとなります。それぞれのダイスの目が、ワーカーの知識を表しており、ゲームを通してワーカーの知識を比較することになるでしょう。あなたが都市に送り込むワーカーが多くなれば、彼らがこの歪んだ社会の真実に気付く機会も増えていきます。あまりに多くを知りすぎたワーカーは、あなたの下から去ってしまうかもしれません。

あなたは、ワーカーの他にも優秀な人材を持っています。その内の1人は既にあなたの忠実な部下ですが、他の者はまだあなたを完全に信用しているわけではありません。ゲームの中で特定の目標を達成することで(あるいは他のプレイヤーが気付かないままあなたの目標を達成してくれることで)、こうした慎重な人材の能力を使うことができるようになるのです。

あなたのワーカーの汗が、各勢力との繋がりの強さが、外の世界へ侵入するために掘ったトンネルが、勝利への道となります。その先の最終的な目的は区画管制によって土地を占有することにあります。あるいは他のプレイヤーの自由を制限する施設を建設することで、ゲームの様相を変えて新たな勝利への道を拓くこともできます。また、旧世界の失われた遺物を収集することに力を注ぐこともできます。この功利主義社会において娯楽品は非常に珍しく、ディストピアのエリート達はこれらの遺物(特に揃いの品を)切望しており、喜んで土地区画と引き替えてくれるでしょう。

プレイヤーの1人が10個の権利トークンすべてを配置したところでゲームは終了し、そのプレイヤーが勝者となります。

## 内容物

### カード

人材カード 48枚

遺物カード 36枚 (6種類各6枚)

倫理ジレンマカード(兼リファレンス) 6枚

### ボード

ゲームボード 1枚

### ダイス

ワーカーダイス 24個  
(緑・青・赤・白・黒・紫各色4個)

### 木製駒

モラルトークン(ハート型) 6個

知識トークン(顔型) 6個

資源トークン 27個\*  
(金・茶・灰各色9個)

必需品トークン 48個\*  
(黄・青・橙・緑各色12個)

勢力トークン 4個

坑夫トークン 3個

### 紙製マーカー等

権利トークン 60個\*  
(緑・青・赤・白・黒・紫各色10個)

不使用区画マーカー 16枚

施設タイル(正方形) 18枚

乗数マーカー 6枚

勢力ボーナスマーカー(円形) 8枚

使用不可アクションマーカー 3枚

### ルールブック

\* この印がついた内容物は、Kickstarter版では数・素材が異なっていることがあります。

## アイコン&トークン

### 必需品



### RESOURCES



### ALLEGIANCE POINTS



### MISCELLANEOUS



注:各プレイヤーが持つ、資源・必需品・ワーカー・遺物カードの数は公開情報であり、隠すことはできません。ただし遺物カードの内容については公開する必要はありません。それぞれのワーカーの知識(ダイスの目)も公開情報です。

**人材カード:** 人材カードを混ぜ、各プレイヤーに4枚ずつ配ります。各プレイヤーはその中から2枚を選び、残りを伏せたまま捨て札とします(人材カードの山札に戻さないで下さい)。選んだ2枚の内の1枚を全員同時に公開し、活動中の人材として手に置きます。もう1枚は秘密の人材として伏せておきます。残った人材カードは山札としてボードの隣に配置します。

### 人材の選択について

プレイ中に秘密の人材を公開して活動中にすることができますが、それまでは活動中の人材の特殊能力しか使うことができません。また各勢力のボーナス(「勢力トラック」の項目参照)も、活動中の人材が所属する勢力のものしか得ることができません。ですから、ゲーム開始時に活動中の人材を決める際には、序盤の役に立つ人材を選ぶとよいでしょう。

**乗数マーカー:** 各プレイヤーは1枚の乗数マーカーを持ちます。これは資源/必需品トークンが足りない時に個数を管理するために使います。

×1  
×2  
×3

### ゲームボードについて

ゲームボードは4つの地域に別れており、それぞれを別の勢力が治めています。ボード左側の都市がユーフォリアです。都市を囲む城壁の外側、ボード右側にはウェイストランドの小屋と農場が広がっています。地下にはサブテラが、空にはイカルスの飛行船団があります。これらの地域はゲームボードのアートワークと枠線によって区別できます。



**遺物カード:** 遺物カードをよく混ぜ、裏向きの山札としてゲームボードの隣に配置します。ゲーム中に山札がなくなった場合は捨て札をシャッフルして山札とします。



## 準備



**不使用区画マーカー:** 各勢力の領地を示す星形に、使用可能な区画の数がプレイヤー人数に等しくなるように不使用区画マーカーを置きます。例えばプレイヤーが4人ならそれぞれの領地に2つつマーカーを置きます。

**倫理ジレンマカード:** 6枚の倫理ジレンマカードをランダムに1枚ずつ各プレイヤーに配ります。プレイヤーは内容を確認して、手元に伏せて(リファレンスが表になるように)置きます。



**プレイヤートークン:** 各プレイヤーはそれぞれハート型のモラルトークンをモラルチャートの一番左に、顔型の知識トークンを知識チャートの+のマスに置きます。



**資源と必需品:** エネルギー・食糧・水・幸福の各必需品トークンをそれぞれ対応する必需品エリア(発電機 Generator・農場 Farm・帯水層 Aquifer・天上鉱山 Cloud Mine)に置きます。また、金・粘土・石材の各資源トークンを、それぞれユーフォリア・ウェイストランド・サブテラのトンネルの隣に置きます。



**ワーカーダイス:** 各プレイヤーは自分の色のワーカーダイス2個を持ってゲームを開始します。残ったダイスはすべて集めてゲームボードの横に置き、雇用可能なワーカーのプールとします。



**使用不可アクション:** 各トンネルの最後のスペースに使用不可アクションマーカーを配置します。

**建設現場:** 施設タイルを混ぜ、6枚をゲームボード上の建設現場に伏せて配置します。正方形の枠に合わせて配置して下さい。飛行船団イカルスには既に施設が建設されているので、配置する必要はありません。残りの施設タイルは裏向きのまま脇に置きます。これらのタイルをゲーム中に使用することはありません。

**勢力トークンと坑夫トークン:** 4個の勢力トークンをゲームボード右下の勢力トラックの左側にあるスタート位置に置きます。また、3つあるトンネルそれぞれのスタート位置に坑夫トークンを1つつ置きます。

**権利トークン:** 各プレイヤーは自分の色の権利トークン10個をリファレンスカードの横に置きます。

**ゲームの開始:** 各プレイヤーは自身の持つ2個のワーカーダイスを振ります。出た目の和が最も大きい人(同じ値のプレイヤーが複数いた場合は年長者)がスタートプレイヤーとなります。誰からゲームを始めるかは、このゲームにおいてあまり重要ではありません。ダイスの目はそのままにしておきます。この出目がそれぞれのワーカーのゲーム開始時における知識となります。

## ゲームプレイ概要





各プレイヤーは手番中に、以下の2つの行動の内いずれか一方のみを行います。両方を行うことも、パスすることもできません\*


**1 ワーカーの配置:** プレイヤーは利用可能なワーカーから1個を選んでゲームボード上に配置します(配置の詳細については次項で説明します)。利用可能なワーカーとは、プレイヤーの手元においてボード上に置かれていないワーカーのことです。ワーカーを配置した際には、直ちにそのアクションスペースの効果を受けます。

例外: 手番の開始時に、同じ量の知識を持っているワーカーが複数利用可能である場合(出目が同じワーカーが手元に2個以上ある場合)、これらのワーカーを同じ手番で配置することができます。この時、ワーカーは1つずつ配置し、効果は順番に適用します。手番中に(新たなワーカーの雇用、自身のワーカーの押し出し、施設の建設によって)新しく利用可能なワーカーを得たとしても、次の手番までそのワーカーを配置することはできません。

\*ゲーム中1回だけ、手番を使って倫理ジレンマカードを公開することができます。詳しくは11ページ参照。

**2 ワーカーの回収:** 労働者を配置する代わりに、プレイヤーは手番を使ってゲームボード上にある任意の数のワーカーを回収することができます。ゲームボード左下にある回収チャートを参照して、回収コストを払って下さい。回収したワーカーダイスは、すべて同時に振って利用可能なワーカーとして手元に置きます。

**モラルの上昇:**  か  を支払い、任意の数のワーカーを回収し、  を獲得します。支払うコストは回収するワーカーの数によらず一律です。ワーカーを1個回収する場合でも、4個回収する場合でもコストは変わりません。

**モラルの低下:** コストを支払わずに任意の数のワーカーを回収します。ただし  を失います。

**注:** 回収に必要なコストは灰色の四角で、得られる効果は白い丸で示されています。コストと効果を示す灰色の四角と白い丸は、ゲームボード上の様々な場所で使用されています。






## ワーカーの配置

ボード上には様々な場所がありますが、ワーカーを配置するアクションスペースは3つのタイプに分けることができます。アクションスペースを表す明るい灰色の四角形の形と枠線とそのタイプを簡単に見分けることができます。

**一時使用スペース:** 一時使用スペースは点線の枠で右側に矢印がついています。このアクションスペースには、既に他のワーカーが置かれていてもワーカーを配置することができます。その場合は、既に置かれているワーカーは押し出されて所有者の手元に(無料で)戻ります(自分自身のワーカーを押し出すこともできます)。

一時使用スペースの一部には、コストが示されています。コストはスペースの左に濃い灰色の四角で、得られる効果は下に白い丸で示されています。ワーカーがボードから押し出された場合、その所有者は直ちに押し出されたワーカーダイスを振って利用可能なワーカーに加えます(知識の上限を超えていないか確認して下さい。5ページ参照)。一時使用スペースに配置されたワーカーは、押し出されるか回収されるまでその場に留まります。

**例:** この一時使用スペースは、ワーカーを配置して利益を得るために  を払う必要があります。配置すると  を得るか、 を1枚引くことができます。

トンネルの端にある一時使用スペースは専用アクションスペースであり、ゲーム開始時には使うことができません。トンネルが完成すると使用できるようになります(8ページ参照)。

**共同作業スペース:** 共同作業スペースは大きな長方形で表されます。このスペースにはワーカーをいくつか配置することができます。

(帯水層 Aquiferのような必需品エリアの使い方については6ページを参照して下さい)



例

**単独作業スペース:** 単独作業スペースは実線で囲まれた灰色で表されています。矢印はなく、内側に資源コストが描かれています。このスペースにワーカーを配置するためにはこのコストを支払う必要があります。単独作業スペースに配置されたワーカーを押し出すことはできません。

(建設現場の使い方については8ページを参照して下さい)



例



## 手番の交代

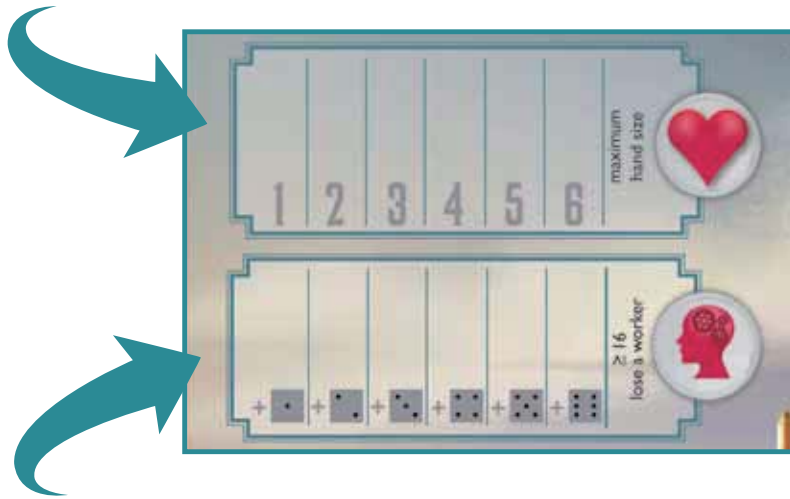
プレイヤーが手番を終えたら、左隣のプレイヤーの手番となり、その後時計回りに手番が回ります。順番が変わることはありません。数ラウンドもすれば、スタートプレイヤーが誰であったかにはほとんど意味がなくなっているでしょう。様々なタイミングでワーカーが配置され、また回収され、時には幸運な出目により同じ手番で複数のワーカーが配置され、局面はどんどん変化していくのです。

## モラルチャート・知識チャート

### モラルチャート

ワーカーのモラルはボード左上にあるモラルチャートで管理します。モラルはプレイヤーの手札(遺物カード)の枚数の上限を決定します。モラルが上昇するとより多くの手札を持つことができるようになり、モラルが低下すると手札の上限が少なくなります。遺物カードを引いた結果、あるいはモラルが変化した結果、手札の枚数が上限を超えた場合は、超過分を捨てなければなりません。カードを引いてから手札を捨ててください。

**注:**モラルチャートの右端にいる場合でも、モラルを上昇させるエリアにワーカーを配置することができます。同様に、左端にいる場合にはモラルの低下を引き起こすことなくワーカーを回収できます。しかし、人材カードの特殊能力の内、モラルを低下させることによって発動するものは、必要な分のモラルがない限り使用できません。




### 知識チャート

ワーカーの知識はボード左上にある知識チャートで管理します。知識はワーカー達がこの世界についてどれだけ理解しているかを表しています。ワーカー全体の知識が高くなりすぎた場合、このディストピアから逃げ出してしまおうでしょう。

ボードからワーカーを回収した場合、直ちに回収したワーカーダイスを振って知識量を決定します。既に手元にあったものも含めた利用可能なワーカーの知識の総量(出目の和)と現在の知識チャートの修正の合計が16以上だった場合、プレイヤーは利用可能なワーカーの内最も知識が多い1個を失います(複数ある場合も1個だけ)。対象のワーカーダイス1個を雇用可能なワーカーのプールへ戻して下さい。知識の上昇によってワーカーを1手番中に2個以上失うことはありません。

**注1:**知識の総量を計算する際には利用可能なワーカーのみを対象とします。ボード上に配置されているワーカーの知識は計算に入れません。1個以上のワーカーダイスを振る際のみ、知識の総量をチェックします。

**注2:**知識チャートの右端にいる場合でも、知識を増やすエリアにワーカーを配置することができますし、同様に左端にいる場合にも知識が下がるエリアにワーカーを配置することができます。ただし、人材カードの特殊能力の内、知識を増やすことで発動するものは、必要な分の知識を増加させることができない限り使用できません。

**例:**あなたは3人のワーカーを雇用しています。その内1個は利用可能な状態で手元にあります(知識5)。他の2個はボード上に配置されています。あなたは手番ですべてのワーカーをボードから回収することにしました。回収したワーカーダイスを振ります。出目は3と5でした。利用可能なワーカーの知識の総計は13です。ただしこれに知識チャートの修正を足さなくてはなりません。今あなたは知識チャートの+のスペースにいます。つまり最終的な知識の総量は13+3で16になります。あなたのワーカーは自分がディストピアに住んでいる事を知り、逃亡してしまいます。知識5を持つワーカーのどちらか1個を捨てなければなりません。

## 配置場所

ボード上の様々な場所にワーカーを配置することができます。以下に概要を示します。



### ワーカー活性化槽 WORKER ACTIVATION TANK

各プレイヤーはワーカー2個を持ってゲームを開始します。ゲーム中にワーカーを合計4個まで増やすことができます。ワーカーを増やすためには、ワーカー活性化槽内にあるアクションスペースのいずれかにワーカーを配置する必要があります。以下の2つから選びます。

**エネルギー3個を支払う:** 1人ワーカーを得る。また活性化の際にワーカーが電気ショックを受けたことにより 2人ワーカーを失う。

**水3個を支払う:** 1人ワーカーを得る。また活性化の際にワーカーが新鮮な水を浴びたことにより 2人ワーカーを得る。

コストを支払った後に、モラルもしくは知識を変化させます。新しく雇用したワーカーダイスを振り、利用可能なワーカーとして手元に置きます。

**注:**既に4個のワーカーを雇用している場合でも、モラル/知識を調整するためにワーカー活性化槽を利用できます。



### 必需品エリア COMMODITY AREAS

必需品エリアは ⚡ (発電機/Generator)、💧 (帯水層/Aquifer)、🍊 (農場/Farm)、🏔️ (天上鉱山/Cloud Mine)を得ることができる場所です。必需品エリアはどれも同じように機能します。必需品エリアにワーカーを配置した際に得られる必需品の数は、手番プレイヤーがワーカーを配置した後に、そのエリアに配置されているワーカーすべて(の知識の総量によって決まります。他の配置場所と同じく、必需品エリアもワーカーを配置した時のみ利益を得ることができます。その場にワーカーが残っていても、以降の手番で利益を得ることはできません。

**知識の合計が1~4:** 必需品1つを得て、勢力レベルを1上昇させる。

**知識の合計が5~8:** 必需品1つを得て、2人ワーカーを失う。

**知識の合計が9以上:** 必需品2つを得て、2人ワーカーを得る。

**注1:**資源や必需品はトークンの数に関わらずいくつでも入手できるものとします。トークンが足りなくなった場合は乗数マーカーを使って管理して下さい。

**注2:**既に知識チャートの+ [ ] のスペースにいる場合でも、知識の合計が9以上になるように必需品エリアにワーカーを配置することができます。同様に、知識チャートの+ [ ] のスペースにいる場合でも、知識の合計が5~8になるように必需品エリアにワーカーを配置することができます。

**注3:**知識の合計が1~4だった場合には必ず勢力レベルを上昇させなくてはなりません。ゲーム中には、他のプレイヤーの利益とならないよう勢力レベルを上昇させたくない場合もありますが、その場合でも勢力レベルは上昇させなくてはなりません。

プレイヤーは手番中に資源・必需品・遺物カードを他のプレイヤーと交換することができます。(補注:この時、遺物カードの種類を指定して交換しても構いません)

**例:**発電機/Generatorには既に知識4のワーカーが配置されています。あなたは新たに知識2のワーカーを配置しました。この結果知識の合計は6になり、あなたは ⚡ を得て、知識チャート上の 2人ワーカーが1低下します。次のプレイヤーが更に知識5のワーカーを配置した場合には、知識の合計が11となり、⚡⚡と 2人ワーカーを得ることになります。

## 勢力トラック ALLEGIANCE TRACK

勢力トラックは、ワーカーを配置する場所ではなく、各勢力の影響力を表すものです。いずれかのプレイヤーが勢力レベルを上昇させた際に、その勢力を示す勢力トークンを1マス進めます。勢力トラックに記されたボーナスを受けられるのは、その勢力に属する活動中の人材を持っているプレイヤーに限られます。



**第1ボーナス:**この段階に到達した勢力の必需品エリアを利用した際に必需品を1つ多く得ることができます。必需品エリアにワーカーを配置した結果、勢力レベルが上昇して第1ボーナスに到達することもあります。ボーナスを得られるのは次の手番以降に必需品エリアを利用した時になります。第1ボーナスの効果を忘れないように、該当する必需品エリアに勢力ボーナストークンを置いて下さい。

**第2ボーナス:**通常トンネルにワーカーを配置した際には、もしくはのどちらかしか得ることができません。第2ボーナスの段階に到達した勢力のトンネルにワーカーを配置した場合には、との両方を得ることができます。イカルスはトンネルを持っていないので、第2ボーナスは他の勢力と異なり、イカルスの領地(星形の区画)にを置いた後にを引くことができるようになります。第2ボーナスの効果を忘れないように、該当する場所に勢力ボーナストークンを置いて下さい。

**第3ボーナス:**この段階に到達した勢力に属する秘密の人材を持っているプレイヤーは、それを公開して活動中にします。以後この人材の持つ特殊能力を使用できるようになります。また、この勢力のボーナスを受けられるようになります。ただし、活動中の人材が2人とも同じ勢力に属している場合でも第1・第2ボーナスの効果を重複して受けることはできません。

**第4ボーナス:**勢力トークンがトラックの終端まで進んだら、その勢力に属する人材を持つプレイヤーは、その人材カードの上に1つ権利トークンを配置します。対象の勢力に属する人材を複数持っている場合は、それぞれに権利トークンを1つずつ配置します。以降も勢力レベルを上昇させるアクションスペースにワーカーを配置して構いませんが、勢力トラック自体がこれ以上先へ進むことはありません。

**注:** 勢力ボーナスは累積します。第3ボーナスを得られる段階以上になっても、引き続き第1・第2ボーナスの効果を受けることができます。

勢力	第1ボーナス (レベル2以上)	第2ボーナス (レベル5以上)	第3ボーナス (レベル8以上)	第4ボーナス (レベル11以上)
ユーフォリア Euphorian	発電機 Generatorにワーカーを配置した際に、を1つ多く得る	ワーカーをユーフォリアのトンネルに配置した際に、との両方を得る。	ユーフォリアに属する秘密の人材をすべて公開して活動中にする。	活動中のユーフォリアの人材カードにを1つずつ置く。
サブテラ Subterranean	帯水層 Aquiferにワーカーを配置した際に、を1つ多く得る	ワーカーをサブテラのトンネルに配置した際に、との両方を得る。	サブテラに属する秘密の人材をすべて公開して活動中にする。	活動中のサブテラの人材カードにを1つずつ置く。
ウェイストランド Wastelander	農場 Farmにワーカーを配置した際に、を1つ多く得る	ワーカーをウェイストランドのトンネルに配置した際に、との両方を得る。	ウェイストランドに属する秘密の人材をすべて公開して活動中にする。	活動中のウェイストランドの人材カードにを1つずつ置く。
イカルス Icarite	天上鉱山 Cloud Mineにワーカーを配置した際に、を1つ多く得る	イカルスの領地にを置いた時に、を引く。	イカルスに属する秘密の人材をすべて公開して活動中にする。	活動中のイカルスの人材カードにを1つずつ置く。



## トンネル TUNNELS

イカルス以外の各勢力は、敵対勢力が産出する必需品を得るために、他勢力の領地に向かってトンネルを掘っています。採掘の過程では資源を回収し、遺物を発掘することができます。トンネルが完成した場合、その勢力に属する人材を持っているプレイヤーは敵対勢力の必需品を入手する特殊なアクションを行うことができるようになります。



**注:** 秘密の人材を公開するために、自分でトンネルを掘削する必要はありません。あなたが手元にウェストランドの人材を隠し持っていて、他のプレイヤーがウェストランドのトンネルを掘り進めているのであれば、そのまま6マス目に進むまで待っていただければよいのです。

**トンネルアクション:** プレイヤーはトンネルの一時使用スペースにワーカーを配置してトンネルを掘り進めることができます。一時使用スペースの左に示されたコストを払い、下に示されるように🍌を得るか、💧を1枚引きます。トンネルを掘り進めたことを示すために、トンネル上の坑夫トークンを1マス進めて下さい。

**秘密の人材の公開:** 坑夫トークンがトンネルの6マス目に到達した場合、そのトンネルプレイヤーはトンネルを持つ勢力に属する秘密の人材をすべて公開して活動中にします(誰が坑夫マーカを進めたかは関係ありません)。人材を公開したプレイヤーは、以後その人材の特殊能力を使用できるようになり、同時に所属勢力のボーナスを受けることができます。

**トンネルの完成:** 坑夫トークンがトンネルの終端(9マス目)に到達した場合、新たに専用アクションスペースが利用可能になります。使用不可アクションマーカを取り除いて下さい。以後、このトンネルの勢力に属する人材を持つプレイヤーは、利用可能となった専用アクションスペースにワーカーを配置できるようになります。このスペースはトンネルの一部とは見なしません。

**注:** 地下には資源と遺物が豊富にあるため、トンネルが完成した後もトンネルにワーカーを配置して利用できます。

## 建設現場 CONSTRUCTION SITES

施設の建設に参加するためには、伏せられている施設タイルの左にある、空いている単独作業スペースにワーカーを配置して、そこに示されている資源を支払う必要があります。施設が完成するためには、対象の施設タイルの左に4つある単独作業スペースの内、決められた数のスペースにワーカーが同時に配置されていなくてはなりません。完成に必要なワーカーの数は以下の表の通りになります。

プレイヤー: 2~3人	任意の2スペース
プレイヤー: 4人	任意の3スペース
プレイヤー: 5~6人	4スペースすべて

**注:** 施設が完成する前にいずれかのプレイヤーが建設現場からワーカーを回収した場合、そのワーカーは完成のために必要な数には含めません。施設を完成させるためには、改めて資源を払ってワーカーを配置する必要があります。

**施設の完成:** 施設の建設に必要な数のワーカーが建設現場に配置されると、施設が完成します。施設タイルを表に向けて、左にずらして配置します。これによって、隠れていた一時使用スペースが利用可能になります。建設現場に配置されていたワーカーはそれぞれのプレイヤーの手元に戻り利用可能なワーカーとなります。直ちにワーカーダイスを振って下さい。

施設の建設に際して最低1個のワーカーを提供したプレイヤーは、完成時に施設タイルのイラストの上に権利トークンを1個置きます。2個以上のワーカーを提供していた場合でも権利トークンは1個しか置けません。施設の上に権利トークンが乗っていないプレイヤーは、その施設タイルに記載されているペナルティを受けます。





## 遺物市場 ARTIFACT MARKETS

施設とは異なり、遺物市場はゲーム開始時に既に建設されています。遺物市場は遺物カードの裏面と同じく六角形となっています。遺物市場を利用するには遺物カード(📄)3枚を支払う(捨て札にする)必要があります。利用した遺物市場に対応する勢力のレベルが1上げます。また、プレイヤーは以下の2ヶ所のいずれかに権利トークン(★)を置きます。

1. 対応する勢力の星形領地内の区画。  
次項で説明する建設済の施設と同様に扱う。
2. 対応する勢力に建設された施設の上  
(ただし、自身の権利トークンが置かれていない場合に限る)。  
あなたは以降この施設に記載されたペナルティを受けない。

**ボーナス:** 遺物市場で📄を支払う代わりに、同じ種類の📄2枚(例:本のカード2枚)を支払うことができます。

例えば、右図の「厳しい現実の自由出版局」では、任意の📄を支払うことによって、サブテラの領地内の空いている区画に★を置くことができます(または、サブテラに建設されている施設の中にあなたの権利トークンが乗っていないものがあればそこに置くこともできます)。同時にサブテラの勢力レベルが1上昇します。

**注1:** 施設の中には利用するコストとして遺物カードを必要とするものがありますが、それらは遺物市場とはみなしません。

**注2:** 権利トークンを置く場所がない場合でも、勢力レベルを上昇させるために遺物市場を利用できます。



## 施設 MARKETS

完成した施設では、様々な物資と引き替えに、その勢力の領土内の区画を手に入れることができます。建設に参加したプレイヤーに限らず、誰でも施設を利用できます。

**施設の利用:** 施設を利用するためには、施設の右上にある一時利用スペースにワーカーを配置して、施設タイルに示されているコストを支払う必要があります。例えば、右図の「刹那的快樂のスパ」は、利用するためのコストは💧💧💧と📄になります。コストを払った後、施設がある勢力の星形領地内の空いている区画に★を置き、この勢力のレベルを1上昇させます。

つまり、あなたが利用した施設がサブテラに建設されたものであれば、サブテラの星形領地内の区画にのみ★を置くことができます。領地内の区画がすべて埋まっている場合は、★を置くことはできませんが、勢力レベルを上昇させるために施設を利用しても構いません。



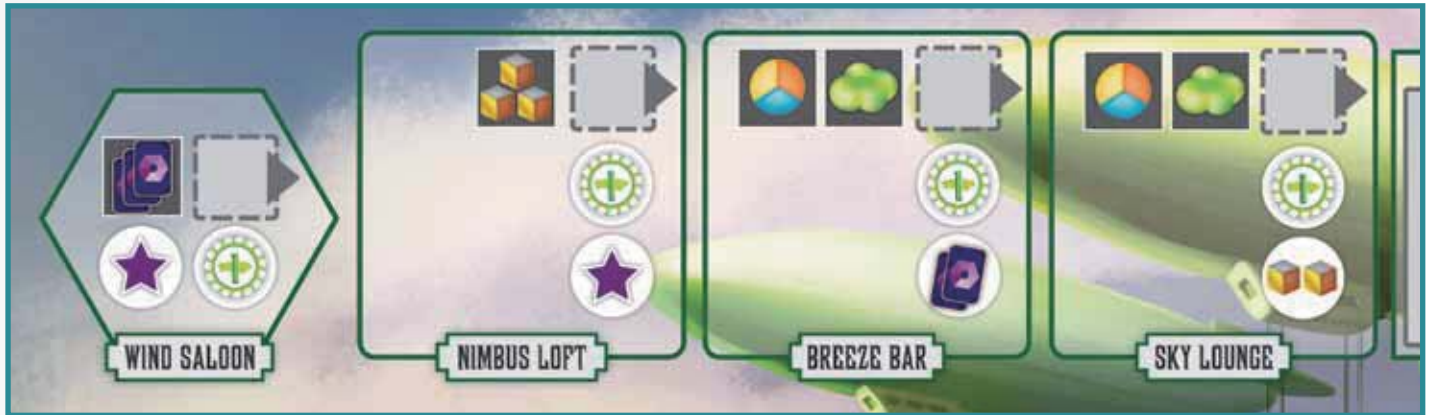
**個人の自由:** 完成した施設の上に★を置いていないプレイヤーは、その施設タイルに記載されているペナルティを受けます。

**例:** 「刹那的快樂のスパ/Spa of Fleeting Pleasure」に権利トークンを置いていないプレイヤーは、自身のワーカーを押し出すことができません。



## イカルス

イカルスの人々は抜け目のない商人気質であり、ユーフォリア・サブテラ・ウェストランド人とは行動様式が異なります。ゲームの中で、イカルスは主に資源と遺物の交易によって発展していきます。彼らはゲーム開始時から利用可能な施設を3つ持っており、新たに施設を建設する必要はありません。



**風の広間 (WIND SALOON):** 任意の もしくは同じ種類の遺物カード2枚を払い、イカルスの勢力レベルを1上昇させて、イカルスの星形領地内の空いている区画に権利トークンを置きます。

**雨雲のロフト (NIMBUS LOFT):** 任意の組み合わせで を払い、イカルスの勢力レベルを1上昇させて、イカルスの星形領地内の空いている区画に権利トークンを置きます。

**微風の酒場 (BREEZE BAR):** 幸福以外のいずれかの必需品1つと を払い、イカルスの勢力レベルを1上昇させて、 を引きます。

**空のラウンジ (SKY LOUNGE):** 幸福以外のいずれかの必需品1つと を払い、イカルスの勢力レベルを1上昇させて、任意の組み合わせで を得ます。

**秘密のイカルスの人材の公開:** イカルスは常に取引相手を引き寄せているため、他の勢力の領土への連絡路を作る必要性を感じていません。そのため、イカルスに属する秘密の人材を公開して活動状態にするためにはイカルスの勢力レベルを8まで上昇させる他ありません。

## 人材に関する注意事項

多くの人材はプレイヤーがリソースの交換をすることを可能にします(例: を得て を引く)。こうした交換は記載された通りに行わなくてはなりません。任意の数の知識を得て任意の枚数の遺物カードを引くことができるわけではないのです。

一部の人材の特殊能力の使用にはワーカーを犠牲にする必要があります。その結果所持するワーカーが0個になってしまう場合、この能力を使うことはできません。ワーカーを犠牲にする場合は、雇用可能なワーカーのプールにワーカーダイスを戻します。以降の手番でこのワーカーを再び雇用して利用可能なワーカーに加えることができます。

一部の人材は、プレイヤーが配置するワーカーの知識を他のワーカーの知識と比較します。もし、配置するワーカーが「最も高い」あるいは「最も低い」知識を持つ必要がある場合、単独で最高／最低である必要があります(同値不可)。

一部の人材は、遺物カードの引き方を変更します(例: を引き、 を捨てる)。こうした特殊能力を組み合わせることはできません。いずれか1つの能力を選んで適用してください。

一部の人材は、他のワーカーを押し出した時にボーナスをもたらします。この時、押し出しとそれに付随する効果を先に解決してから、アクションスペースの効果を処理してください。





## 倫理ジレンマカード

各プレイヤーは1枚の倫理ジレンマカードを持ってゲームを始めます。ゲーム中に一度、自身の手番中にこのカードに書かれた目的を達成することができます。倫理ジレンマカードを達成した手番中にはワーカーの配置・回収を行うことができません。



倫理ジレンマカードを達成するためには、カードを公開し、そこに記されている遺物カード1枚、もしくは任意の種類の子物カード2枚を捨て札とする必要があります。そして物語を決つづける決断をしなくてはなりません。

——体制と戦うのか、あるいはこのディストピアに尽くすのか？

体制と戦うことを選んだ場合(カードの左側)、人材カードを新たに2枚引いて、1枚を選んで手元に残します。この人材は秘密の人材として扱います。すでにこの人材が所属する勢力の勢力レベルが8以上であるか、トンネルが6マス目まで掘り進められている場合は、直ちに公開して活動中にします。もしこの人材が所属する勢力の勢力レベルが11まで達していたら、直ちにこの人材カードの上に★を置きます。

ディストピアに尽くすことを選んだ場合(カードの右側)、直ちに(ボード上ではなく)倫理ジレンマカードの上に★を置きます。

## ゲームの終了

プレイヤーの1人が10個の権利トークン(★)すべてを置いた時点でゲームは終了します。権利トークンをすべて置いたプレイヤーはこのディストピア世界を掌握し、勝者となります。ただし、施設の建設や勢力の上昇によって、複数プレイヤーが同時にすべての権利トークンを置き終えることもあります。その場合は以下のタイブレーカーを順に調べて勝者を決定します。

### タイブレーカー

1. モラルのレベルが高いプレイヤーの勝利
2. 知識のレベルが低いプレイヤーの勝利
3. より多くの施設に権利トークンを置いているプレイヤーの勝利
4. 1つ以上の権利トークンを置いている領地の数が多いプレイヤーの勝利
5. すべての利用可能なワーカーダイスを振り、それぞれの知識チャートの修正を加えた総知識量が低いプレイヤーの勝利。決まるまで振り直すこと。

## 上級バリエーションルール

**人材カードのドラフト:** ゲーム開始時に、人材カードを4枚配って2枚を選ぶのではなく、ドラフトを行います。各プレイヤーに4枚の人材カードを配ります。プレイヤーはその中の1枚を選び、残りを隣のプレイヤーに渡します。全員が4枚のカードを選ぶまでこれを繰り返します。その後、各プレイヤーは2枚の人材カードを選び、残りを捨て札にします。

**施設タイルのドラフト:** ユーフォリアを何度か遊んだプレイヤーにはこのバリエーションを強く推奨します。ゲーム開始時に、各プレイヤーに2枚の施設タイルを配ります。プレイヤーはその内1枚をゲーム中に使うタイルとして選んで伏せ、残りをゲームから取り除きます。すべてのプレイヤーが選び終えたら、最初に配らなかつた施設タイルから必要な枚数を取り、6枚の施設タイルを準備します。これらをシャッフルしてボード上の建設現場に配置します。

**モラルと知識のドラフト:** ゲーム開始時に、最年長のプレイヤーから時計回りに順番に、モラル／知識チャートの上にモラルトークンか知識トークンのいずれかを配置します。この時、まだトークンの置かれていないマスにしか配置することはできません。すべてのトークンが配置されるまでこれを繰り返します。

## 背景

私たちの知っている世界は終わり、そこにはユーフォリアと呼ばれる都市が興りました。世界の滅亡を二度と起こさないためには新たな世界秩序が必要だと考えたユーフォリアのエリート達は、この黄金の都市の外周に高い壁を築き、何よりもまず知的平等を推進しました。その結果個人の自由はなくなり、過去の知識は消えました。すべては未来のために。

しかし世界に残されたのはユーフォリアだけではありません。都市の外には滅亡を直接体験した人々が住んでいます。彼らは悲劇の証拠となる記憶と傷痕を残しているのです。彼らウエストランド(荒野)の民は、放棄された過去の廃品の山に寄り集まって歴史家と農家の社会を形成しています。

地表だけではありません。地下深くには坑夫や機械工、そして革命家が集う秘密の都市サブテラ(地底)があるのです。暗闇の中で、彼らはパイプと下水の、蒸気と歯車の、そして隠し通路と秘密の階段のネットワークを継ぎ合わせているのです。

そして空には謎めいた飛行船団イカルスが浮かび、永遠の幸福を約束して市民を雲の上へと誘っています。

これら4つの異なる勢力が、歴史を書き換えるべくあなたを待ち受けています。より良いディストピアを築くために、あなたは何を犠牲にするでしょうか？

### A SPECIAL THANKS TO THE FOLLOWING 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 Brigán	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" Mohalanobish
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